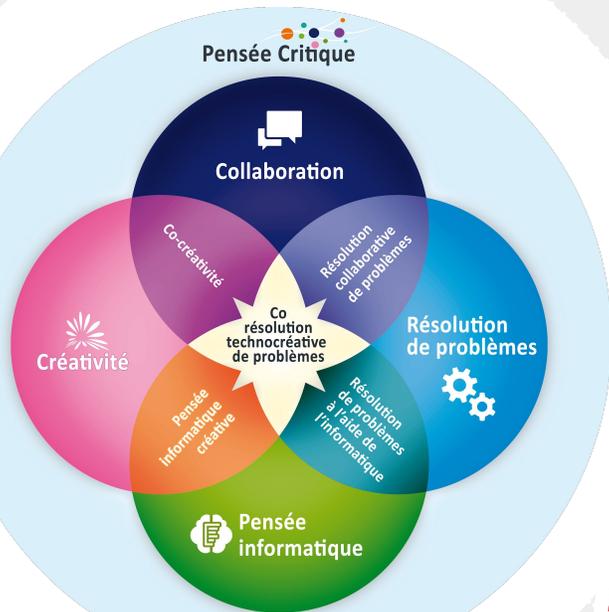


Guide d'activités créatives pour l'acculturation à l'intelligence artificielle

Enseignants de la
Polynésie française en
collaboration avec
Margarida ROMERO



#ppAI6



Introduction à l'intelligence artificielle en éducation



Qu'est-ce que l'intelligence artificielle en éducation ?

L'intelligence artificielle (IA) désigne des systèmes capables de simuler certaines fonctions de l'intelligence humaine, comme apprendre, résoudre des problèmes ou prendre des décisions. Dans le domaine éducatif, l'IA peut prendre différentes formes : applications adaptatives, assistants pédagogiques, outils de correction automatique ou encore analyse des données d'apprentissage.

Loin de remplacer les enseignants, l'IA offre de nouvelles opportunités pour enrichir les pratiques, mieux comprendre les besoins des élèves et favoriser la réussite de tous, à condition d'en faire un usage éclairé, éthique et raisonné.

À propos de ce guide

Ce guide est le fruit d'une expérimentation menée avec des enseignants volontaires, accompagnés dans l'intégration d'outils utilisant l'intelligence artificielle en classe. Réalisé en partenariat avec la chercheuse Margarida Romero, il présente des fiches d'activités concrètes, issues de situations réelles, décrites par les enseignants eux-mêmes. L'objectif : proposer des pistes accessibles et inspirantes pour découvrir et expérimenter l'IA en contexte éducatif.

Des pistes pour aller plus loin...

Pour approfondir vos connaissances sur l'intelligence artificielle en éducation, plusieurs ressources sont à votre disposition. Le parcours *M@gistère* « Comprendre et enseigner les bases de l'intelligence artificielle » propose une introduction accessible aux notions clés.

Le *FUN MOOC* « L'intelligence artificielle pour et par les enseignants » permet d'explorer les enjeux de manière plus large.

Enfin, aborder la pensée informatique, qui sous-tend les logiques de l'IA, peut enrichir les pratiques pédagogiques, notamment en développant chez les élèves des compétences en décomposition, abstraction et algorithmique.



Vous pouvez retrouver l'ensemble de ces ressources sur le site de la DGEE :
<https://www.education.pf/intelligence-artificielle-en-education/>

... et l'éthique dans tout ça ?

L'usage de l'intelligence artificielle en éducation soulève des questions éthiques essentielles : comment sont utilisées les données des élèves ? L'algorithme prend-il des décisions justes ? Il est fondamental de développer un esprit critique face à ces outils, tant chez les enseignants que chez les élèves. Favoriser une utilisation responsable et éclairée de l'IA, c'est aussi former à une citoyenneté numérique consciente des enjeux de transparence, de biais et de respect des droits.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE EN ÉDUCATION

CE QUI PEUT RELEVÉ OU PAS D'UNE IA



11 activités d'usages créatifs de l'IA en éducation

Acculturation à l'IA

01 Découvrir et comprendre l'IA (Tihiura FALCHETTO)

02 Faire de l'IA un allié pédagogique : pratiques raisonnées pour un usage éclairé

Vers un usage raisonné pour accompagner devoirs surveillés, révisions et oraux (Morgan DRENEUC)

Langues polynésiennes

03 Trouve ta place avec l'IA ! - Tāvāhi e te aratae rorouira! -

Locate it using AI! Découvrir et renforcer la maîtrise des adverbes de position en français/tahitien/anglais (Moetu GRASSIN-TINORUA)

04 Te mau 'ā'ai mā'ohi a te mau pīahi 'e a te aratae rorouira .
Des histoires et des codes : the battle of legends
(Valérie SELAM)

Environnement et territoire

05 L'IA au service du patrimoine : découvrir, préserver et transmettre les Marae (Delphy PERRY)

Citoyenneté numérique

06 'Aito nō te natiuira : créez un blog fiable et captivant grâce à l'IA (Hereata FERRAND / Laurette ITCHNER)

Main dans la main avec l'IA

/ Co-écrire avec l'IA

07 J'apprends à écrire avec l'IA (Moea WOLHER)

08 L'IA, assistant anti page blanche (Stéphanie CAIRE TETAURU)

09 Les IA génératives au service de l'EDL : les chatbots tuteurs de dictées (Stellio TRAFTON)

Faire des requêtes à l'IA (Prompter)

