

**GUIDE POUR PARENTS,**

**PARLER D'INTELLIGENCE**

**ARTIFICIELLE AVEC SON ENFANT**



**The  
Global Digital  
Mindful Project**





# PARLEZ À VOTRE ENFANT AVANT QU'IL NE PARLE À L'IA !

Le contenu de ce guide s'appuie en grande partie sur la publication « *Conversation Starters* » de **Mieke VanderBorgh**t, présentée dans le cadre de sa présentation « *Kids and AI: What Parents Need to Know About the Latest Developments in Digital Media* » lors de la conférence internationale « *The Safe Parenting Summit* » en 2024.

En 2026, BEE SECURE en a repris des éléments essentiels, qui ont été développés et adaptés pour ce guide.

Dr Mieke VanderBorgh est psychologue du développement et fondatrice du *Global Digital Mindful Project*. Vous trouverez davantage d'informations sur son site internet : [globaldigitalmindful.com](http://globaldigitalmindful.com).



Éditeur: **Service national de la jeunesse (SNJ)**  
Service national de la jeunesse - B.P. 707 L-2017 Luxembourg  
[www.snj.lu](http://www.snj.lu) | [www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)

© 2026 **Service national de la jeunesse (SNJ)** – Initiative BEE SECURE



Consulter la licence Creative Commons de cette publication :  
[www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr)

Guide pour parents  
Parler d'intelligence artificielle avec son enfant  
05.2026

ISBN 978-2-919846-44-3  
Ressource électronique

## Initié par:



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

## Opéré par:



Service national  
de la jeunesse



## Cofinancé par:



Cofinancé par  
l'Union européenne

## En partenariat avec:



The  
Global Digital  
Mindful Project

## Précisions :

- Des outils d'intelligence artificielle ont été utilisés pour la mise en forme et la révision linguistique du texte. Ce texte a ensuite été relu et validé par l'équipe de BEE SECURE.
- Afin d'alléger la lecture de la présente publication, la forme masculine a été employée comme genre neutre pour désigner toute la population.

## À QUOI SERT CE GUIDE ?



Discuter d'intelligence artificielle **avec votre enfant**



Mettre en place **des habitudes saines** en matière d'intelligence artificielle



**Développer votre maîtrise** de l'intelligence artificielle

Les termes suivis d'un astérisque (\*) sont expliqués dans le glossaire en fin de guide.

## SOMMAIRE

<b>1. BON À SAVOIR : UNE INTRODUCTION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET À L'IA GÉNÉRATIVE</b>	<b>4</b>
<b>2. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION : 3 À 5 ANS</b>	<b>6</b>
<b>3. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION : 5 À 11 ANS</b>	<b>8</b>
<b>4. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION : 11 À 14 ANS</b>	<b>10</b>
<b>5. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION : 14 À 18 ANS</b>	<b>12</b>
<b>6. RÉPONSES À LA SECTION « INTERROGER »</b>	<b>15</b>
<b>MOTS CROISÉS : QU'AVEZ-VOUS RETENU ?</b>	<b>20</b>
<b>POINTS DE CONTACT</b>	<b>22</b>
<b>INFORMATIONS ET MATÉRIELS SUPPLÉMENTAIRES</b>	<b>23</b>
<b>GLOSSAIRE</b>	<b>24</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>25</b>

# 1. UNE INTRODUCTION À L'INTELLIGENCE

## ARTIFICIELLE ET À L'IA GÉNÉRATIVE

### IA

#### Qu'est-ce que l'intelligence artificielle ?

- L'intelligence artificielle (IA) existe depuis le milieu du XX<sup>e</sup> siècle.
- Il s'agit de systèmes (informatiques) basés sur des technologies qui permettent aux machines d'imiter l'apprentissage humain, la compréhension, la résolution de problèmes, la prise de décision et la créativité :
  - Elles réagissent à des entrées telles que vos questions, des images ou la parole (« *prompts\** »).
  - Elles sont entraînées sur de grandes quantités de données pour prédire ou générer du contenu.Certains systèmes s'améliorent avec l'expérience. Dans tous les cas, une IA reste limitée à ce pour quoi elle a été programmée ou entraînée.
- L'IA fait désormais partie de notre quotidien, p. ex. :
  - Assistants numériques : réponse aux questions et aide au quotidien
  - Plateformes et applications : recommandations personnalisées
  - Agriculture : aide à l'irrigation et à l'alimentation animale
  - Appareils connectés : robots aspirateurs, réfrigérateurs, montres
  - Trafic et transport : aide à la conduite, navigation et sécurité
  - Cybersécurité : détection des cyberattaques et autres menaces
  - Services bancaires en ligne : détection des opérations suspects

### IA

### GÉNÉRATIVE

#### Qu'est-ce que l'IA générative ?

- L'IA générative est entraînée sur d'immenses quantités de données. Elle y repère des régularités — mots, formes ou structures — qu'elle utilise pour générer différents types de contenus, notamment du texte, des images, de l'audio ou des vidéos.
- Lorsqu'elle reçoit une requête, elle utilise des algorithmes complexes pour prédire la réponse la plus probable à cette requête.
- Exemples : *ChatGPT, Bard, DALL·E, Lensa, Gemini, Claude, Mistral AI.*



## **PROMESSE**

### **Usages utiles de l'IA générative**

- Apprentissage adaptatif : l'IA générative peut être utilisée pour des traductions ou de brèves explications de sujets complexes dans le format choisi par l'utilisateur (audio, visuel ou textuel).
- Elle est en mesure d'exécuter des tâches routinières.
- Il s'agit d'un bon outil pour générer des idées ou trouver de l'inspiration.
- De nombreuses pistes dans les domaines de la santé, du changement climatique, de la santé mentale et d'autres encore sont à l'étude.
- L'IA générative peut être amusante !

