Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

94

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

La technologie, pour quoi faire ?



avec les compétences du référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté



Autrice de la séquence philo « Nouvelles technologies » **Mélanie Olivier** (philosophe, animatrice et formatrice au Pôle Philo)

Autrice de la séquence médias « Dis-moi IA, vas-tu remplacer l'école ? » **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias))

Dessins de Philéas et Autobule **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Avril - Mai 2025 – Éditeur responsable : **Brice Droumart**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

Vous souhaitez être informé·e des outils pédagogiques Philéas & Autobule dédiés aux enseignant·es ? Inscrivez-vous à notre liste de diffusion en nous envoyant un e-mail à l'adresse **info@phileasetautobule.com**

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo
Nouvelles technologies ---- 4

- Discuter du thème de la technologie
- Imaginer des technologies
- Argumenter

Mots-clés : technologie débattre futur



Une séquence médias
Dis-moi IA, vas-tu remplacer l'école ? --- 10

- Faire une recherche par IA
- Problématiser l'usage des IA
- Penser des possibles

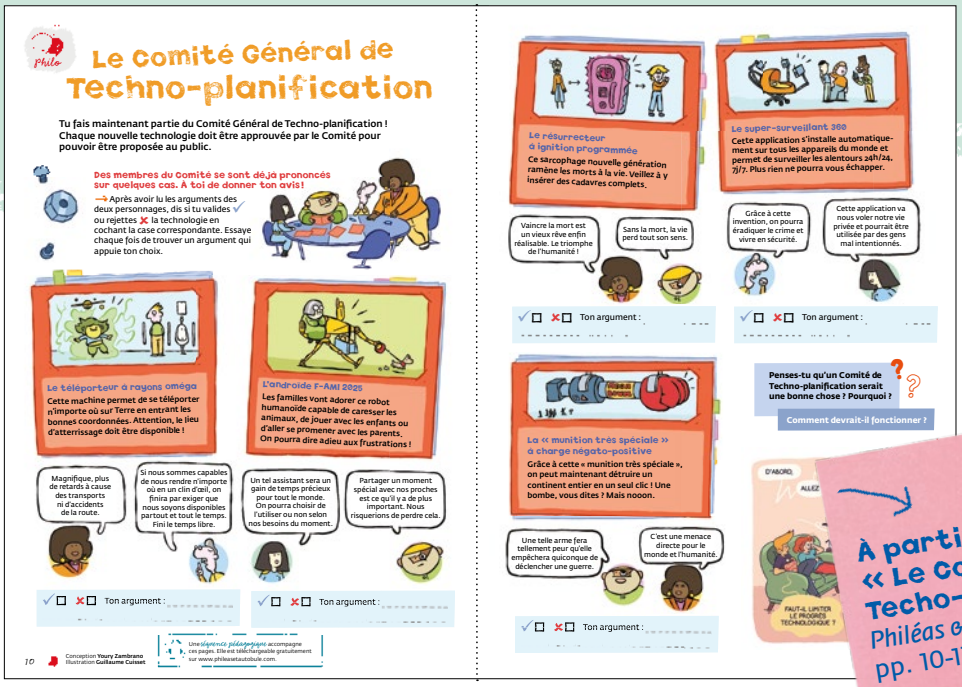
Mots-clés : technologie apprendre rechercher des informations

Annexes ---- 17

Séquence philo

Nouvelles technologies

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



À partir des pages philo « Le Comité Général de Techno-planification », *Philéas & Autobule* n°94, pp. 10-11.

Objectifs

- Réfléchir et discuter du thème de la technologie
- Argumenter
- Mobiliser la pensée créative

Durée
2 x 50 minutes

Âge
À partir de 9 ans

Matériel
- Matériel divers pour dessiner

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

➲ **Se décentrer pour comprendre le point de vue de l'autre.**

- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (P3 à S2).

➲ **Élargir sa perspective.**

- Identifier la perspective depuis laquelle on parle (P5, P6).
- Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne (S1, S2).