10 Prompter : des mots à l'image (Marie TEHEITAEVA)

11 L'IA comme partenaire de recherche (Pascal MARTINENT)



Mode d'emploi des fiches d'activités

Juste des idées... Les fiches d'activités visent à apporter des **idées d'activités** à des enseignants, à des animateurs jeunesse et à des parents. Les activités peuvent être adaptées (et détournées) de mille et une manières: le déroulement, la durée, les objectifs d'apprentissage et leur évaluation, le matériel et les technologies utilisées, l'arrimage au curriculum et l'adaptation aux différents groupes d'âge et à la diversité des besoins éducatifs des participants enfants et adultes.

Activité. Les activités du guide visent le développement d'une ou plusieurs des cinq compétences clés du 21e siècle: la pensée critique, la collaboration, la résolution de problèmes, la créativité et/ou la pensée informatique.

Âge. Toutes les activités peuvent être réalisées dès l'âge suggéré et de manière intergénérationnelle au sein de l'école ou à l'extérieur (maison, centre de loisirs,...).

Mécaniques de jeu. Elles décrivent des principes d'interaction au sein de l'activité d'apprentissage entre l'apprenant, ses pairs et d'éventuels outils numériques.

Temps. Il est structuré en périodes d'environ une heure.

Déroulement de l'activité. Chaque fiche présente un exemple de déroulement de l'activité afin que les enseignants puissent l'adapter aux objectifs et besoins spécifiques de leurs classes.

Déclinaisons. Cette section suggère des déclinaisons possibles de l'activité.

Évaluation. Les cinq compétences du 21e siècle privilégiées dans ce guide disposent d'une fiche d'évaluation permettant aux enseignants d'évaluer les éléments observables liés à ces compétences.



01 Programmation de notre ami robot Âge 4+ Activité débranchée

La programmation de notre ami robot est une activité d'introduction à l'algorithmique et aux instructions de programmation sans outils technologiques. Trois élèves sont invités au centre de la classe. Un élève joue le rôle d'un robot qui doit suivre les instructions de déplacement que deux autres élèves vont lui donner de manière verbale et par le biais de pictogrammes correspondants à des instructions de programmation de déplacement (avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche).

Domaines disciplinaires:

- Langues
- Maths, sciences et technologies

Objectifs:

- Introduire le concept de programmation et de robotique pédagogique
- Réaliser une introduction à la programmation de manière non informatique
- Développer la pensée informatique (logique, évaluation, création)
- Se repérer dans l'espace

Compétences du 21e siècle: Collaboration, Pensée informatique

Compétences transversales: Méthodes de travail efficaces, Coopération, Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu: Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage: 1 période

Amorce. Suite à la lecture ou la création d'un conte sur les robots, l'enseignant pose des questions relatives à la programmation et aux robots (les robots sont-ils intelligents? avec quelle langue communiquons-nous avec eux?) afin de faire émerger les conceptions initiales.

Réalisation. Après avoir introduit le concept de programmation, l'enseignant invite au centre de la classe trois élèves volontaires. Un élève joue le rôle de l'ami-robot qui doit suivre les instructions de déplacement. Le deuxième élève va donner des instructions de manière verbale (avancer d'un pas, tourner d'un quart de tour à gauche ou à droite). Une fois le jeu maîtrisé, un troisième élève s'ajoute. Ce dernier va choisir les pictogrammes de direction (flèches avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche) qui vont permettre de traduire les instructions verbales du deuxième enfant dans une suite de pictogrammes qui vont être exécutés par l'ami-robot.

Intégration. L'enseignant pose des questions (p. ex. qu'est-ce une instruction?) afin de permettre aux enfants de comprendre la notion d'instruction et commencer à considérer la notion de programme informatique comme une suite d'instructions. Il serait possible d'initier une discussion sur la présence de la programmation dans le quotidien des élèves (jeux vidéos, tablettes graphiques, ordinateurs).

Évaluation: Collaboration et pensée informatique

Déclinaisons: Possibilité d'introduire le concept de perception (capteurs) d'un robot et des conditions de "si... alors" en donnant l'instruction à l'ami-robot de "tourner à droite de 90° s'il détecte (les yeux comme capteurs intrinsèques) un obstacle dans son environnement".

Matériel: Album sur les robots; images papier avec les icônes de déplacement Scratch.JR.

Matériel. Le matériel est décrit de manière générique afin de faciliter l'intégration des activités avec différents types de technologies. Par exemple, au lieu de nommer un seul modèle de robot, la mention *robot mobile* et *programmable* indique que l'activité peut être réalisée avec tout robot répondant à ces deux critères.



Cette situation d'apprentissage, destinée aux élèves de 7 à 9 ans (CE1 au CM1), vise à initier à l'intelligence artificielle (IA) générative et à développer l'esprit critique, tout en mobilisant le vocabulaire spatial.