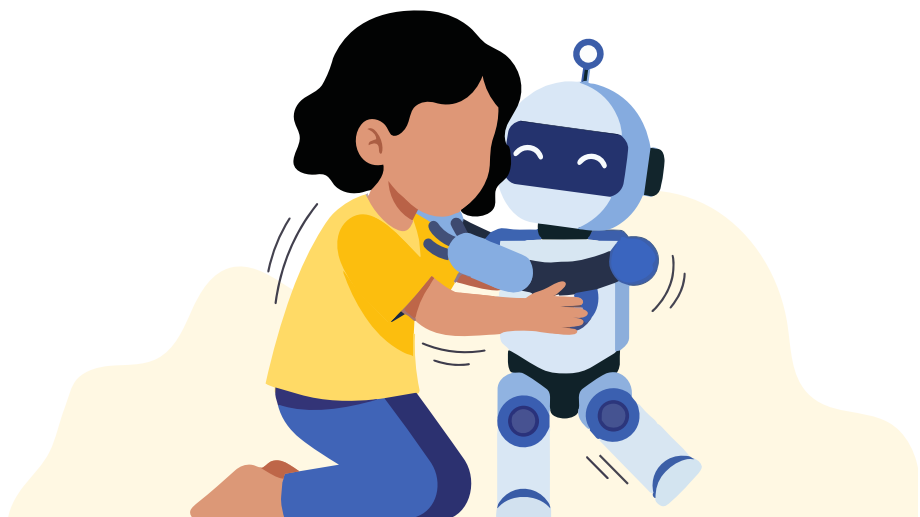
## **PIÈGES**

### **Usages négatifs actuels et potentiels de l'IA générative.**

- Risque majeur d'informations erronées (hallucinations\*), de désinformation\*, de mésinformation\* et de biais\*.
- Les informations personnelles et les images privées qui ont été partagées pourraient être stockées sur les serveurs des opérateurs. La manière dont ces données sont utilisées n'est pas toujours claire (utilisation abusive possible, exposition en cas de violation de données).
- Hypertrucages utilisés délibérément, par exemple dans des contextes de cyberharcèlement, de chantage, de violences sexuelles ou de désinformation dans le but de nuire à des individus ou de propager des mensonges.
- Relations sociales déformées favorisant un attachement aux machines plutôt qu'aux personnes.
- Dépendance excessive à l'IA qui empêche le développement de nos propres compétences et connaissances.
- Les enfants peuvent être confrontés à des contenus non adaptés à leur âge.

## 2. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION

### ENFANTS ÂGÉS DE 3 À 5 ANS



#### SAVOIR

##### Stade de développement de l'enfant dans le contexte de l'IA

- Les enfants de cette tranche d'âge peinent à faire la distinction entre la fiction et la réalité. Certains enfants, mais pas tous, peuvent commencer à comprendre que les outils d'IA ne sont pas « vivants » au même titre que les êtres humains. Ils n'ont toutefois pas encore une compréhension claire de ce qu'est réellement l'IA ni de la question de savoir si elle est réelle.
- Ils sont enclins à accorder leur confiance et à considérer la technologie comme une source d'information fiable. Avec de l'aide, un accompagnement et de l'expérience, ils sont en mesure, dans certains cas, de décider que certaines sources d'information sont plus dignes de confiance que d'autres.
- Ils ne comprennent pas des concepts abstraits tels que la « vie privée » ou la « sécurité ». Même s'ils comprennent ce qu'est un secret, ils ne sont pas en mesure de garder des informations pour eux ni de savoir quand il est approprié de les révéler ou non. Leur perception des risques est très limitée.
- Ils nouent facilement des relations et s'attachent aisément à des personnages familiers et agréables. Ils peuvent avoir du mal à faire la distinction entre le monde en ligne et le monde hors ligne.

## EXPLIQUER

### Clarifier ce qu'est l'IA

- L'IA n'est PAS une personne. Elle ne réfléchit pas, n'a pas de sentiments et ne sait pas distinguer ce qui est juste de ce qui ne l'est pas, ni faire la différence entre le bien et le mal.
- L'IA est une machine conçue et fabriquée par des êtres humains. Elle peut faire certaines choses, comme indiquer le chemin ou répondre à des questions. Mais elle ne sait pas si les informations que les humains lui ont données sont justes.

## INTERROGER

### Discuter de l'IA

- Quelle est la différence entre une IA et une personne ?
- Quels types de questions pourrait-on poser à l'IA pour s'amuser ? Comment savoir si ce qu'elle nous dit est vrai ?
- Quelles questions vaudrait-il mieux poser à une personne ?

*Réponses à la page 15.*

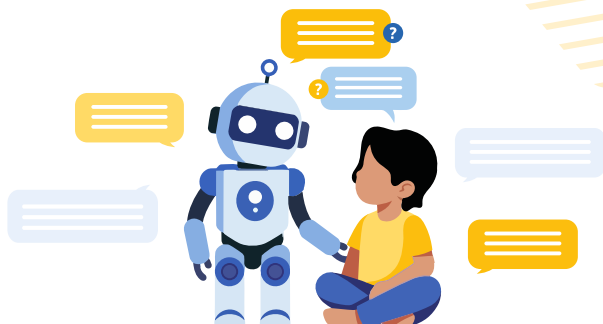
## AGIR

### Actions liées à l'IA

- Il est important de privilégier les interactions en personne, tant pour l'apprentissage que pour les relations sociales.
- Si votre enfant utilise les outils d'IA comme des assistants virtuels, une supervision étroite est nécessaire.
- Les échanges avec l'IA peuvent être compliqués, compte tenu des compétences linguistiques encore en développement. Une présence active est recommandée lorsque ces outils sont utilisés, notamment pour faciliter la compréhension.
- Si vous choisissez d'utiliser des outils d'IA, optez pour ceux qui sont spécifiquement conçus pour assurer la sécurité des jeunes enfants. Examinez attentivement les contenus générés par les outils et l'usage qu'ils font des informations que votre enfant leur fournit.
- Jouez au détective de l'IA. Observez dans quels domaines l'IA est déjà présente dans vos vies.

## 3. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION

### ENFANTS ÂGÉS DE 5 À 11 ANS



#### SAVOIR

##### Stade de développement de l'enfant dans le contexte de l'IA

- Les enfants appartenant à cette tranche d'âge commencent à développer une compréhension des messages de persuasion — c'est-à-dire des informations visant à influencer les pensées, le ressenti et le comportement des gens — mais leurs connaissances présentent encore de grandes lacunes. Ils peuvent peiner à reconnaître les biais ou la mésinformation.
- À mesure que les pairs gagnent en importance, les enfants commencent à chercher des liens en dehors de la famille.
- Ils parviennent à mieux distinguer la fiction de la réalité, et la plupart comprendront que l'IA n'est pas un être vivant. Mais ils ne comprendront probablement pas ce qu'est l'IA. Ils peuvent continuer à croire que l'IA réfléchit, éprouve des sentiments ou vit des expériences semblables à celles des êtres humains. Ils auront tendance à la personnifier, et pourront s'y attacher et la traiter comme si elle était réelle.
- Ils ont du mal à comprendre les risques. Les peurs des enfants portent principalement sur des risques très concrets dont ils ont entendu parler par leurs parents, tels que le « danger des inconnus ». Les enfants sont capables de suivre des règles de sécurité, mais ils ne les comprennent pas réellement. Ils peuvent avoir une compréhension élémentaire de la vie privée et de la sécurité, sans en saisir pleinement les dimensions pratiques, et sont généralement enclins à accorder leur confiance. La curiosité et l'impulsivité peuvent facilement prendre le dessus sur les règles relatives à la vie privée ou à la sécurité.