7. S'EXERCER AU PROCESSUS DÉMOCRATIQUE

Savoir-faire

➲ **Débattre collectivement.**

- Formuler des arguments en lien avec un débat (P3, P4).
- Confronter, articuler et intégrer les arguments (P5, P6).
- Confronter, articuler et intégrer les arguments et se positionner au sein du débat (S1, S2).
- Assumer différents rôles (P3 à S2).
- Dégager collectivement des idées du débat (P3 à P5).
- Dégager collectivement les idées essentielles du débat (P6 à S2).

➲ **Décider collectivement.**

- Conclure/décider ensemble à l'issue d'un débat (P3 à S2).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants. Il prend connaissance des propositions de questions pour la discussion finale, tente d'y répondre et éventuellement en prépare d'autres. La lecture de l'ensemble de la revue permettra certainement à l'animateur de se préparer pour explorer les facettes diverses de la notion de technologie.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

Pour la première partie de cette animation, le groupe doit travailler en sous-groupes. Cette phase comprendra du dessin : il s'agit donc de prévoir des tables et un espace accessible par tous pour le matériel. Dans un second temps, le groupe se réunira en grand cercle pour une discussion.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (5 MIN)

L'animateur explique le déroulement de l'animation. Les enfants vont se répartir en sous-groupes. Chaque sous-groupe devra inventer une technologie et la dessiner. Ensuite, chaque groupe présentera sa technologie en défendant ses forces et son utilité, pendant que les autres joueront respectivement le rôle de détracteurs et d'arbitres.

Conseil à l'animateur
L'animation peut être entamée en utilisant les pages 10-11 de la revue. Nous vous conseillons alors de choisir l'un ou l'autre exemple fourni et de faire collectivement l'exercice. Les pages 4-5 peuvent également être proposées au collectif et aideront à la discussion finale.

Les détracteurs auront pour tâche de donner des arguments contre la technologie présentée. Les arbitres devront trancher après avoir écouté les arguments et les contrarguments : « Oui cette technologie doit exister ! » ou « Non, cette technologie ne doit pas exister. »

Conseil à l'animateur
L'animateur peut « détendre l'ambiance » en expliquant clairement que c'est un jeu, qu'on va jouer un rôle, qu'on va défendre et combattre des idées mais qu'on ne s'attaque pas aux personnes elles-mêmes. L'objectif est avant tout de s'amuser et de penser ensemble.

2. ÉTABLIR LES SOUS-GROUPES (5 MIN)

L'animateur répartit les enfants en sous-groupes. Nous conseillons des groupes de maximum 4 enfants.

Tous les groupes doivent imaginer une technologie. Chacun à leur tour, ils seront amenés à la défendre devant les autres groupes qui joueront respectivement les rôles de détracteurs et d'arbitres.

Pour plus de clarté nous baserons l'explication du déroulé de l'animation sur 3 groupes mais si le nombre d'enfants est plus important, l'animateur pourra adapter le dispositif. Par exemple, s'il y a 4 sous-groupes on pourra mettre 2 groupes de détracteurs et 1 groupe d'arbitres. En revanche, à chaque tour un seul groupe présentera sa technologie.

Conseil à l'animateur
Vous pouvez également choisir l'un ou l'autre enfant pour jouer un rôle d'aidant, de « joker » pour un des groupes. Il ne fait partie d'aucun sous-groupe en particulier et il vient en renfort en cas de besoin.

3. CRÉER LA TECHNOLOGIE (15 MIN)

Chaque groupe discute et se met d'accord sur une technologie qu'il invente. Un ou plusieurs enfants sont chargés de la dessiner, les autres de l'expliquer. L'animateur indique qu'ils devront pouvoir répondre aux questions suivantes, afin d'avoir une présentation la plus complète possible :

- À quoi sert cette technologie ?
- Comment fonctionne-t-elle ?
- À qui est-elle destinée ?
- Quels sont les avantages d'une telle technologie ?