Domaines disciplinaires :

- Espace et géométrie
- Éducation aux médias et à l'information

Objectifs :

- Faire découvrir le fonctionnement, l'apprentissage et les limites d'une IA générative
- Développer l'esprit critique des élèves vis-à-vis de ses réponses

Compétences du 21^e siècle et compétences transversales

Esprit critique
Littératie numérique
Résolution de problèmes

Communication
Curiosité
Apprendre à apprendre

Mécaniques de jeu

 Classification
 Comparaison

Description de la situation d'apprentissage



60 minutes



Amorce

- Réactiver le vocabulaire spatial (au-dessus, en dessous) via un exercice papier facile pour les élèves, puis annoncer la comparaison avec la performance de l'IA sur la même tâche.
- Présenter l'outil "GenAI Teachable Machine" (<https://tm.gen-ai.fi/image/general>) qui apprend à classer des images représentant des formes colorées situées au-dessus ou en dessous d'une ligne noire.

Réalisation

- Tester l'IA : d'abord avec des images connues (de sa base d'entraînement), elle réussit généralement bien, puis avec une image inconnue (non présente dans sa base d'entraînement), elle peut alors se tromper.

Intégration

- Analyser les résultats : l'IA apprend par motifs à partir des exemples fournis et ne "comprend" pas comme un humain.
- Souligner l'importance de la quantité et de la diversité des données pour l'apprentissage de l'IA.
- Conclure sur la nécessité de garder un esprit critique face à cet outil puissant mais faillible.



Matériel :

- Ordinateur ou tablette avec accès internet
- Flashcards

Déclinaisons :

Varié les concepts : utiliser d'autres notions spatiales (gauche/droite, dedans/dehors), des formes ou des couleurs différentes pour l'entraînement de l'IA.

Liens interdisciplinaires : adapter l'activité pour classer des éléments en sciences (espèces animales/végétales), en arts (styles artistiques simples)...

À travers une ressource interactive, cette activité invite les élèves de lycée à **adopter un regard critique sur l'intelligence artificielle : ses biais, ses impacts sociétaux et environnementaux ainsi que ses performances en comparant au moins deux IA**. Ils **expérimentent ensuite un usage raisonné de l'IA** pour préparer un devoir, un oral ou réviser un cours, en utilisant la méthode de prompting ACTIF. L'objectif : transformer l'IA en **outil d'analyse, de structuration et d'autonomie** qui soutient les apprentissages.

Domaines disciplinaires:

- Transversal/numérique
- EMI
- SVT/enseignement scientifique

Objectifs:

Amener les élèves à **comprendre les enjeux et les limites de l'intelligence artificielle** en explorant ses **biais algorithmiques, ses impacts sociétaux et environnementaux**, avant d'en **expérimenter un usage raisonné** pour la **révision d'un cours, la préparation d'un devoir surveillé ou d'un oral**.



Compétences du 21e siècle

Esprit critique
Compétences numériques
Apprendre à apprendre

Compétences transversales

Méthodes de travail efficaces
Coopération
Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu



Interactivité
Immersion

Description de la situation d'apprentissage



6 heures

1



Fais moi confiance, je sais tout...

Start

Amorce

Aujourd'hui, vous allez rencontrer quelqu'un qui affirme savoir tout. Pas un prof, pas un adulte... une machine. Elle va vous répondre, vous guider... et peut-être vous tromper. Vous pensez pouvoir lui faire confiance ? On va voir ça tout de suite.

Réalisation

La séance commence par une exploration guidée des biais de l'intelligence artificielle, de ses erreurs possibles, de son impact sociétal. À travers des extraits interactifs d'un Genially, les élèves sont invités à adopter un regard critique avant toute utilisation pratique de ces outils.

Dans un second temps, les élèves passent à l'expérimentation :
- ils interrogent au moins deux IA différentes (ChatGPT, DeepSeek) sur une même tâche scolaire, dont ils maîtrisent le contenu.
- ils comparent les réponses : complétude, pertinence, clarté, fiabilité des sources... et rédigent une analyse argumentée.

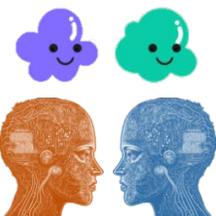
- ils calculent les coûts environnementaux de l'utilisation personnelle et collective de l'IA générative afin de les sensibiliser aux impacts environnementaux de l'IA générative. Enfin en s'appuyant sur leurs constats, les élèves réalisent une mise en pratique concrète : choisir de réviser un cours pour préparer un devoir, ou s'entraîner à l'oral à l'aide de l'IA, mais en appliquant une démarche efficace de prompting (méthode ACTIF) et en utilisant l'IA comme assistant scolaire de révision notionnel ou de présentation d'un oral.

Intégration

Chaque élève restitue son travail :

- analyse critique des IA testées, évaluée par les pairs à l'aide d'une grille critériée
 - présentation de la production finale réalisée avec l'appui de l'IA (outils d'entraînement)
- Une discussion collective permet de construire ensemble des bonnes pratiques d'usage de l'IA en contexte scolaire.

2



Assistant d'instruction générative (prompt)

ACTIF
Action Contexte Intelligence Interactif

3



Une IA au service de l'intelligence humaine

À retenir

Matériel:

Accès à internet et à plusieurs IA en ligne (via Genially)
Ordinateurs, tablettes ou smartphones
Lien vers le Genially :

<https://view.genially.com/67cf8e12fac5410d21dff488/presentation-tes-th3-lintelligen-ce-artificielle>

Déclinaisons:

- Collège (4e-3e) : simplifier les consignes et travailler sur un sujet court.
- Lycée : préparer le Grand Oral, structurer une dissertation, renforcer les compétences de révision
- Post-bac : s'appuyer sur l'IA pour la recherche documentaire, la préparation de synthèses et d'exposés.
- Éducation aux médias : analyser les risques liés aux biais algorithmiques.
- Techno/NSI : approfondir la compréhension technique du fonctionnement des IA.