## EXPLIQUER

### Clarifier ce qu'est l'IA

- L'IA permet à une machine d'utiliser les informations que des êtres humains lui ont fournies pour répondre à des questions, exécuter des tâches ou produire du texte, de la musique, des images et bien plus encore.
- L'IA n'est PAS une personne et elle n'est pas ton amie. Il n'est pas sûr de partager des informations sensibles ou personnelles avec elle.
- L'IA ne réfléchit pas, n'a pas de sentiments et ne sait pas faire la différence entre le bien et le mal. L'IA peut faire, et fait souvent, beaucoup d'erreurs.

## INTERROGER

### Discuter de l'IA

- Quelle est la différence entre une IA et une personne ?
- Est-ce que tu as déjà utilisé un outil d'IA ? Si oui, lequel ?
- Selon toi, pour quelles tâches l'IA est-elle plus performante que l'humain ?
- Pour quelles tâches l'humain est-il plus efficace que l'IA ?
- Quelles informations est-il acceptable de partager avec un outil d'IA ? Quelles informations n'est-il pas acceptable de partager avec un outil d'IA ?

Réponses à la page 16.

## AGIR

### Actions liées à l'IA

- Aidez votre enfant à nouer des relations avec de vraies personnes.
- Amusez-vous avec les outils d'IA. Par exemple, utilisez des générateurs d'images pour créer des animaux hybrides amusants. Puis utilisez un chatbot d'intelligence artificielle pour qu'il vous donne des idées pour l'histoire.
- Demandez à un outil d'IA générative de vous suggérer des activités amusantes à faire en famille.

## 4. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION

### JEUNES ÂGÉS DE 11 À 14 ANS

#### SAVOIR

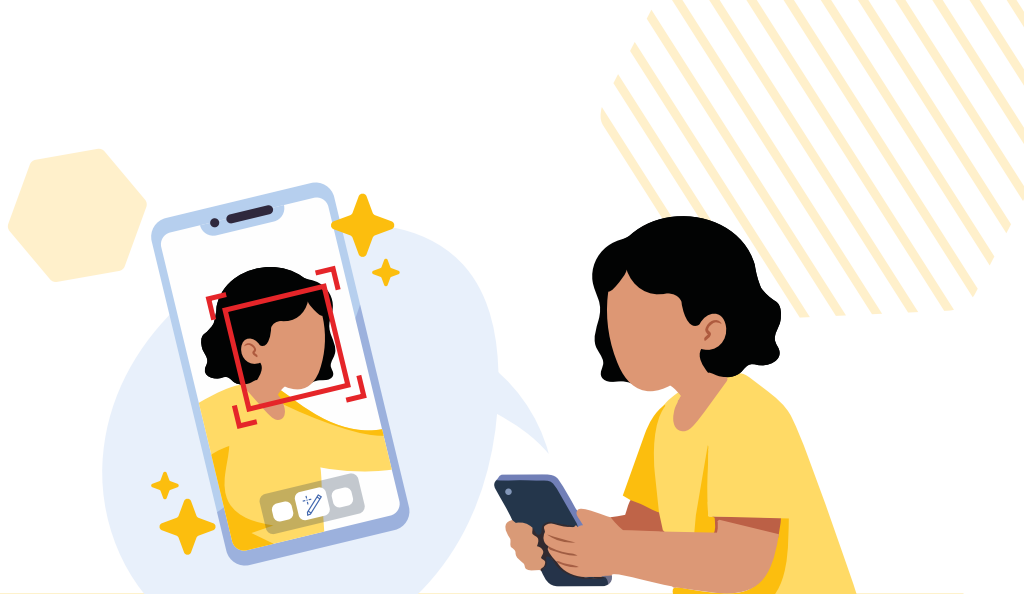
Stade de développement du jeune dans le contexte de l'IA

- À cet âge, les jeunes développent leur capacité à raisonner de manière logique et abstraite, et peuvent commencer à mieux comprendre certaines nuances complexes de l'IA. Mais il leur reste beaucoup à apprendre.
- Les compétences liées à l'esprit critique sont en cours d'acquisition. À cet âge, les jeunes peuvent être particulièrement vulnérables aux informations, images et vidéos mises en avant, modifiées ou falsifiées.
- Ils peuvent comprendre certains risques, mais sont susceptibles d'agir de manière impulsive et de se laisser facilement distraire par la promesse d'acceptation sociale ou de gratification immédiate. Ils n'ont pas complètement conscience des effets à long terme de leurs actes.
- Les jeunes peuvent ne pas comprendre pleinement l'univers numérique et accorder davantage d'attention à ce qu'il offre et à l'usage qu'ils en font qu'à sa nature et à son mode de fonctionnement. Cette situation peut entraver leur compréhension des mécanismes à l'origine du fonctionnement de l'IA.
- Nouer des liens avec les pairs devient plus important, et, dans le même temps, les jeunes deviennent aussi plus conscients de leur image. Les outils d'IA peuvent séduire par leur capacité à favoriser les liens ou l'intégration dans le groupe.

#### EXPLIQUER

Clarifier ce qu'est l'IA

- L'IA n'est PAS humaine. Il s'agit de la possibilité d'une machine conçue par des êtres humains pour faire ce pour quoi elle a été programmée. Par exemple, l'IA générative a été conçue pour produire des images, du texte, des contenus audio ou des vidéos.
- Le contenu généré par l'IA dépend des données d'entraînement\*. Il peut comporter, et comporte souvent, des biais.
- L'IA générative ne réfléchit pas, n'a pas de sentiments et ne sait pas faire la différence entre le bien et le mal. Les informations générées par l'IA générative relèvent davantage de la fiction que de la réalité.



## INTERROGER

### Discuter de l'IA

- Dans quels outils numériques que tu utilises régulièrement observes-tu la présence de l'IA ?
- As-tu déjà utilisé l'IA générative ? À la maison ou à l'école ? Qu'en penses-tu ?
- Quels aspects te plaisent le plus dans l'IA et lesquels te préoccupent ?
- Comment peut-on savoir si ce que l'IA générative dit est vrai ?
- Quelles tâches serait-il pertinent de confier à un outil d'IA générative ? Quelles tâches vaudrait-il mieux éviter ?

*Réponses à la page 17.*

## AGIR

### Actions liées à l'IA

- Aidez votre jeune à nouer des liens avec de vraies personnes.
- Demandez à l'IA générative de suggérer des listes de lecture, des recettes à essayer, etc.
- Familiarisez-vous avec les notions de plagiat et de fraude, et informez-vous sur les règles mises en place à l'école.
- Jouez au détective de l'IA : comparez des images ou des textes produits par l'IA générative à ceux créés par de vraies personnes. Essayez d'identifier quels textes ou images sont produits par l'IA générative et lesquels sont créés par de vraies personnes, et discutez des différences.

