

GUIDE IA & LVE · POLYNÉSIE FRANÇAISE

L'IA au service des LVE

Intégrer l'IA générative de façon critique et éthique dans
l'enseignement des langues vivantes étrangères.

GROUPE DE RÉFLEXION IA & LVE · 2025/2026

L'IA au service des langues vivantes

Intégrer l'IA générative de façon critique et éthique dans l'enseignement des langues vivantes étrangères.

L'intelligence artificielle générative s'invite désormais dans notre quotidien, dans celui de nos élèves comme dans celui des enseignants. Elle transforme les manières d'accéder à l'information, de communiquer, d'apprendre et de produire. Face à ces évolutions rapides, l'École a la responsabilité non seulement d'éduquer à ces nouveaux outils, mais aussi d'en explorer les usages pédagogiques avec lucidité, exigence et discernement.

L'enseignement des langues vivantes constitue un terrain particulièrement fécond pour cette réflexion. Parce qu'il place la communication, l'interaction et la médiation au cœur des apprentissages, il offre de nombreuses opportunités pour mobiliser l'intelligence artificielle au service de la réussite des élèves.

Utilisée de manière raisonnée, l'IA peut favoriser l'engagement des élèves dans leurs apprentissages, renforcer leur autonomie et développer leur confiance en eux. Elle permet de multiplier les occasions de s'entraîner, de verbaliser, de reformuler, de progresser à son rythme et de devenir davantage acteur de son parcours. Elle peut également contribuer à soutenir la mémorisation, le travail de la prononciation ou encore le développement des compétences de communication et de créativité.

Mais ces potentialités ne prennent tout leur sens que si elles s'accompagnent d'une vigilance constante. L'intelligence artificielle nous invite à renforcer l'éducation à l'esprit critique, à questionner la fiabilité des contenus produits, à comprendre les biais des algorithmes et à développer une culture numérique responsable. Elle nous rappelle également l'importance d'une réflexion éthique collective et de pratiques respectueuses des principes de sobriété et de frugalité numériques.

Pour les enseignants, l'IA peut constituer un assistant pédagogique précieux d'accompagnement des apprentissages. En facilitant certaines tâches de préparation, de différenciation ou de suivi des progrès, elle peut permettre de dégager davantage de temps pour ce qui demeure au cœur de notre métier : concevoir des situations d'apprentissage ambitieuses, accompagner les élèves au plus près de leurs besoins et faire vivre une relation pédagogique exigeante et bienveillante.

Ce guide IA & LVE est le fruit de cette réflexion collective. Je tiens à remercier chaleureusement les formateurs et les professeurs engagés dans le groupe de réflexion. Par la qualité de leurs analyses, la richesse de leurs expérimentations et la générosité de leurs partages, ils offrent à l'ensemble de la communauté éducative des ressources concrètes et directement ancrées dans les réalités de nos classes en Polynésie. Leur travail illustre la capacité de notre profession à innover, à coopérer et à construire collectivement des réponses aux défis éducatifs contemporains.

Ce livret n'a pas vocation à apporter des réponses définitives. Il propose des pistes, ouvre des perspectives inspirantes et invite chacun à poursuivre la réflexion. Car si l'intelligence artificielle transforme nos pratiques, elle ne remplacera jamais ce qui constitue le cœur de notre mission : accompagner chaque élève dans ses apprentissages, son développement et son émancipation.

L'enjeu n'est pas seulement d'apprendre à utiliser l'intelligence artificielle ; il est de former des citoyens capables de l'utiliser avec intelligence.

Yannick HERNANDEZ

IA-IPR en charge des Langues vivantes étrangères
Vice-rectorat de Polynésie française

Présentation

Intégrer de façon critique et éthique l'IA générative dans la pratique d'enseignement des langues vivantes, et partager les bonnes pratiques.

Nos objectifs

À court terme, garantir que chacun acquière une compréhension de base des outils d'IA générative et commence à envisager leur pertinence dans sa pratique.

À moyen terme, transformer cette réflexion initiale en pratiques d'enseignement concrètes, critiques et éthiques, et favoriser le partage de bonnes pratiques.

Notre démarche

- Cadrage institutionnel ;
- Compréhension et appropriation d'outils d'IA pour en relever, ou non, les plus-values ;
- Partage de pratiques concrètes et démonstration des plus-values et des points de vigilance.

Nos questionnements portent notamment sur l'IA et : le travail personnel, l'évaluation, la fraude, l'authenticité des supports destinés aux élèves, la transparence.

Le groupe

Professeurs du public et du privé sous contrat avec l'État, en anglais, espagnol et mandarin, du collège à l'enseignement supérieur, en voies générale, technologique et professionnelle.