4. DÉFENDRE SA TECHNOLOGIE (5 MIN)

L'animateur désigne un groupe pour présenter sa technologie et demande aux autres de bien écouter afin de pouvoir réagir. Il établit aussi qui sera le groupe-détracteur et le groupe-arbitre. Le groupe-créateur explique et défend sa création.

5. CONTRER LA TECHNOLOGIE (5 MIN)

Le groupe-détracteur joue le rôle de contrer l'idée. Ses membres ont quelques minutes pour réfléchir à des contrarguments, puis doivent les exposer. L'animateur leur indique une série de questions qui peuvent les aider :

- Quels sont les inconvénients d'une telle technologie ?

- Est-ce que cette technologie peut poser problème à une personne ou à un groupe de personnes ?

- Est-ce que la technologie entraine la suppression d'autres choses ?

- Est-ce qu'il y a des conséquences négatives sur le long terme ?

Conseil à l'animateur
Il est possible que les enfants choisissent la mauvaise foi comme stratégie de contre-argumentation. Ce sera au groupe-arbitre de l'évaluer !

6. ARBITRER LA TECHNOLOGIE (5 MIN)

Le groupe-arbitre a différentes options. Il peut prendre sa décision directement ou poser des questions au groupe-créateur de la technologie, par exemple : est-ce que vous changeriez quelque chose après avoir écouté vos détracteurs ? Voulez-vous préciser quelque chose ? Etc.

Après un temps de réflexion, il donne son verdict. Il devra se positionner en faveur ou en défaveur du développement de cette technologie, en mettant en lumière l'argument ou le contrargument qui a fait pencher la balance. Il peut aussi donner une réponse nuancée : « Nous validons cette technologie à condition que... »

7. RECOMMENCER AU POINT 4 AVEC UN AUTRE GROUPE

Le dispositif recommence au point 4, en changeant les rôles et ce jusqu'à ce que chaque technologie ait fait l'objet d'une discussion.

8. DISCUSSION COLLECTIVE FINALE (20 MIN)

Les enfants se réunissent tous ensemble et s'installent en cercle. L'animateur initie une discussion sur le thème de la technologie.

Voici une liste de questions dont l'animateur peut s'inspirer pour lancer ou relancer la discussion (certaines des questions sont reprises du fil rouge de la revue, n'hésitez pas à lire les pages correspondantes pour amener de la matière à ces questions) :

- Qu'est-ce qui vous fait dire que ce que vous avez créé est de la technologie ?

- Quelles différences entre un outil, une machine et une technologie ?

- Quelles différences entre technique et technologie ?

- Est-ce qu'il y a des critères qui permettent de dire si une technologie est bonne ou mauvaise ?

- Faut-il continuer à inventer de nouvelles technologies ou s'arrêter ? Pourquoi ?

- La technologie répond-elle à des besoins ? En crée-t-elle ?
- La technologie nous facilite-t-elle la vie ?
- Les technologies rendent-elles le monde meilleur ?
- Sommes-nous dépendants des technologies ?
- Comment les technologies nous influencent-elles ?
- Qui doit décider si une technologie doit exister ?
- Quand une technologie est inventée, existe-t-elle pour toujours ?
- La technologie, est-ce que c'est l'avenir ?

Conseil à l'animateur
Lors de la discussion finale, l'animateur disperse les enfants des différents sous-groupes afin qu'ils soient séparés pendant la discussion. Cela marquera bien le changement de dispositif, le fait qu'on prenne de la distance par rapport à l'expérience.



Séquence médias

Dis-moi IA, vas-tu remplacer l'école ?

Autrice : Lauriane Voos (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias)



Médias

L'IA générative, géniale ou pas ?

En quoi l'humain peut-il être meilleur que la machine ?