Cette situation d'apprentissage, destinée aux élèves de Cycle 3, leur permet la création d'un jeu multilingue (français, anglais, tahitien) tout en les initiant à l'intelligence artificielle (IA) générative.

Domaines disciplinaires:

- Espace et géométrie
- Langues
- Etude de la langue

Objectifs:

- Maîtriser les déplacements d'un personnage sur un écran en utilisant les logiciels de programmation scratch et scratch junior.
- Comprendre le fonctionnement d'une IA générative.
- Exploiter les langues pour coder les déplacements.

Compétences du 21e siècle

Pensée critique
Créativité
Résolution de problèmes

Compétences transversales

Méthodes de travail efficaces
Coopération
Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu

 **Interdépendance**

Description de la situation d'apprentissage



1 période



Amorce.

Entrée en situation avec l'idée d'un **jeu numérique interactif** en intégrant deux intelligences artificielles : une pour générer les images, l'autre pour corriger les réponses.



Réalisation.

Les étapes sont :

- Les élèves ont d'abord été initiés à la programmation avec **Scratch Junior**,
- puis ils ont utilisé **Scratch** pour créer un jeu multilingue (français, anglais, tahitien).
- Le jeu met en scène un personnage qui se déplace selon des consignes spatiales. Des activités guidées, des fiches mémoire et des scripts à compléter ont soutenu l'apprentissage.
- une **commande vocale a été ajoutée** grâce à l'outil **Vosk**, permettant aux élèves de choisir la langue oralement.



Intégration.

- L'IA comme assistant de production pour donner de l'interactivité au jeu et aller vers l'autonomie de l'élève dans la production (motivation des élèves)
- L'IA comme outil de vérification : des difficultés de reconnaissance et de transcription qui sont apparues avec certains mots en tahitien.

Matériel :

- Ordinateur ou tablette avec logiciels scratch et scratch junior
- outil d'IA "Vosk"
- fiches mémoire et des scripts

Déclinaisons: .

- Réutilisation du jeu comme outil d'entraînement
- Élargissement à d'autres notions spatiales ou linguistiques
- Création de jeux par d'autres classes ou niveaux
- Prolongement culturel et linguistique

Les élèves ont travaillé sur l'écriture de **petits scénarios inspirés des légendes polynésiennes**, en **langue tahitienne**, avec l'aide ponctuelle d'un **outil d'IA générative de texte** (ChatGPT). L'IA n'a pas été utilisée pour remplacer leur créativité, mais comme un **compagnon de narration**, capable de leur proposer des structures, des rebondissements, ou d'enrichir leurs idées.

Domaines disciplinaires:

- Langue tahitienne
- Sciences et technologies

Objectifs:

- Développer les compétences de **description et de narration en tahitien**.
- **Structurer un récit** avec des péripéties et des dialogues.
- Stimuler l'**imagination** à l'aide d'outils numériques.
- Comprendre l'**importance du prompt** dans la génération de contenu avec une IA.
- Adopter un **regard critique et actif** sur les outils d'intelligence artificielle.

Compétences du 21e siècle

Collaboration
Pensée informatique

Compétences transversales

Méthodes de travail efficaces
Coopération
Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu



Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage



1 période

1

Peut-on écrire des histoires en tahitien avec un robot ?



Amorce. Présentation de l'IA comme un outil de narration, d'illustration et de réflexion. Discussion guidée autour de la question : « *Peut-on écrire avec un robot ?* ». Introduction des termes « intelligence artificielle », « prompt », « génération », en lien avec des situations connues des élèves (chatbots, jeux vidéo narratifs).

2

Écrivons notre histoire et demandons au robot de nous aider.



Réalisation. Les élèves rédigent en groupes des petits scénarios inspirés des légendes mā'ohi en langue tahitienne.

Ils apprennent à structurer un récit et utilisent ChatGPT pour tester des prompts (en français puis en tahitien) afin d'enrichir leur récit (dialogues, péripéties...).

Ils génèrent ensuite des **images via IA** à partir de leurs textes et comparent les résultats selon la langue utilisée. Une discussion collective suit sur la représentation culturelle et la fidélité narrative.

3

J'ai essayé le même prompt en français et en tahitien. En tahitien, elle n'a pas bien répondu, mais c'est justement intéressant, on voit qu'elle a encore besoin d'apprendre notre langue. »



Intégration transferts. Les élèves sont encouragés à réutiliser les stratégies d'écriture dans d'autres contextes (films, récits personnels, légendes transmises oralement).

Ils développent une **posture critique vis-à-vis de l'IA** : quelles limites ? Quelle créativité humaine ?

L'outil devient une **ressource au service de leur pensée**, pas une réponse toute faite.