Sommaire

—	Édito de M. Yannick Hernandez, IA-IPR en charge des LVE	2
—	Présentation du groupe de réflexion	3
1.	IA comme assistant à la conception	5
2.	IA et compréhension de l'écrit	9
3.	IA et différenciation pour la compréhension de l'écrit	11
4.	IA et expression écrite	15
5.	IA et expression écrite	17
6.	IA et concrétisation de l'expression écrite	21
7.	IA et expression orale en continu	22
8.	IA et amélioration de l'expression écrite	26
9.	IA et transposition	29
10.	IA et mémorisation et prononciation	31
11.	IA et production orale	33
12.	IA et expression orale en interaction	35
13.	IA et médiation	37
14.	IA et l'évaluation	40
—	Ressources	42
—	Cadre d'usage de l'IA en éducation	43

IA comme assistant à la conception

LANGUE
Anglais

NIVEAU
A2

CLASSE
4ème LCE

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression orale en continu (EOC)

AXE
Esprit critique

OBJECTIF Quoi ?

Faire découvrir les Highland Games à mes 4e LCE (ce que c'est, où et quand ça a lieu, les sports en compétition, leurs règles, leur équipement et leur but) et leur faire comprendre pourquoi cette tradition compte pour la culture écossaise, pour les amener ensuite à les présenter à l'oral. Le tout en 1h par semaine seulement, et sur 4 séances.

ENJEU Pourquoi ?

Aider les élèves à accéder au sens de documents authentiques (vidéos) et à passer du "connaître" au "dire", dans un temps très limité. Dépasser le simple descriptif pour saisir la dimension culturelle (en quoi ces jeux sont un marqueur d'identité écossaise). Organiser aussi une expertise partagée : chaque groupe devient « expert » d'un sport et le transmet aux autres.

DÉMARCHE Comment ?

Je n'ai pas demandé une séquence toute faite : je suis revenue vers l'IA à 3 moments précis. 1. « J'exploite 2 vidéos YouTube sur les Highland Games avec une carte mentale. Aide-moi à mieux guider les élèves dans la compréhension de ces vidéos (where, when, who, what, why, how). » 2. « Mes élèves travaillent en groupes, chacun expert d'un sport. Génère une grille de présentation orale qui leur serve de modèle (goal, equipment, rules). » 3. « Après leurs présentations, génère une grille sous forme de tableau dont je vais découper chaque case pour une activité d'appariement où ils associent à chaque sport sa règle, son équipement et son but. »

Claude

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

Des supports prêts à exploiter, livrés vite : un guidage plus fin pour la compréhension des vidéos, une grille de présentation orale claire et modélisante, et une activité d'appariement (sport ↔ règle / équipement / but) bien structurée.

CE QUE J'AI AJUSTÉ

C'est moi qui ai conçu et piloté toute la séquence : les vidéos + la carte mentale, le principe des groupes-experts, et une activité d'expression orale avec tirage au dé (quel sport / quel aspect présenter : règle, équipement ou but). J'ai gardé la grille de présentation et l'activité d'appariement de l'IA, mais j'ai créé moi-même l'activité d'expression orale en interaction (les élèves se questionnent et parlent de chaque sport, dé à l'appui), et j'ai prolongé le travail en EPS-LCE : présenter les sports, y jouer et coacher en anglais. J'ai aussi relu et recalibré les supports (niveau de langue, formulations).

SCOTTISH HIGHLAND GAMES

1. Before watching

Look at these words. Which ones do you think you will hear in the video?

Circle your guesses — then check after watching!

Scotland	clans	summer	tradition
Queen Victoria	parade	basketball	competitors
caber	surfing	bagpipes	dancing

2. First watch : what can you see and hear ?

Watch the video once. Tick (✓) everything you see or hear :

<input type="checkbox"/> Men in kilts	<input type="checkbox"/> A parade
<input type="checkbox"/> Bagpipes / pipe bands	<input type="checkbox"/> A caber (big log)
<input type="checkbox"/> Highland dancing	<input type="checkbox"/> Athletes throwing
<input type="checkbox"/> The Scottish countryside	<input type="checkbox"/> Queen Victoria
<input type="checkbox"/> A swimming race	<input type="checkbox"/> A crowd watching

3. Second watch : key information : Watch again. Answer the questions.

WHERE & WHEN

- Where do the Highland Games take place?
→ _____
- When do they happen every year?
→ _____

WHO? ORIGINS

- Who organised the very first Highland Games?
→ _____ in the _____ century.
- Why were the Games created? Complete the sentence :
→ Clan chieftains wanted to select their strongest _____.
- Who brought the Games back in the 19th century, and how?