Depuis un petit temps déjà, les humains rêvent (ou cauchemardent !) à des intelligences artificielles (IA) qui se dressent contre leurs créateurs et dirigent le monde. Au-delà de ce scénario fou, il existe une réelle crainte quant à la place grandissante que prennent les IA dans nos vies. Alors sommes-nous sur le point de nous faire remplacer ?

ChatGPT, tu connais ?

Prenons l'exemple d'une IA bien connue : ChatGPT. Elle a été conçue pour générer ◇ du texte. Il suffit de lui poser une question ou de lui faire une commande, et voilà qu'un texte inédit ⊙ défile devant nos yeux. À peine quelques secondes sont nécessaires pour que l'IA générative écrive plusieurs pages ! Difficile de rivaliser…

EXEMPLE DE COMMANDES POSSIBLES :
↦ Fais-moi un résumé de la saga *Naruto*.
↦ Invente une recette à base de pommes de terre et de ketchup.
↦ Écris-moi l'histoire d'une princesse championne de judo qui terrasse un dragon.
↦ En quoi la découverte du boson de Higgs change-t-elle notre conception de la matière et de la masse ?

J'AI MIS TOUS LES INGRÉDIENTS DU FRIGO DANS UNE MARMITE QUE J'AI FAIT BOUILLIR ! TU AIMES ?
GLOUPS

Aux pages précédentes, tu peux découvrir un artiste qui utilise l'intelligence artificielle (IA) pour générer des images et créer ses œuvres.

Comment ça marche ?

Une IA générative fonctionne à partir d'une énorme base de données ⊜. Celle-ci peut être constituée d'images, de musiques, ou de textes comme dans le cas de ChatGPT. Lorsqu'on introduit une commande pour l'IA, elle recompose une réponse à partir des informations de sa base de données. En quelque sorte, elle fait du neuf avec du vieux. C'est, dans l'idée, pas si différent de ce que fait un humain. Sauf que ça va beaucoup, beaucoup plus vite.

Un entrainement intense

Pour fonctionner, ChatGPT, comme toute IA, a dû être entrainée par des ingénieurs. Le but était qu'elle soit capable de comprendre les liens qui existent entre les mots et les phrases. Au début, si elle ne répondait pas correctement, les ingénieurs changeaient ses paramètres ⊟. À force de corrections, ChatGPT a appris à répondre de manière adéquate aux questions.

ALLEZ ENCORE DEUX TOURS DE MAGIE ! TU SAIS QUE C'EST LÀ QUE TU POURRAIS FAIRE LE DÉCOUPÉ DE METRO DU PETIT TRAIN ?

HM, SI L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUVAIT COMMENCER À REMPLACER L'ÊTRE HUMAIN CE MATIN, ÇA M'ARRANGERAIT…

L'IA va-t-elle remplacer les humains ?

Si un programme peut créer des musiques, des livres ou des images en quelques secondes, que deviendront les artistes dont c'est le travail ? Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls concernés. Aujourd'hui, des IA sont notamment capables d'imiter parfaitement des voix ou de traduire des textes. Certains pensent que c'est un outil formidable pour des métiers comme celui de journaliste ou de traducteur. D'autres craignent que ces métiers disparaissent…

OU'EN PENSE CHATGPT ?
L'IA ne remplacera pas entièrement les humains, car elle n'a pas de conscience ni d'émotions. Elle automatisera certaines tâches, mais ne remplacera pas les compétences humaines essentielles. Elle collaborera plutôt avec les humains pour améliorer l'efficacité et libérer du temps.

Et toi, qu'en dis-tu ?

Le travail donne-t-il du sens à la vie ?

L'IA, y a quoi derrière tout ça ?

Il n'y a rien de magique dans l'IA. Celle-ci fonctionne grâce à de très nombreux ordinateurs (les serveurs) situés dans des centres de données gigantesques. Pour fabriquer et faire marcher en continu ces ordinateurs, d'importantes ressources (électricité, eau, métaux rares) sont nécessaires. Tout cela nuit fortement à l'environnement et contribue au changement climatique.