## 5. IDÉES POUR DÉMARRER UNE CONVERSATION

### JEUNES ÂGÉS DE 14 À 18 ANS

#### SAVOIR

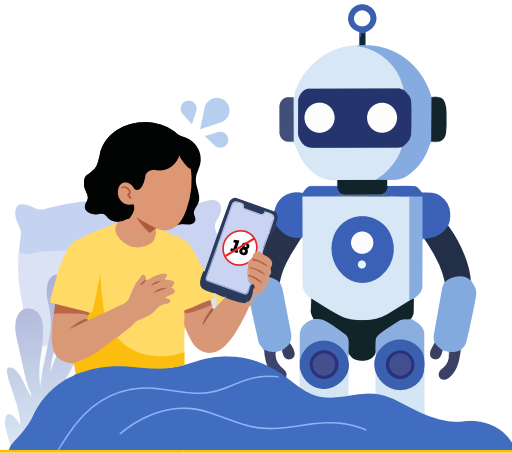
##### Stade de développement du jeune dans le contexte de l'IA

- À cet âge, les jeunes prennent des risques en expérimentant l'indépendance et l'autonomie.
- La solution rapide qu'offre l'IA générative peut sembler très attrayante.
- Les jeunes ne font pas la distinction entre leur vie numérique et leur vie hors ligne. C'est une seule et même chose. L'IA, et désormais l'IA générative, font partie intégrante de leur quotidien.
- Ils ont une idée des notions de biais et de mésinformation, mais elle peut encore être très rudimentaire. Ils peuvent avoir besoin d'aide et d'accompagnement pour explorer en détail comment l'IA générative produit des résultats et les raisons sous-jacentes.
- Ils souhaitent être indépendants et rejettent parfois les tentatives d'influence et d'orientation des adultes. Ils sont enclins à expérimenter des sujets réservés aux adultes, mais pas encore avec la maturité d'adulte.
- Ils peuvent avoir une compréhension conceptuelle du risque et des conséquences, mais elle peut encore être aisément supplantée par la gratification immédiate. Ils peinent à gérer l'impulsivité, à prendre des décisions et à envisager les conséquences à long terme.

#### EXPLIQUER

##### Clarifier ce qu'est l'IA

- L'IA n'est PAS humaine et ne possède pas de capacités humaines, telles que la pensée, les émotions ou la moralité.
- C'est la possibilité d'une machine entraînée à exécuter une tâche particulière, comme recommander de nouvelles vidéos sur la base de celles que tu as regardées auparavant.
- Les outils d'IA générative utilisent d'immenses ensembles de données et des modèles mathématiques complexes pour générer des images, des textes, des vidéos et des contenus audio.
- La qualité du contenu que produit l'IA générative dépend des données à l'aide desquelles elle a été entraînée. Le contenu peut comporter, et comporte de fait, des biais et de la mésinformation.



## INTERROGER

### Discuter de l'IA

- Quels outils d'IA générative as-tu utilisés ? Qu'est-ce que tu trouves amusant ou utile ?
- T'est-il déjà arrivé d'identifier des contenus dont tu savais qu'ils étaient falsifiés ? Comment as-tu su que c'était le cas ?
- Qu'est-ce qui te plaît le plus à propos de l'IA ? Qu'est-ce qui t'inquiète ?
- Quand et dans quelles conditions est-il acceptable d'utiliser l'IA générative pour un devoir scolaire ? À partir de quel moment franchit-on la limite et devient-on coupable de tricherie ou de plagiat ?

*Réponses à la page 18.*

## AGIR

### Actions liées à l'IA

- Testez différents outils d'IA générative et comparez les résultats.
- Renseignez-vous sur les règles à l'école en matière d'IA générative.
- Libérez votre créativité ensemble. Utilisez l'IA générative pour trouver des idées pour des vacances en famille ou un sujet à débattre.
- Lisez un article d'actualité récent sur l'IA générative et discutez-en ensemble.
- Choisissez un article qui attire votre attention et vérifiez les faits ensemble.

## VÉRIFIER LES INFORMATIONS



BEE SECURE a élaboré une liste de contrôle qui vous permettra de confirmer la véracité des informations.

### 1 Qui se cache derrière ces informations ?

- **Qui est l'auteur ?**  
Auteur inconnu ou non mentionné  
→ C'est mauvais signe !
- **Qui a partagé les informations ?**  
Cette personne a-t-elle vérifié les informations ?
- **Le compte ou le site web sont-ils authentiques ?** Étudiez les mentions légales, les informations de profil et la logique de la publication.
- **Quelle intention se cache derrière les informations ?**  
Quel est l'objectif poursuivi ?

### 2 La source est-elle digne de confiance ? Les chiffres ou les faits sont-ils correctement cités ? Les informations sont-elles rapportées à d'autres endroits ?

### 3 Comment le sujet est-il présenté par les autres auteurs ? Croisez vos lectures et faites appel aux vérificateurs de faits<sup>1</sup> !

<sup>1</sup>Vérificateurs de faits : *Mimikama*, *Correctiv*, *Politifact*, *FactCheck*, *Snopos*, *DisinfoCheck* by EDMO BELUX

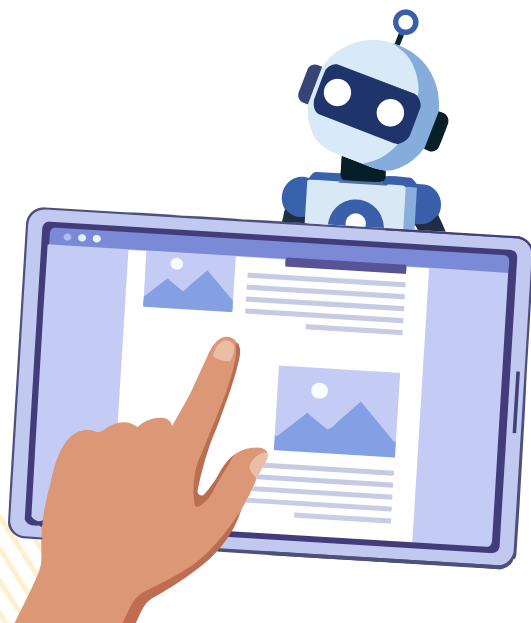
<sup>2</sup>Soumettez le fichier image ou renseignez le lien correspondant sur *Google Images* ou *Tineye*

### 4 Comment les informations sont-elles présentées ?

- Les différents éléments (titre, texte et images) concordent-ils avec le contenu ? (Effectuez une recherche d'image inversée<sup>2</sup> !)
- Le texte tend-il à généraliser, est-il partial ou manque-t-il de cohérence ? → C'est un signal d'alerte !
- Le texte présente-t-il des faits ou des opinions ?
- Le texte cherche-t-il à susciter une réaction émotionnelle forte ? → C'est encore un signal d'alerte !