→ _____ revived them with the _____ Gathering.

WHAT HAPPENS ON THE DAY?

- What opens the Highland Games?
→ The day begins with the _____ Parade.
- The video mentions 4 heavy events (sports). Write the ones you catch :
a) _____ b) _____
c) _____ d) _____
- Two traditional dances are shown. Write their names :
→ _____ and _____
- What instrument do you hear throughout the video?
→ The _____

4. After watching : 3 FACTS :

Use your answers to write 3 sentences about the Highland Games.

Sentence starter	Your sentence
The Highland Games take place...	_____
They were created by...to...	_____
On the day, you can see...	_____

5. Vocabulary : Match each word with its definition. Write the number in the box.

Word	N°	Definition
gathering	1.	a large meeting of people who come together for a shared purpose
clan	2.	a traditional Scottish garment worn by men, with a tartan pattern
chieftain	3.	to watch a sporting event without taking part
kilt	4.	a group of families sharing the same ancestor and name
competitor	5.	the leader of a Scottish clan
caber	6.	someone who takes part in a sports contest
pipe band	7.	a large wooden pole thrown in the caber toss event
heritage	8.	traditions and history passed down through generations
spectate	9.	a group of musicians who play bagpipes and drums together

CABER TOSS	
EQUIPMENT	a large wooden pole (the caber)
EQUIPMENT	approximately 5 to 6 metres long
EQUIPMENT	weighs up to 65 kg
EQUIPMENT	athletes wear a kilt or athletic gear
AIM	The aim is to flip the caber end over end.
AIM	The caber must land pointing straight away (12 o'clock position).
AIM	It is NOT a distance competition — technique matters more.
RULES	You MUST lift the caber vertically against your shoulder.
RULES	You MUST run forward before tossing.
RULES	You MUST NOT let the caber fall sideways before the toss.
RULES	Individual sport — each athlete has 3 attempts.

HAMMER THROW	
EQUIPMENT	a metal ball attached to a long wooden handle
EQUIPMENT	the ball weighs approximately 7 kg (men) / 4 kg (women)
EQUIPMENT	total length: about 172 cm
EQUIPMENT	athletes can wear spiked shoes
AIM	The aim is to throw the hammer as far as possible.

AIM	It is a competition of strength and distance.
RULES	You MUST keep both feet flat on the ground during the throw.
RULES	You MUST swing the hammer around your head before releasing.
RULES	You MUST NOT lift your feet or spin your body (unlike the Olympic version).
RULES	Individual sport — each athlete has 3 to 4 attempts.

PLUS-VALUE

Intérêt ?

L'IA m'a fait gagner du temps sur la production de supports précis, sans m'imposer sa propre organisation. En me posant des questions, elle m'a aussi obligée à clarifier mes contraintes. L'essentiel : c'est moi qui pense la séquence, l'IA fabrique des « briques » sur commande.

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.
- Niveau CECRL approximatif : recompter, contrôler les formes réellement employées.

IA et compréhension de l'écrit

LANGUE
Anglais

NIVEAU
B1+

CLASSE
2nde

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Compréhension de l'écrit (CE)

AXE
Différenciation

OBJECTIF **Quoi ?**

Définir les caractéristiques des vampires originels : s'assurer que tous les élèves comprennent un extrait de littérature authentique (Dracula de Bram Stoker) et qu'ils puissent définir les caractéristiques physiques des vampires originels (pour comparer avec les adaptations et remakes plus modernes.)

ENJEU **Pourquoi ?**

Engager tous les élèves dans l'activité de compréhension de l'écrit ; s'assurer que chacun bénéficie de l'aide nécessaire pour accéder au sens ; favoriser la prise de note en vue d'une restitution orale.

DÉMARCHE **Comment ?**

Je souhaite travailler avec des élèves de Seconde sur la figure du vampire. Pour la séance 1, je vais proposer un extrait du chapitre 2 de Dracula de Bram Stoker (description du Comte vue par Jonathan Harker), une photo de Bela Lugosi dans le rôle de Dracula (1931), et un document sur les forces et faiblesses canoniques du personnage. Je voudrais construire une première séance de deux heures autour de ces trois documents, avec une fiche d'identité papier à remplir progressivement et un document HTML d'accompagnement du texte Stoker comprenant : le vocabulaire difficile (mots sélectionnés) explicité en anglais uniquement (synonyme ou définition simple), des questions de compréhension, un tableau de relevé lexical par partie du corps, et un exercice de mise en relation des adjectifs avec leurs synonymes. La fiche d'identité et le document d'accompagnement seront tous deux en HTML à imprimer. Les réponses aux activités ne doivent pas figurer dans le document élève.