Une simple recherche faite avec ChatGPT consommerait 10 fois plus d'énergie qu'une recherche similaire avec un moteur de recherche classique comme Google ou DuckDuckGo ou Ecosia.

c'est-à-dire

◇ Générer : produire, créer.
⊙ Inédit : ici, nouveau, qui n'existait pas avant.
⊜ Base de données : système de stockage et d'organisation d'informations.
⊟ Paramètres : ici, élément qu'on peut modifier afin de changer la réponse reçue pour une même commande.

Une séquence pédagogique accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileseteautobule.com.

2.2. Texte Youry Zambrano Illustration Thomas Lecleroq

À partir des pages médias « L'IA générative, géniale ou pas ? » *Philéas & Autobule* n°94, pp. 22-23.

Objectifs

- L'enfant sera conscient de l'existence des outils d'intelligence artificielle.
- L'enfant sera capable d'utiliser un outil d'intelligence artificielle en fonction du contexte dans lequel il se trouve.
- L'enfant sera capable d'adopter un regard critique en réfléchissant à l'utilité et aux limites des outils d'intelligence artificielle.
- L'enfant sera capable de créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques.

Durée
2 x 50 minutes

Âge
10-13 ans

Matériel

- L'article « L'IA générative, géniale ou pas ? », *Philéas & Autobule n°94*, pp. 22-23 ; prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.
- Les consignes de recherche (annexe 1, p. 17), imprimées.
- Un exemplaire des outils de recherche (annexe 2, p. 18) par groupe de 3-4 enfants.
- Une tablette ou ordinateur (équipés d'un contrôle parental) par groupe de 3 ou 4 enfants, avec connexion internet.

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences techniques en lecture

- Identifier les implications sociétales (sociales, culturelles, voire politiques) des caractéristiques techniques du média.

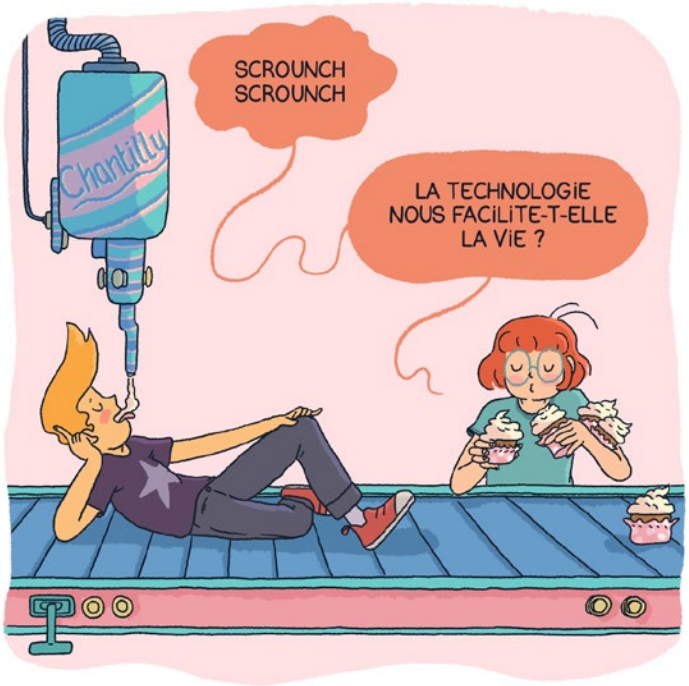
Compétences sociales en lecture

- Détecter/repérer/déceler des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction du contexte de la communication.

Compétences techniques en navigation

- Explorer les usages possibles des médias.

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.



PRÉPARATION

1. SE RENSEIGNER SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'animateur peut consulter les ressources en bibliographie pour s'informer sur la thématique de la séance.