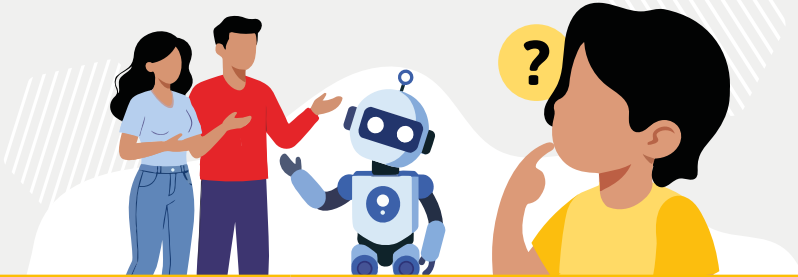
### 5 Analysez votre situation ! À quel point êtes-vous enfermé dans votre bulle de filtre ?

[filterbubble.lu](https://filterbubble.lu)



## 6. RÉPONSES À LA SECTION « INTERROGER »

### ● ENFANTS ÂGÉS DE 3 À 5 ANS



**Quelle est la différence entre une IA et une personne ?**

- L'IA n'est pas une personne. Elle ne réfléchit pas, n'a pas de sentiments et ne sait pas distinguer ce qui est juste de ce qui ne l'est pas, ni faire la différence entre le bien et le mal.
- L'IA est une machine créée par des humains. Elle peut faire certaines choses, comme indiquer le chemin ou répondre à des questions. Mais elle ne sait pas si les informations que les humains lui ont données sont justes.

**Quels types de questions pourrait-on poser à l'IA pour s'amuser ? Comment savoir si ce qu'elle nous dit est vrai ?**

- Nous pouvons vérifier les faits : Qu'est-ce qu'on sait ? En quoi notre réponse est-elle différente de celle que l'IA nous a donné ? Est-ce que d'autres personnes disent la même chose ? (Tu peux demander à un adulte ou chercher sur Internet.)

**Quelles questions vaudrait-il mieux poser à une personne ?**

- L'IA n'est pas un être humain. Elle ne peut pas remplacer tes amis et ta famille.
- Si quelque chose te préoccupe ou si tu as un problème, par exemple avec tes amis ou tes frères et sœurs, tu peux toujours m'en parler ou t'adresser à un autre adulte en qui tu as confiance. Nous t'écouterons et t'aiderons à trouver une réponse à ta question ou une solution à ton problème.

## ● ENFANTS ÂGÉS DE 5 À 11 ANS

**Quelle est la différence entre une IA et une personne ?**

- L'IA n'est pas une personne et elle n'est pas ton amie. Il n'est pas sûr de partager des informations sensibles ou personnelles avec elle. L'IA ne réfléchit pas, n'a pas de sentiments et ne sait pas faire la différence entre le bien et le mal. L'IA peut faire, et fait souvent, beaucoup d'erreurs. L'IA est la possibilité pour une machine d'utiliser les informations que des êtres humains lui ont données pour répondre à des questions, effectuer des tâches ou produire du texte, de la musique, des images et bien plus encore.

**Pour quelles tâches l'humain est-il plus efficace que l'IA ?**

- L'IA ne réfléchit pas, n'a pas de sentiments et ne sait pas distinguer ce qui est juste de ce qui ne l'est pas, ni faire la différence entre le bien et le mal. L'IA est programmée de façon à t'inciter à poursuivre la conversation et éviter de te contredire. Tu n'obtiendras jamais de réponses véritablement honnêtes comme celles que te donneront tes amis et ta famille. L'IA pourrait même te dire de faire des choses inappropriées, puisqu'elle ne sait pas faire la différence entre le bien et le mal.

**Quelles informations est-il acceptable de partager avec un outil d'IA ? Quelles informations n'est-il pas acceptable de partager avec un outil d'IA ?**

- Certaines informations sont privées. Avec une IA ou sur Internet, on ne partage pas d'informations personnelles sur nous ou sur d'autres personnes, par exemple :
  - notre nom et prénom ou les noms et prénoms des membres de notre famille
  - notre adresse
  - le nom de notre école
  - notre apparence
  - notre numéro de téléphone
  - nos données bancaires
  - nos mots de passe
- On peut dire à une IA ce qu'on aime, par exemple :
  - notre parfum de glace préféré ;
  - notre livre préféréElle peut t'aider à trouver d'autres livres que tu aimes.

## ● ENFANTS ÂGÉS DE 11 À 14 ANS

**Comment peut-on savoir si ce que l'IA générative dit est vrai ?**

- Nous pouvons vérifier les faits :  
Qu'est-ce que nous savons avec certitude ? En quoi notre réponse est-elle différente de celle que l'IA nous a fournie ? D'autres personnes affirment-elles la même chose ? (Tu peux interroger des personnes qui connaissent la réponse ou effectuer une recherche sur Internet pour trouver des sites Internet fiables et dignes de confiance.)

**Quelles tâches serait-il pertinent de confier à un outil d'IA générative ? Quelles tâches vaudrait-il mieux éviter ?**

- Exemples de tâches appropriées :
  - traductions
  - brève explication d'un sujet difficile dans le format de ton choix (audio, visuel, texte)
  - génération d'idées à propos d'un sujet
  - aide pour organiser tes idées
  - tâches créatives, par exemple, inventer des créatures fantastiques
- Exemples de tâches à éviter :
  - demandes de conseils concernant tes relations
  - génération d'images d'amis ou de personnes que tu connais
  - génération de contenus visant à blesser autrui ou à lui causer du tort
  - questions dont tu connais la réponse
  - rédaction de tes devoirs
- l'IA consomme beaucoup de ressources !  
[ki-kompass.lu/fr/praxis-materialien/lintelligence-artificielle-et-lenvironnement](https://ki-kompass.lu/fr/praxis-materialien/lintelligence-artificielle-et-lenvironnement)

