

CRÉER AVEC L'IA POUR RÉFLÉCHIR SUR L'IA

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.

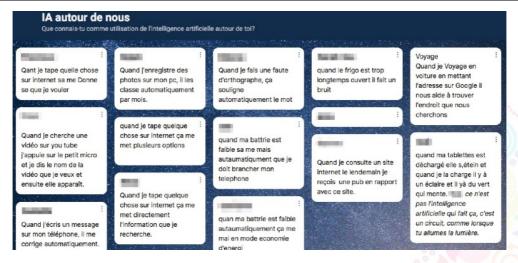
Ce scénario, pensé pour la classe a été finalement transposé en ligne, en raison de la fermeture des écoles. Les élèves ont suivi 3 étapes: connaître l'IA, créer avec l'IA, réfléchir sur l'IA. Ils ont mis en commun leurs connaissances, ont fait appel à ce qu'ils avaient déjà appris en entraînant une IA. Puis ils se sont lancé 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	créativité pensée critique		
Domaines du socle	 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	 S'exprimer à l'oral - Prendre en compte le point de vue de l'autre Lire des images Créer des contenus multimédias 		
Numérique	création de contenus		
Matériel	 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. 		











CRÉER AVEC L'IA POUR RÉFLÉCHIR SUR L'IA

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 peux faire croire une fausse image, débattre de l'impact des fausses images sur l'opinion.	Echanger