Conseil à l'animateur
L'animateur est invité à lire cet article en particulier :
« Aborder l'intelligence artificielle en classe, conseils pour les enseignants. Habilomédias. » https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/aborder-lintelligence-artificielle-en-classe-conseils-pour-les-enseignants

2. PRÉPARER LE LOCAL ET INSTAURER UN CLIMAT DE CONFIANCE

L'animateur veille à instaurer un climat de confiance, propice à l'expression orale, à l'échange entre les enfants et à l'ouverture aux différences. Il veille également à garder une attitude ouverte et à ne pas porter de jugement sur les habitudes de consommation médiatique des enfants. Cela afin que les enfants puissent prendre la parole de façon libre lors des différents exercices. Il rappelle des règles essentielles : attendre que l'autre termine avant de prendre la parole, ne pas se moquer, veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, etc.

Pour la deuxième séance, il veille à ce que les enfants puissent disposer d'outils informatiques (tablettes ou ordinateurs équipés d'un contrôle parental et d'une connexion internet) permettant la recherche sur différentes IA génératives : ChatGPT ; You AI ; Bing Copilot ; Perplexity ; Chat.Mistral.AI.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR L'ARTICLE ET COMPRENDRE CE QU'EST L'INTELLGENCE ARTIFICIELLE (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Partir des expériences du groupe (10 minutes)

L'animateur explique au groupe que le sujet de l'animation porte sur l'intelligence artificielle et qu'ils vont découvrir ce concept plus en détail grâce à un article.

L'animateur demande aux enfants s'ils ont déjà entendu parler de l'intelligence artificielle. Il leur propose de donner oralement quelques mots-clés qui pourraient aider ceux qui ne connaitraient pas ce concept à mieux le comprendre.

Il note au tableau les différentes réponses des enfants.

Exemples de réponses :
Robot – machine – humain – remplacer – recherche – internet – IA – jeu vidéo – chatbot – informatique – nouvelle technologie – reconnaissance vocale – problème – ChatGPT – …

Il pose ensuite la question suivante : « *Avec tout ce que vous venez d'apporter comme éléments de réponse, qui pourrait expliquer en une phrase simple ce que serait l'intelligence artificielle ?* »

Exemples de réponse[1] :
L'intelligence artificielle, aussi appelée par son acronyme « IA », est l'ensemble des technologies qui permettent aux ordinateurs et aux machines de simuler l'intelligence humaine.

1.2. Lire et analyser l'article médias « L'IA générative, géniale ou pas ? » (15 minutes)

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire l'article de la revue individuellement. Ensuite, l'animateur pose quelques questions au groupe afin d'accompagner les enfants dans leur réflexion : « *Quel est le sujet de cet article ? Y avait-il des choses que nous avions déjà évoquées ensemble avant de lire l'article ? Qu'avez-vous découvert ? Y a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ?* »

1.3. Discuter collectivement du remplacement de l'humain par la machine (20 minutes)

L'animateur aborde ce sujet en posant les questions ci-dessous :

« *Dans l'article, la question suivante est posée : L'IA va-t-elle remplacer les humains ? Pourquoi, à votre avis, cette question est-elle soulevée dans l'article ?* »

L'IA va-t-elle remplacer les humains ?
Si un programme peut créer des musiques, des livres ou des images en quelques secondes, que deviendront les artistes dont c'est le travail ? Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls concernés.
Aujourd'hui, des IA sont capables notamment d'imiter parfaitement des voix ou de traduire des textes. Certains pensent que c'est un outil formidable pour des métiers comme celui de journaliste ou de traducteur. D'autres craignent que ces métiers disparaissent…

L'animateur demande aux enfants s'ils se sentent également concernés par cette question – cette crainte ?

Il leur pose ensuite les questions suivantes :

« *L'IA pourrait-elle changer la façon dont les élèves apprennent ? Pourrait-elle remplacer l'école, rendre inutile l'apprentissage ? Pourquoi ?* »

Il veille à ce que chacun puisse s'exprimer, être écouté et à éviter tout jugement lors de la discussion. Si cela est nécessaire, il peut noter quelques idées et mots-clés au tableau afin de permettre une meilleure visualisation des arguments et craintes amenées par le groupe.