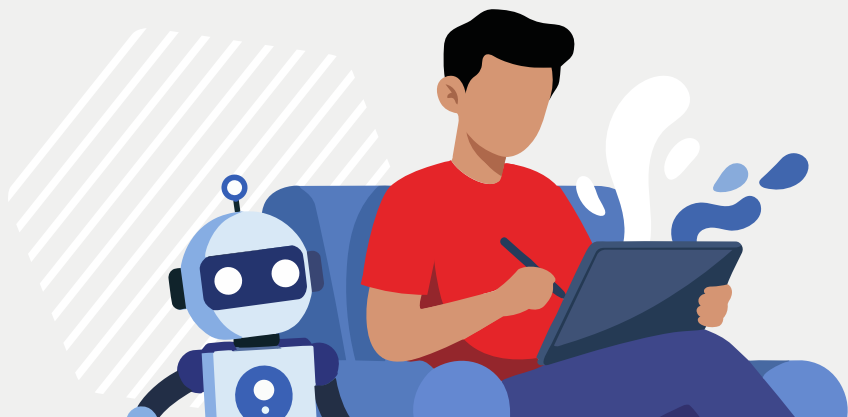


## ● ENFANTS ÂGÉS DE 14 À 18 ANS

**Quand et dans quelles conditions est-il acceptable d'utiliser l'IA générative pour un devoir scolaire ? À partir de quel moment franchit-on la limite et devient-on coupable de tricherie ou de plagiat ?**

- Le *KI Kompass*<sup>2</sup> offre des repères et un soutien pour toutes les questions liées à l'utilisation de l'intelligence artificielle dans l'éducation au Luxembourg. En plus de réponses aux questions fréquemment posées (FAQ), il permet de donner du feedback, de partager ses propres expériences et de clarifier des questions ouvertes. Il crée ainsi un espace d'apprentissage collectif dans lequel les enseignants, le personnel éducatif, les directions d'établissement, les élèves ainsi que les parents peuvent participer activement à son développement.
- L'IA générative peut être utilisée de manière pertinente pour structurer des idées, soutenir le brainstorming ou expliquer des concepts, par exemple le raisonnement nécessaire pour résoudre un problème mathématique complexe. Cela suppose toutefois que son utilisation respecte les consignes de l'enseignant, qui peuvent varier selon les objectifs d'apprentissage et le type de tâche. Il est également essentiel de vérifier les réponses à l'aide de ses propres connaissances et d'autres sources fiables.
- Toute personne qui reprend sans vérification des travaux, solutions ou réponses générés par l'IA remplace son propre travail par celui de l'IA. Cela peut être considéré comme de la fraude, du plagiat ou une tromperie, puisqu'aucun véritable processus d'apprentissage n'a lieu. Le simple copier-coller constitue généralement un signal d'alerte clair. Cela devient particulièrement problématique lorsque l'utilisation de l'IA n'est pas déclarée, que les sources ne sont pas indiquées et que des contenus générés par autrui sont présentés comme un travail personnel.





## LE DROIT D'AUTEUR ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



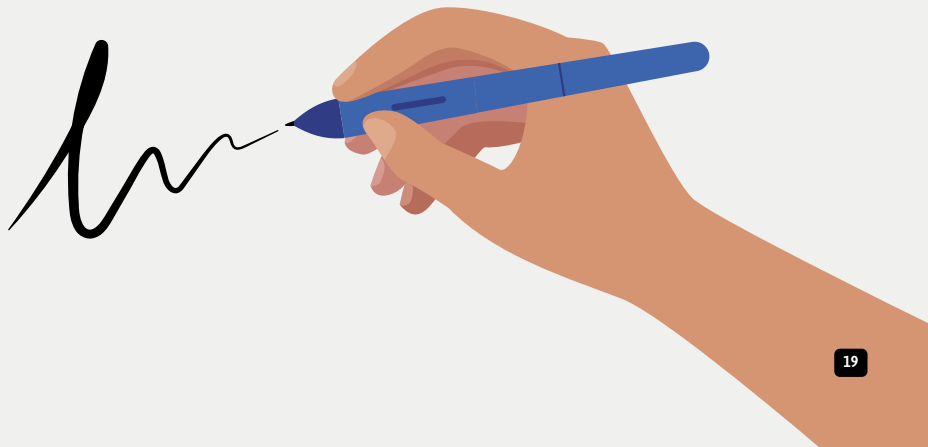
**L'IA peut générer des œuvres de façon autonome, mais ces œuvres doivent-elles être traitées comme des œuvres de créateurs humains ?**

**En principe, il faut un créateur humain pour avoir un droit d'auteur. La question se complique quand l'IA est utilisée comme assistant à la création.**

Un autre point critique lorsque l'on cherche à concilier le droit d'auteur et l'IA concerne les données utilisées pour entraîner les modèles d'IA. Selon l'outil d'IA, certaines de ces données peuvent inclure des œuvres protégées par le droit d'auteur, qui sont toutefois utilisées sans l'accord de l'auteur.

Jusqu'à nouvel ordre, BEE SECURE insiste sur l'importance de la transparence. En plus d'apprendre les bons gestes aux jeunes, vous évitez des revendications abusives de droits d'auteurs et contribuez en même temps à protéger la rémunération des artistes face aux créations générées par ordinateur.

Montrez l'exemple : lorsque vous utilisez l'IA, mentionnez-le.