Matériel: Fiches « structure de récit »

Tablettes ou ordinateurs connectés à ChatGPT et à un générateur d'images IA

Papier, crayons, supports d'écriture en tahitien

Affiches de vocabulaire / murs de mots pour enrichir les textes Productions élèves (dessins, prompts, textes) pour l'exposition ou la comparaison

Déclinaisons: Même modèle avec d'autres thématiques : récits de science-fiction, contes contemporains, récits historiques en tahitien, ou encore jeux de rôles. Possibilité d'adapter en interdisciplinaire avec les sciences (énergie, astronomie, navigation) ou les arts visuels.

Découvrir, préserver et transmettre les Marae

Domaines disciplinaires:

- Questionner le monde
- Français
- Reo Tahiti

Objectifs:

- Découvrir et étudier un site patrimonial
- Reconnaître les caractéristiques d'un texte descriptif et mettre en oeuvre une démarche d'écriture
- Utiliser des outils IA pour améliorer sa production écrite
- Utiliser des outils IA pour générer les illustrations de l'affiche



Compétences du 21e siècle

Collaboration
Pensée critique
créativité

Compétences transversales

Coopération
Approche historique et culturelle de son territoire

Mécaniques de jeu



Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage

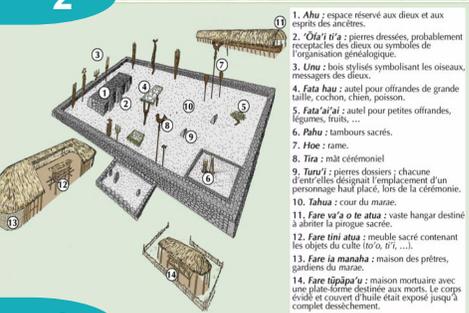


1 période

1



2



3



Amorce : une sortie pour découvrir le Marae:

Le but est d'amener les élèves à découvrir un élément de leur patrimoine, à l'observer, le prendre en photo pour construire une image mentale de l'organisation de l'espace. (croquis d'observation, photos...)

En QLM, le Marae est étudié en amont dans un cadre historique (la Polynésie aux temps anciens)

Réalisation:

- 1) En utilisant les photos et les croquis réalisés précédemment, produire un écrit descriptif (premier jet - sur feuille)
- 2) Utiliser une IA correctrice pour améliorer leurs productions écrites
- 3) Une fois le texte de l'affiche rédigé, une traduction en Reo Tahiti est effectuée.
- 4) Utiliser une IA générative pour illustrer l'affiche : représentations actuelles et modélisations du Marae tel qu'il était avant.
- 5) L'affiche produite pourra constituer une étape du parcours éducatif artistique et culturel pour les élèves de l'école.

Intégration.

- Apprentissage collaboratif
- Développement de l'esprit critique
- Approche multimodale: allie lecture, écriture, traduction et représentations de l'espace.
- Valorisation des élèves : Les idées sont transformées en visuel concret, la production est exposée sur site et permet un partage de connaissances.
- Réalisation de productions destinées à la communication du résultat

Déclinaisons:

- PEAC : oeuvres patrimoniales
- Production d'écrit: production d'affiches
- Arts visuels: génération d'images culturelles

Matériel: Tablettes, IA correctrice et IA generative d'images, feuilles, affiches, connexion internet, référent culturel si possible (formateur, directeur de musée, archéologue...)



"Le blog de la classe doit devenir une source fiable et intéressante pour informer les élèves, leurs familles et les enseignants sur des thématiques variées. Cependant, les articles publiés doivent être captivants, bien rédigés, et vérifiés pour garantir qu'ils ne contiennent pas d'informations fausses ou inexacts. Comment utiliser l'intelligence artificielle pour aider à écrire des billets originaux tout en s'assurant que les informations partagées sont fiables et adaptées à un public scolaire ?"

Domaines disciplinaires:

- Langues
- Sciences et technologies
- EMI

Objectifs:

- Rédiger et publier des billets sur le blog de l'ENT Nati Tahi en mobilisant des outils numériques et l'intelligence artificielle, tout en développant des compétences en recherche, vérification de l'information et écriture collaborative.

Compétences du 21e siècle

Collaboration
Pensée critique
Pensée informatique

Compétences transversales

Méthodes de travail efficaces
Coopération
Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu



Coopération

Description de la situation d'apprentissage



1 période



Amorce. Imaginez que notre classe devient une équipe de journalistes numériques ! **Votre mission :** créer un **blog** captivant et utile pour toute notre communauté. Mais attention, chaque billet devra être bien écrit, original, et surtout, partager des informations fiables. Pour cela, vous aurez un allié : **l'intelligence artificielle**, qui vous aidera à rédiger et à vérifier vos sources. Prêts à relever le défi ?



Réalisation.

- 1) Phase 1 : production d'écrits de billets en fonction d'une thématique définie par les élèves : les avatars de la classe (présentation de la classe), les chevaux (projet équitation)
- 2) Phase 2 : amélioration des écrits avec l'IA
- 3) Phase 3 : publication des premiers billets validés ou des images générées par IA
- 4) Phase 1bis : qui est qui ? (co-éducation : les parents doivent retrouver sur le blog leur enfant)
- 5) Phase 2 bis : vérification de la véracité des articles
- 6) Phase 3bis : publication sur le blog de Nati

Intégration.

Organiser une séance de retour en classe où chaque groupe présente son billet et partage son expérience de travail collaboratif, d'utilisation de l'IA et de vérification des informations.

