



Résumé:

Les élèves ont testé une application basée sur l'intelligence artificielle: MathIA. Ce qui les a amené à se poser de nombreuses questions. Certaines ont trouvé leurs réponses auprès de professionnels et d'autres nécessitaient une réflexion en classe.

Ce scénario, pensé pour la classe a été finalement transposé en ligne, en raison de la fermeture des écoles. Les élèves ont suivi 3 étapes: connaître l'IA, créer avec l'IA, réfléchir sur l'IA. Ils ont mis en commun leurs connaissances, ont fait appel à ce qu'ils avaient déjà appris en entraînant une IA. Puis ils se sont lancés dans la création d'un dessin assisté et d'une fausse vidéo. Enfin ils ont appris à distinguer vraie et fausse photo en prenant appui sur de petits détails. Ces différentes activités ont permis d'organiser un débat sur les images trompeuses, la facilité avec laquelle elles peuvent être réalisées et leur diffusion en ligne.

Objectifs:

Pour l'enseignant: Sensibiliser les élèves aux images qu'ils voient en ligne, et sur la facilité avec laquelle elles peuvent nous induire en erreur.

Pour l'élève: Comprendre comment fonctionne une IA, utiliser l'IA pour imaginer, se questionner sur les images qu'ils rencontrent en ligne.

Compétences XXIème siècle	<ul style="list-style-type: none"> • créativité • pensée critique
Domaines du socle	<ul style="list-style-type: none"> • domaine 1 : les langages pour penser et communiquer • domaine 3: formation de la personne et du citoyen • domaine 4: systèmes naturels et systèmes techniques
Compétences curriculaires	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer à l'oral - Prendre en compte le point de vue de l'autre • Lire des images • Créer des contenus multimédias
Numérique	<ul style="list-style-type: none"> • création de contenus
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Des tablettes ou des appareils permettant d'accéder à internet. • Un logiciel que l'on peut entraîner à reconnaître des dessins type QuickDraw • Un logiciel qui utilise le machine learning pour aider à dessiner type Autodraw • Un logiciel pour faire parler des photos • Une fausse vidéo, de fausses images.

IA autour de nous
Que connais-tu comme utilisation de l'intelligence artificielle autour de toi?

- Quand je tape quelle chose sur internet ça me donne ce que je veux
- Quand j'enregistre des photos sur mon pc, il les classe automatiquement par mois.
- Quand je fais une faute d'orthographe, ça souligne automatiquement le mot
- quand le frigo est trop longtemps ouvert il fait un bruit
- Voyage Quand je Voyage en voiture en mettant l'adresse sur Google il nous aide à trouver l'endroit que nous cherchons
- Quand je cherche une vidéo sur you tube j'appuie sur le petit micro et je dis le nom de la vidéo que je veux et ensuite elle apparaît.
- quand je tape quelque chose sur internet ça me met plusieurs options
- quand ma batterie est faible ça me met automatiquement que je doit brancher mon téléphone
- Quand je consulte un site internet le lendemain je reçois une pub en rapport avec ce site.
- quand ma tablette est déchargé elle s'éteint et quand je la recharge il y a un éclair et il y a du vert qui monte. *ce n'est pas l'intelligence artificielle qui fait ça, c'est un circuit, comme lorsque tu allumes la lumière.*
- Quand j'écris un message sur mon téléphone, il me corrige automatiquement.
- Quand je tape quelque chose sur internet ça me met directement l'information que je recherche.
- quand ma batterie est faible automatiquement ça me met en mode économie d'énergie





Etapes	Objectifs	Rôle de l'enseignant	Rôle de l'élève prévu	Espace prévu
1	Partager ses connaissances	Recueillir les avis des élèves	Collectivement: mettre en commun les utilisations connues de l'IA dans leur quotidien.	Présenter
2	Donner son avis	Assurer le respect des règles du débat	Collectivement: débattre de l'utilité de l'IA	Echanger
3	Savoir différencier IA logicielle et IA robotique	Transmettre les informations, répondre aux questions	Collectivement: écouter, questionner, comprendre comment l'IA apprend.	Salle de classe
4	Résoudre des problèmes	Apporter une aide technique	En binôme: entraîner une IA	Interagir
5	Concevoir un dessin	Apporter une aide technique	Individuellement: dessiner à l'aide de l'IA	Créer
6	Donner son avis, prendre en compte l'avis des autres	Réguler la parole	Collectivement: regarder une vidéo d'hypertrucage et donner son avis.	Echanger
7	Concevoir une fausse vidéo	Rappeler les règles en terme de droit d'usage des photos	Individuellement, choisir un personnage public et lui faire dire quelque chose de décalé	Créer
8	Exercer son esprit critique	Transmettre les astuces pour dépister les fausses images	En binôme: apprendre les astuces. Jouer à dépister des images	Interagir
9	Débattre	Si besoin réguler le débat	Collectivement: donner des exemples de ce que peut faire croire une fausse image, débattre de l'impact des fausses images sur l'opinion.	Echanger