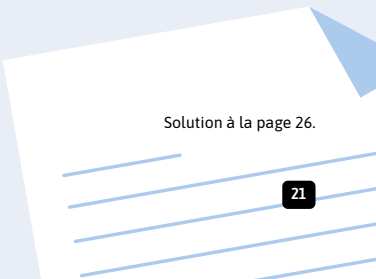
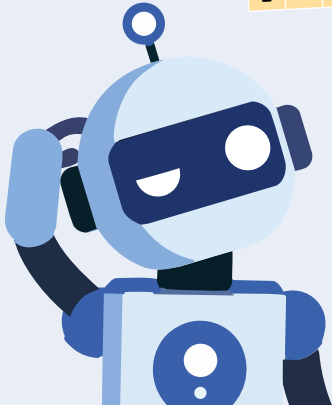
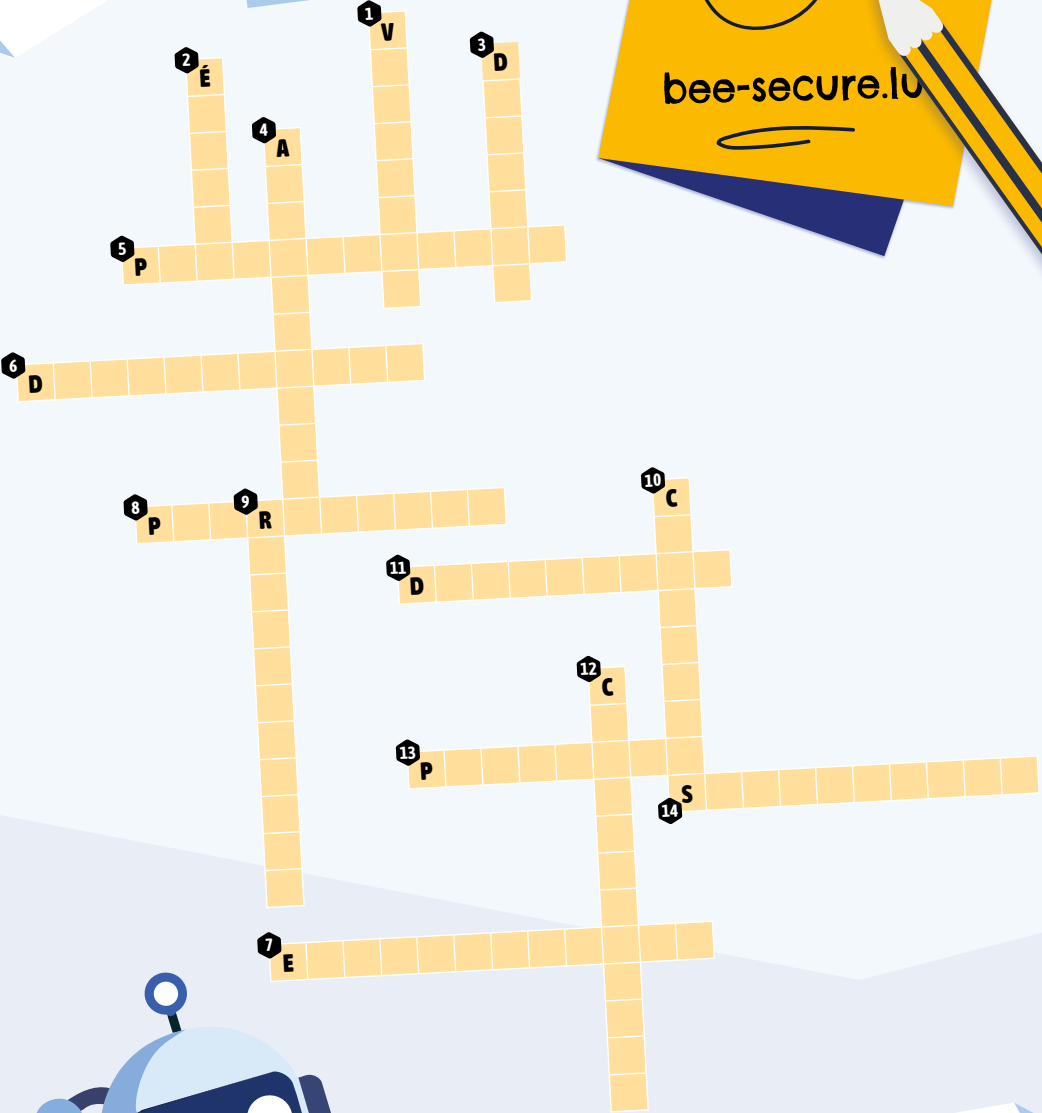
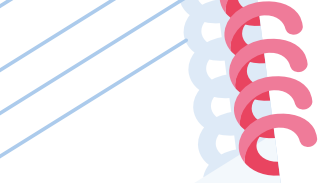




## MOTS CROISÉS : QU'AVEZ-VOUS RETENU ?

Trouvez les mots manquants et placez-les dans la grille :

- 1 Afin de savoir si ce que l'IA générative dit est vrai, nous pouvons \_\_\_\_\_ les faits.
- 2 L'IA est programmée de façon à \_\_\_\_\_ de nous contredire.
- 3 Les outils d'IA générative utilisent d'immenses ensembles de \_\_\_\_\_.
- 4 Lorsque l'IA générative reçoit une requête, elle utilise des \_\_\_\_\_ complexes pour prédire la réponse la plus probable à cette requête.
- 5 Nous ne devons pas communiquer à un outil d'IA des informations \_\_\_\_\_.
- 6 Les enfants âgés de 3 à 5 ans peinent à faire la \_\_\_\_\_ entre la fiction et la réalité.
- 7 Le contenu généré par l'IA dépend des données d'\_\_\_\_\_.
- 8 L'IA est programmée de façon à nous inciter à \_\_\_\_\_ la conversation.
- 9 Les enfants âgés de 5 à 11 ans peuvent peiner à \_\_\_\_\_ les biais ou la désinformation.
- 10 L'IA ignore si les informations fournies sont \_\_\_\_\_.
- 11 Les jeunes âgés de 11 à 14 ans sont susceptibles de se laisser facilement \_\_\_\_\_ par la promesse d'acceptation sociale ou de gratification immédiate.
- 12 Les jeunes âgés de 14 à 18 ans peinent à gérer l'impulsivité, à prendre des décisions et à envisager les \_\_\_\_\_ à long terme.
- 13 L'IA n'est pas une \_\_\_\_\_.
- 14 L'IA ne réfléchit pas, n'a pas de \_\_\_\_\_ et ne sait pas faire la différence entre le bien et le mal.



Solution à la page 26.

## POINTS DE CONTACT



La ligne d'assistance **BEE SECURE Helpline est un service de consultation confidentielle**. Toute personne peut contacter ce service pour des questions et des conseils pratiques concernant la sécurité sur Internet et l'éducation aux médias numériques. Le service est disponible par téléphone ou par écrit.



La **BEE SECURE Stopline est une plateforme en ligne** qui permet de signaler de manière anonyme trois catégories de contenus :

- le contenu d'abus sexuels sur mineurs (CSAM),
- la discrimination, le racisme, le révisionnisme ou le discours de haine,
- le terrorisme.

Les contenus signalés et potentiellement illégaux sont transmis à la police nationale ou à d'autres autorités compétentes.



Le **KJT** apporte des conseils et informations anonymes à destination des enfants et des jeunes sur Internet ([www.kjt.lu](http://www.kjt.lu)) ou via le **numéro gratuit ( 116 111 )**.



Les parents aussi peuvent avoir des questions ou rencontrer des problèmes lorsqu'il s'agit du bien-être de leurs enfants ou de leur éducation. Vous pouvez contacter, de manière confidentielle et anonyme, la ligne pour les parents : le **Elterentelefon** au **26 64 05 55**.



# INFORMATIONS ET

# MATÉRIELS SUPPLÉMENTAIRES

## PUBLICATIONS

BEE SECURE publie régulièrement des contenus sur des thèmes liés à une utilisation sûre et responsable d'Internet par les enfants et les jeunes dont, des guides, des fiches thématiques, des outils pédagogiques ainsi que des rapports.

Ces publications sont disponibles sur [bee-secure.lu/publications](https://bee-secure.lu/publications).