1 https://fr.vikidia.org/wiki/Intelligence_artificielle#:~:text=L'intelligence%20artificielle%20ou%20IA,des%20humains%20pouvaient%20r%C3%A9soudre%201%20
https://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_artificielle

1.4. Clôture de la séance (5 minutes)

L'animateur clôture la séance en proposant à chacun de garder ses questions en tête, d'en discuter dans leurs cercles privés (famille, amis, camarades du club de sport ou copains de jeux vidéo…) afin de récolter des avis et arguments différents.

Ces questions seront de nouveau abordées à la fin de la deuxième séance après un exercice qui leur permettra de découvrir concrètement comment l'intelligence artificielle fonctionne et à quoi elle peut leur servir.

2. DÉCOUVRIR ET UTILISER DIFFÉRENTES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES GÉNÉRATIVES (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Partir des expériences du groupe (10 minutes)

L'animateur revient brièvement sur la séance précédente. Il interroge les enfants sur ce qui a été fait lors de la première séance et leur demande ce qu'ils ont appris comme informations, nouveaux mots, etc.

Il demande également à un enfant de rappeler la définition simplifiée de l'intelligence artificielle qui avait été donnée, ainsi que les questions auxquelles ils avaient réfléchi (« *L'IA pourrait-elle changer la façon dont les élèves apprennent ? Pourrait-elle remplacer l'école, rendre inutile l'apprentissage ? Pourquoi ?* ».)

Il demande ensuite aux enfants de répondre à la question suivante :

« *Comment effectuez-vous une recherche d'information ou d'idée ? Comment vous y prenez-vous ? De quels outils vous servez-vous ? Quels supports utilisez-vous ? Cherchez-vous sur différents médias ? Lesquels ?* »

Il note les réponses du groupe au tableau sous la forme d'un nuage de mots.

Il invite les enfants à s'écouter afin de ne pas répéter plusieurs fois la même idée, à « rebondir » sur les idées évoquées pour compléter celles des autres participants.



2.2. Exercice pratique de recherche en utilisant différentes intelligences artificielles génératives (30 minutes)

L'animateur propose aux enfants de se placer par groupe de 3 ou 4. Il leur donne la consigne suivante : « *Maintenant que vous avez découvert ce qu'était l'intelligence artificielle, nous allons prendre un moment pour découvrir comment ce procédé fonctionne concrètement. Vous allez, en groupes, recevoir une consigne de recherche à effectuer sur un moteur de recherche utilisant une intelligence artificielle générative. Vous aurez 20 minutes pour effectuer vos recherches et je vous propose de chronométrer le temps dont le moteur de recherche aura besoin avant de vous donner une réponse que vous estimez satisfaisante.* »

Chaque groupe reçoit donc deux consignes piochées au hasard parmi celles proposées (annexe 1, p. 17) ou imaginées par l'animateur et les noms de moteurs de recherche d'intelligence artificielle (annexe 2, p. 18). L'animateur donne également aux enfants des outils pour mener à bien leur recherche (annexe 2, p. 18).

Conseil à l'animateur
L'animateur peut inventer d'autres consignes plus précises sur des thématiques en lien avec ce qu'il souhaite aborder avec les enfants ou donner deux fois la même consigne.

L'animateur laisse les enfants réaliser leurs recherches et, s'il leur reste du temps, il invite les groupes à poser d'autres questions qu'ils estiment intéressantes et pour lesquelles l'IA pourrait les aider.

Une fois les 20 minutes écoulées, il propose alors à chaque groupe de témoigner en quelques mots de son expérience : était-ce facile d'utiliser ce moteur de recherche ? Les éléments de réponse étaient-ils surprenants ? L'information reçue vous semble-t-elle correcte ?