Publier les billets sur le blog



Matériel: Outils numériques (ordinateur, tablette), applications (ENT, IA générateur de texte, IA vérification), connexion nécessaire

Déclinaisons: ...

Rédiger avec les élèves une charte de publication sur le blog de la classe.

Approfondissement sur les prompts (avec critères de réussites)

Jeu d'investigation pour décrypter une infox.

Introduire des podcasts dans le blog dans diverses langues



Activité de rédaction où l'IA intervient en tant que tuteur ou modèle pour corriger, améliorer et enrichir ses phrases.

Domaines disciplinaires:

- Langues pour penser et communiquer: écriture

Objectifs:

- Produire des phrases à l'écrit et les vérifier ou les améliorer avec une IA pour raconter une sortie scolaire.

Compétences du 21e siècle

Collaboration
Créativité



Compétences transversales

Parler, communiquer, argumenter à l'oral de façon claire et organisée.

Mécaniques de jeu



Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage



1 période

1



Amorce: Après avoir présenté le blog de la classe aux enfants et quelques exemples d'articles (des photos et un texte racontant les activités faites), leur dire qu'ils doivent participer à l'écriture d'articles.
Présenter le type d'écrits (déjà travaillé), rappeler les contraintes d'écriture.

2



Réalisation: par deux, les élèves vont produire des phrases pour raconter leur sortie. Ils les écrivent d'abord avec l'aide de l'enseignant ou des outils traditionnels de la classe (cahier, répertoire de mots, logiciel Clavier Metal). Ils retravaillent chaque phrase avec l'IA qui a déjà reçu un pré-prompt: les élèves écrivent leur phrase, l'IA a pour consigne de proposer deux reformulations dans un français correct et enrichi (adjectifs, synonymes). Les élèves comparent leur phrase initiale avec les propositions et décident de la modifier ou pas. Ils recopient leur phrase finale.
Ex: phrase 1/ "on est parti de l'école à 8h00, on est allé à pied et on a monté la montagne".

Phrase proposée: "Nous sommes partis de l'école à 8h00 puis nous avons grimé sur la montagne."

3



Intégration: l'enseignant questionne sur les choix de phrase des élèves. Il les aide à comparer les phrases proposées par l'IA (repérer les synonymes, les adjectifs employés). Il rend visible les erreurs de l'IA, fait remarquer le manque de cohérence parfois, par rapport au contexte du texte travaillé.

Déclinaisons: séance 1/ Créer le besoin d'assistance et utilisation de l'outil IA avec la classe, la maîtresse ne pouvant pas répondre à chacun en même temps.
2/ S'approprier l'outil et intégrer les règles d'utilisation en groupes restreints.
3/ Utiliser l'outil IA à deux pour produire ses phrases et avoir un échange réflexif sur la langue avec la maîtresse.
4/ En modifiant le pré-prompt, travailler sur le repérage et l'enrichissement des phrases à l'aide d'adjectifs qualificatifs ou de compléments de phrase
5/ Demander à l'IA de terminer un récit duquel on aurait écrit qu'un paragraphe.

Matériel: une tablette pour deux élèves, cahier de rédaction.

Scénario pédagogique intégrant l'IA pour des élèves de 11 ans et plus, afin de lutter contre l'angoisse de la page blanche et de structurer un écrit argumentatif au collège, au lycée et dans les études supérieures.

Domaines disciplinaires:

- Français
- Toutes les disciplines qui demandent un écrit argumenté

Objectifs:

- Défaire les nœuds de l'écriture : exprimer ses idées, trouver ses mots, etc.
- Structurer l'argumentation : développer la progression des idées, la logique interne
- Enrichir ses arguments et ses idées : enrichir sa culture personnelle.
- Éviter les idées reçues : les transformer en idées approfondies.

Compétences du 21e siècle

Pensée critique
Communication
Compétences de littération

Compétences transversales

Communiquer à l'écrit
Utiliser des ressources numériques

Mécaniques de jeu

 **Interdépendance**

Description de la situation d'apprentissage

 1 période

1



Amorce. Donner un sujet de réflexion type "Travaille-t-on uniquement pour gagner sa vie ?"
Organisation des idées avec une carte mentale numérique : outils comme [MindMeister](#) ou [Lucidchart](#). Structure suggérée : introduction, arguments en faveur, arguments contre, synthèse. **Enrichissement culturel avec l'IA :** Les élèves utilisent un chatbot IA pour demander des idées ou reformuler leurs arguments.

2



Réalisation.

- 1. Atelier d'écriture guidée** - Les élèves se lancent dans l'écriture. Ils utilisent un assistant IA d'écriture type [MerciAPP](#). L'IA peut suggérer des transitions, corriger la syntaxe et proposer des synonymes pour enrichir le lexique.
- 2. Partage des productions** - Les élèves lisent un extrait de leur essai. Le reste de la classe commente la progression logique et la pertinence des idées. option bis, dynamique du post-it à l'écrit : intention, précision, critique, simplifie, etc.
- 3. Relecture collaborative avec IA** - Utilisation d'outils comme [ChatGPT](#) pour analyser les forces et les faiblesses des essais. Exemple de requête : "Peux-tu m'aider à améliorer la clarté et la nuance de ce paragraphe ?"
- 4. Feedback collectif** : identification des idées reçues dans les textes partagés. Discussion sur les moyens de les transformer.