## FORMATIONS

BEE SECURE propose diverses formations de sensibilisation pour les enfants et les jeunes, des formations continues pour les enseignants et les éducateurs ainsi que des séances d'informations pour parents ([bee-secure.lu/parents](https://bee-secure.lu/parents)).



● **Algorithme :**

Un algorithme est une suite d'étapes clairement définies permettant de résoudre une tâche ou de traiter un problème – un peu comme une recette de cuisine ou un arbre de décision. Dans la vie quotidienne, nous rencontrons constamment des algorithmes, en particulier dans le cadre des programmes informatiques et des plateformes en ligne. De nombreux sites internet utilisent des algorithmes pour décider automatiquement quels contenus sont affichés aux utilisateurs. Ils fonctionnent alors comme des filtres et visent à mettre en avant les sujets jugés les plus pertinents. (*Saferinternet.at*)

● **Biais de l'IA :**

L'IA peut apprendre à partir de données qui privilégient certains groupes ou opinions. Cela peut amener l'IA à produire des contenus erronés ou même discriminatoires. (*Unicri*)

● **Désinformation :**

La désinformation est un contenu faux ou trompeur qui est diffusé dans l'intention de tromper ou d'obtenir un gain économique ou politique, et qui peut causer un préjudice public. (*Commission Européenne*)

● **Données d'entraînement :**

Les données d'entraînement sont des ensembles de données utilisés pour entraîner un modèle d'intelligence artificielle, en lui permettant d'apprendre des motifs, des caractéristiques et des relations entre les entrées et les sorties. (*KI Kompass*)

● **Hallucination :**

Une hallucination survient lorsqu'un système d'IA générative produit des contenus factuellement incorrects, fabriqués ou non étayés par les données d'entraînement sous-jacentes. (*KI Kompass*)

● **Hypertrucage :**

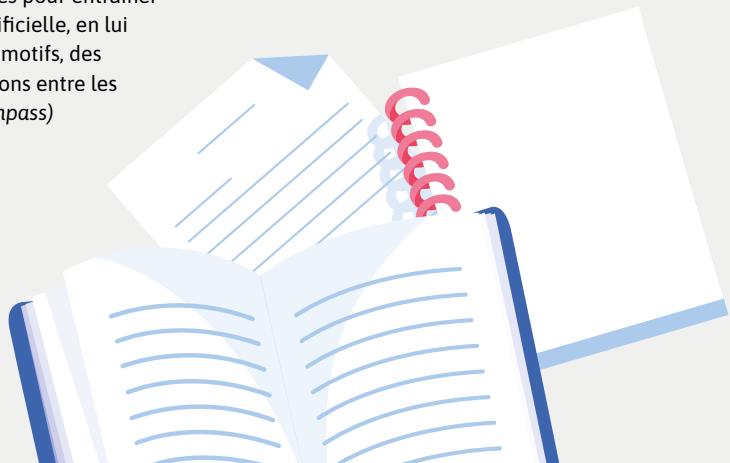
Un hypertrucage (*deepfake*) est un contenu créé ou modifié par l'IA pour imiter de façon réaliste l'apparence, la voix ou les gestes d'une personne, ou pour inventer des scènes ou événements fictifs. Il est souvent conçu pour tromper, influencer les perceptions ou causer un préjudice. (*alia*)

● **Mésinformation :**

Une mésinformation est un contenu faux ou trompeur partagé sans intention nuisible, bien que les effets puissent encore être nocifs. (*Commission Européenne*)

● **Prompt :**

Un *prompt* est l'entrée ou l'instruction fournie par un utilisateur à un modèle d'IA, en particulier à un modèle d'IA générative, afin de guider la production d'un résultat spécifique. (*KI Kompass*)



# BIBLIOGRAPHIE

- **Alia.** Deepfakes  
[alia.public.lu/sujets/deepfakes](http://alia.public.lu/sujets/deepfakes)
- **BEE SECURE.** La désinformation  
[bee-secure.lu/la-desinformation](http://bee-secure.lu/la-desinformation)
- **European Commission.** Tackling online disinformation  
[digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/online-disinformation](http://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/online-disinformation)
- **European Union.** Action plan against Disinformation  
[eeas.europa.eu/node/54866\\_en](http://eeas.europa.eu/node/54866_en)
- **Le Gouvernement du Grand-Duché de Luxembourg.** KI Kompass: Glossaire  
[ki-kompass.lu/fr/glossar](http://ki-kompass.lu/fr/glossar)
- **Le Gouvernement du Grand-Duché de Luxembourg.** KI Kompass : IA et Prompting  
[ki-kompass.lu/fr/praxis-materialien/ia-et-prompting/?from=archive&return=%2Ffr%2Fpraxis-categories%2Ffiches-thematiques%2F](http://ki-kompass.lu/fr/praxis-materialien/ia-et-prompting/?from=archive&return=%2Ffr%2Fpraxis-categories%2Ffiches-thematiques%2F)
- **Le Gouvernement du Grand-Duché de Luxembourg.**  
KI Kompass : L'intelligence artificielle et l'environnement  
[ki-kompass.lu/praxis-materialien/lintelligence-artificielle-et-lenvironnement](http://ki-kompass.lu/praxis-materialien/lintelligence-artificielle-et-lenvironnement)
- **Parlement européen.** Intelligence artificielle : définition et utilisation  
[europarl.europa.eu/topics/fr/article/20200827STO85804/intelligence-artificielle-definition-et-utilisation](http://europarl.europa.eu/topics/fr/article/20200827STO85804/intelligence-artificielle-definition-et-utilisation)
- **Saferinternet.at.** Was ist ein Algorithmus und wie entstehen Filterblasen?  
[saferinternet.at/was-ist-ein-algorithmus-und-wie-entstehen-filterblasen](http://saferinternet.at/was-ist-ein-algorithmus-und-wie-entstehen-filterblasen)
- **The Global Digital Mindful Project.**  
Conversation Starters. [document PDF partagé (conférence)].  
The Safe Parenting Summit (2024).
- **Unicri.** AI Literacy – A guide for parents  
[unicri.org/sites/default/files/2025-07/AI\\_literacy\\_guide.pdf](http://unicri.org/sites/default/files/2025-07/AI_literacy_guide.pdf)

## Solution mots croisés :

- 1 Vérifier
- 2 Éviter
- 3 Données
- 4 Algorithmes
- 5 Personnelles

- 6 Distinction
- 7 Entraînement
- 8 Poursuivre
- 9 Reconnaître
- 10 Correctes

- 11 Distraire
- 12 Conséquences
- 13 Personne
- 14 Sentiments





**PARLEZ À VOTRE ENFANT**

**AVANT QU'IL NE PARLE**

**À L'IA!**

Pour plus d'informations, consultez

**BEE-SECURE.LU**