2.3. Conclusion (10 minutes)

Afin de conclure la séquence, l'animateur pose à nouveau aux enfants la question de la première séance en élargissant de façon plus globale :

« Après avoir fait cette expérience, à votre avis, l'IA pourrait-elle remplacer l'école ? Et les êtres humains plus généralement ? Dans quels secteurs ? Pour quelles activités ? »

Il invite les enfants à s'exprimer et à compléter leur avis suite à l'expérience vécue. Il prend note au tableau et veille à ce que chacun puisse s'exprimer sans jugement.

S'il dispose encore de temps, il peut éventuellement réaliser deux colonnes avec « ce qui va changer avec l'IA » et « ce qui ne changera pas avec l'IA » et compléter celles-ci avec les réponses des enfants.

PROLONGEMENTS

Réaliser, en s'aidant de l'IA, une charte / tableau avec les différents usages de l'IA dans leur groupe (ceux que l'on choisit d'autoriser et ceux que l'on choisit d'exclure).

Faire signer cette charte par l'animateur et les enfants afin que chacun sache concrètement ce qui est permis.

Bibliographie[2]

- Seydtaghia, A. (1er août 2023). L'intelligence artificielle expliquée aux enfants. Le Temps. www.letemps.ch/cyber/l-intelligence-artificielle-expliquee-aux-enfants
- C'est quoi l'intelligence artificielle ? Astrapi. www.astrapi.com/wp-content/uploads/sites/31/2023/09/Astrapi-1022-octobre-2023-intelligence-articicielle.pdf
- Aborder l'intelligence artificielle en classe : conseils pour les enseignants. HabiloMédias. https://habilomedias.ca/ressources-pedagogiques/aborder-lintelligence-artificielle-en-classe-conseils-pour-les-enseignants
- Les 7 meilleurs moteurs de recherche IA en 2025. Chatsimple. www.chatsimple.ai/fr/blog/best-ai-search-engines
- Top 10 moteurs de recherche IA : Guide complet [2025]. www.getguru.com/fr/reference/ai-search-engine
- Intelligence Artificielle. Vikidia et Wikipédia. https://fr.vikidia.org/wiki/Intelligence_artificielle https://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_artificielle

2 Sites internet consultés le 10 février 2025.



ANNEXE 1
CONSIGNES DE L'EXERCICE SUR L'IA

1. Réaliser une synthèse de l'histoire d'un réseau social que vous aimez : sa création, son succès, son utilisation, ses évolutions...
(Exemples : Tik Tok, Instagram, Youtube...)

2. Traduire une chanson de votre choix en français.
(Exemples : Pharrell Williams – Happy ou R.Kelly - I believe I can fly).

3. Réaliser le résumé d'un film de votre choix.

4. Écrire un poème de 10 lignes sur la thématique de l'amitié.

5. Inventer une histoire avec 3 objets présents dans la salle.

6. Trouver 3 idées pour résoudre un problème compliqué de votre choix
(Exemples : Comment faire pour que mes amis ne se disputent plus ? Comment résoudre la faim dans le monde ? Comment pratiquer une activité sportive si mes parents ne savent pas m'y conduire après l'école ? Comment empêcher le racisme ?)

ANNEXE 2
OUTILS DE RECHERCHE

Les intelligences artificielles à utiliser

- You AI: you.ai
- ChatGPT : chatgpt.com
- Perplexity AI : perplexity.ai
- BingCopilot : copilot.microsoft.com/chats
- Le chat Mistral : chat.mistral.ai/chat

Quelques petites astuces pour mener une bonne recherche...

→ Donnez à l'IA le contexte dans lequel vous formulez une question : vous êtes un enfant de 12 ans et vous cherchez des informations sur…
→ N'hésitez pas à poser des questions pour affiner la réponse de l'IA.
→ Posez une seule question à la fois.
→ Soyez le plus précis possible dans vos questions.
→ Veillez à l'orthographe de vos questions.
→ Si une information vous semble douteuse, vérifiez !
→ N'hésitez pas à essayer différentes choses, expérimentez !