3



Intégration.

- 1. Apprentissage collaboratif et inclusif** : les élèves travaillent en groupes pour partager des idées et co-construire des arguments. L'IA devient l'assistant personnel des EBEP.
- 2. Apprentissage guidé** : l'enseignant oriente les interactions avec l'IA, veille à l'utilisation critique des suggestions.
- 3. Apprentissage par auto-correction** : l'IA aide les élèves à améliorer leurs textes, mais ils doivent justifier les modifications apportées.
- 4. Enrichissement lexical et culturel** : les élèves utilisent l'IA pour diversifier leurs exemples et élargir leurs connaissances.

Matériel:

BYOD avec connexion internet, une IA d'idéation, une IA d'écriture, une IA de relecture.

Déclinaisons:

- Rédaction de prompt-type pour guider l'IA comme un assistant d'écriture
- Penser à des feedback métacognitifs : noter ses types d'erreurs personnalisés.
- Noter des formules modèles personnalisées

Les chatbots tuteurs de dictée

Domaines disciplinaires:

- Français

Objectifs:

- renforcer les compétences et connaissances orthographiques de l'élève en exploitant de manière raisonnée les intelligences artificielles.

Compétences du 21e siècle

Pensée critique
Autonomie

Compétences transversales

Méthodes de travail efficaces
Coopération
Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu



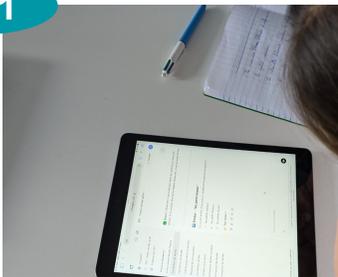
Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage



20 minutes

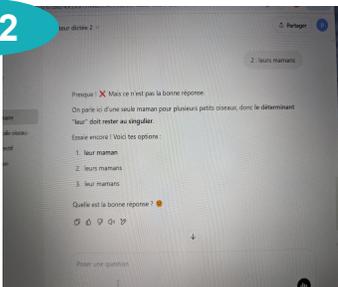
1



Amorce : Et si une intelligence artificielle pouvait aider à comprendre les erreurs d'orthographe ?

Dans ce projet, les élèves utilisent l'IA comme outil de vérification de l'orthographe et de grammaire dans le cadre de dictée. C'est une dictée négociée avec l'IA, ils discutent avec l'IA pour corriger, expliquer, et progresser. Une nouvelle façon d'apprendre, où l'erreur devient le point de départ d'un vrai dialogue intelligent !

2

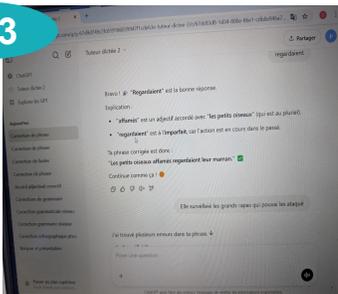


Réalisation :

-Au préalable, élaboration d'un prompt pour configurer un chatbot (possible avec ChatGPT, MistralAI...) qui ne doit pas se contenter de corriger mais d'expliquer les erreurs commises pour ensuite proposer des solutions possibles. (Intégrer dans le prompt le mode "explication" en s'appuyant sur les règles orthographiques ou grammaticales)

-Lors de la phase de correction, les élèves utilisent un chatbot, tuteur de correction. Ils y écrivent l'extrait de la dictée qu'ils souhaitent corriger. L'IA propose une explication sur l'erreur identifiée et affiche trois corrections possibles dont une seule est la bonne. L'échange avec l'IA permet aux élèves d'explorer, de se questionner, de comparer et de progresser.

3



Intégration :

-L'IA configurée aide les élèves à comprendre leurs erreurs et à progresser dans la langue.

-L'IA devient un partenaire de réflexion, un tuteur numérique qui guide chacun dans les subtilités de l'orthographe.

Matériel :

Ordinateur ou tablette
avec connexion internet

Déclinaisons :

Utilisation de l'IA comme partenaire de réflexion dans des activités de production écrite plus longue et dans d'autres disciplinaires (histoire, géographie, ...).

Prompter une IA générative d'images : transformer les mots en images

Domaines disciplinaires:

- Langues vivantes
- français
- arts plastiques

Objectifs:

- Acculturer les élèves à l'IA générative d'images
- Amener les élèves à avoir un regard critique sur les images créées par l'IA
- Création de contenu
- Encourager la créativité des élèves

Compétences du 21e siècle

Créativité
Collaboration

Compétences transversales

Méthodes de travail efficaces
Coopération
Communiquer de façon appropriée

Mécaniques de jeu

 Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage

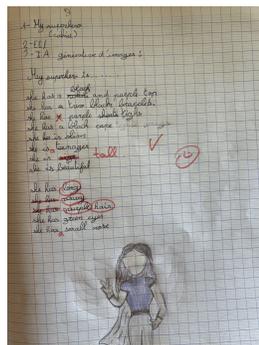
 1 période

1



Amorce. Partir d'une situation de production d'écrit en cours de langues vivantes (ou toute autre domaine disciplinaire). Essayer de passer du mot à la phrase, puis de la phrase à un paragraphe. Les élèves utilisent en premier leurs crayons de couleur et leur cahier avant d'utiliser une IA générative d'image.

2

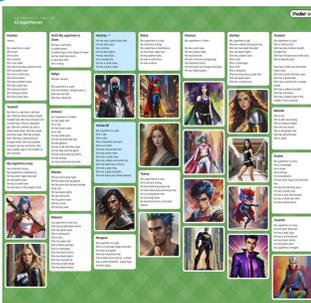


Réalisation: Les élèves travaillent seuls. Ils commencent par dessiner ce qu'il veulent créer (ici, un nouveau superhero). Ils utilisent le lexique et les tournures de phrases étudiés en classe pour rédiger un texte descriptif. Ils tapent leur texte ou utilisent la commande vocale. Ce texte sert de base pour le prompt. Les élèves ont le droit à trois essais maximum pour générer une image et obtenir le résultat imaginé. Ils comparent ensuite leur dessin d'origine à l'image créée par l'IA et peuvent aiguïser leur esprit critique.

Intégration:

- Les prompts et les images sont rassemblés sur un mur collaboratif. Expression orale, compréhension de l'écrit, autant de déclinaisons possibles (présenter son super héros devant la classe, relier le prompt à l'image correspondante, jouer au qui est-ce...).
- Les élèves sont bluffés par la magie de l'IA. Ils sont motivés et fiers de leurs créations ; une exposition est organisée dans un lieu de l'établissement.

3



Matériel: outils connectés (tablette, ordinateur), IA générative d'images

Déclinaisons:

Proposer une activité qui consiste à générer une image qui se rapproche le plus de celle proposée par une IA, un élève ou un artiste. Les élèves décrivent l'image et utilisent leur production écrite pour prompter une IA générative d'image et comparent les images: ce qui apparaît, ce qui manque, ce qui a été ajouté. Développement de l'esprit critique.

Possibilité d'organiser un concours de celui qui crée l'image la plus ressemblante. Possibilité d'imposer un nombre de caractères ou de mots maximum. Certains sites proposent ces activités.

Réalisation d'un TP1 sur comment déterminer l'équation d'une droite passant par deux points donnés du plan et TP2 création d'une capsule vidéo sur un sujet non imposé et faisant intervenir l'IA.

Domaines disciplinaires:

Maths, Sciences Numériques et Technologies.

Objectifs :

Apprendre à formuler un prompt précis, à analyser la réponse de l'IA et à produire un travail clair et compréhensible.

Réalisation dans le cadre de la SNT (seconde) de deux activités en utilisant l'IA comme moyen de questionnement, de recherche des sources, pour initier les élèves à prompter et à se questionner sur la pertinence du prompt, de la réponse apportée par l'IA, de sa crédibilité, et surtout à l'utiliser comme aide de camp, comme adjoint, comme assistant permettant une co-construction, et ainsi développer une culture numérique responsable.



Compétences du 21e siècle

Autonomie/Reformulation/
Expérimentation/Esprit
critique/Posture éthique.

Compétences transversales

Usage critique et réfléchi des outils
numériques/Favoriser la
co-construction du savoir/IA

Mécaniques de jeu



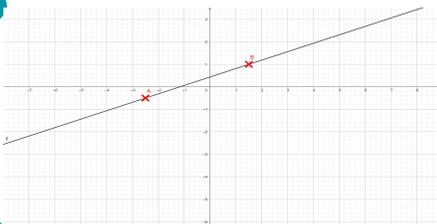
Interdépendance

Description de la situation d'apprentissage



2x4 semaines

1



Amorce. TP1: équation d'une droite passant par deux points donnés (non vu en cours), utiliser une IA et analyser l'historique de vos interactions avec l'IA afin d'observer l'évolution des requêtes et des réponses obtenues. Vous devez faire un historique de vos requêtes, des réponses apportées par l'IA et voir comment vos demandes évoluent. TP2: création d'une capsule vidéo.

2



Réalisation. Les élèves sont en classe numérique et font leur prompt.
-Aides du professeur : aider, suggérer, afin d'encourager l'autonomie, la reformulation, l'expérimentation.

Cette phase de développement est pensée pour favoriser la réflexion, la curiosité et le travail en mode "essai-erreur" contrôlé.

L'IA devient un partenaire de recherche et l'élève apprend à ajuster sa demande, à affiner son questionnement.

3

Nous allons solliciter l'IA pour qu'elle nous génère des applications et voir si vous avez compris...

Chouette, nous sommes prêts...

Intégration. Certains élèves se sont retrouvés devant le même type de réponse. Sujet jamais vu en cours et pour lequel je demandais du concret. Les premières réponses étaient trop compliquées, ils ont reformulé leurs demandes, même parfois à vouloir trop simplifier, ils ont complètement dénaturé la problématique. Cela montre la nécessité de précision dans l'interrogation et illustre que l'IA doit être considéré comme un outil pédagogique exigeant incitant à la rigueur et à la pensée critique.

Matériel: Un Ordinateur, un Pad, une connexion WIFI, une plateforme IA institutionnelle recommandée stable, un projecteur, un tableau blanc, un feutre. ...

Déclinaisons: une fois la méthode trouvée, les élèves utilisent l'IA pour générer une série d'exercices simples afin de consolider leurs acquis, puis vérifient et expérimentent leurs réponses à l'aide des outils numériques GeoGebra et l'IA.