Claude

PRODUCTION **Résultats ?**

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

Fiche d'accompagnement de texte en HTML statique (en raison des problèmes rencontrés avec le JavaScript et les appareils IOS) imprimable, organisée en quatre sections autour de l'extrait du chapitre 2 de Dracula (Stoker, 1897).

CE QUE J'AI AJUSTÉ

Vérification systématique, formulation des questions et choix multiples, ajustement des définitions, choix de la mise en page, recadrage à l'aide de prompts.

PLUS-VALUE**Intérêt ?**

Ce que l'IA a apporté à l'élève :

Un accès autonome à un texte authentique difficile : le glossaire intégré lève les obstacles lexicaux sans interrompre la lecture et sans recours au dictionnaire. Les activités graduées (repérage → classement → matching → interprétation) accompagnent la progression dans le texte de manière structurée. L'esthétique gothique du document crée une immersion cohérente avec le thème. Le document est engageant pour les élèves et aussi rassurant. Renforcement des capacités métacognitives.

Ce que l'IA a apporté au professeur :

Principalement un gain de temps : la production en une seule session de travail de plusieurs documents complémentaires (fiche d'accompagnement, fiche d'identité, activité de légendage) qui auraient représenté plusieurs heures de travail de mise en page et de rédaction. L'IA a également joué un rôle de conseil pédagogique — suggérer la structure en trois phases, proposer des types d'activités, articuler les documents entre eux — avant d'assurer la production. Le professeur est resté décisionnaire à chaque étape, l'IA exécutant et ajustant selon ses choix.

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.
- Biais et stéréotypes dans les contenus générés.

IA et différenciation pour la compréhension de l'écrit

LANGUE
Espagnol

NIVEAU
A1

CLASSE
5ème LVB

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Compréhension de l'écrit (CE)

AXE
Différenciation

OBJECTIF Quoi ?

IA comme assistant de différenciation en compréhension de l'écrit lors d'une évaluation formative : permettre d'améliorer la motivation et l'implication des élèves.

ENJEU Pourquoi ?

Les textes utilisés précédemment pour mes tâches de compréhension de l'écrit avec cette classe très hétérogène n'ont pas été pensées ni adaptées aux difficultés des élèves. Je n'arrive pas à trouver de textes authentiques sur le thème de la famille qui soient adaptés aux niveaux A1/A1+ et qui correspondent à ce que je souhaite travailler avec mes élèves (deuxième séance de la séquence). Je souhaite que mes élèves travaillent les mêmes compétences mais sous des niveaux différents : comprendre le lexique de la famille et comprendre les filiations. Je propose aux élèves trois textes de trois niveaux de difficulté différents (l'élève commence par le niveau 1, je corrige avec lui, il passe au niveau 2, etc.). Chaque élève va à son propre rythme et tend à améliorer sa compréhension. J'ai utilisé cet exercice d'un manuel d'activités dont voici les détails, comme base d'exemples de phrases :
> Consigne : Lee la información y escribe en el árbol genealógico el nombre de cada persona. >
Phrases : (voir phrases dans le prompt ci-après).

DÉMARCHE Comment ?

Tu es professeur d'espagnol en 5ème LVB dans une classe très hétérogène. Tu dois créer des textes à partir des phrases suivantes pour de la compréhension de l'écrit. Je veux travailler la différenciation avec trois textes (trois niveaux croissants de difficultés). Les élèves doivent travailler sur les compétences "comprendre un texte court" + "repérer et comprendre le lexique de la famille" + "repérer et comprendre les filiations". Voici les phrases d'exemple: - La abuela se llama Felisa. - Luis es el hijo de Felisa, está casado con Lola y tiene una hija que se llama María. - María es la sobrina de Jaime. - El suegro de Lola se llama Felipe. - Sonia es la hermana de Nacho. - Luis tiene una hermana, Antonia, y un hermano, Jaime. - Carlos tiene dos hermanas. - Antonia tiene dos cuñadas: Lola y Pepa. - El cuñado de Jaime se llama Santiago. - Jaime tiene tres hijos: Carlos, Teresa y Marta. - Marta tiene tres primos: María, Sonia y Nacho. - Las tías de Carlos se llaman Antonia y Lola.

ChatGPT

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

Niveau 1 : Sofía vive con su familia. Su padre se llama Juan. Su madre se llama Ana. Tiene un hermano. Se llama Pablo. Su abuela se llama Carmen.

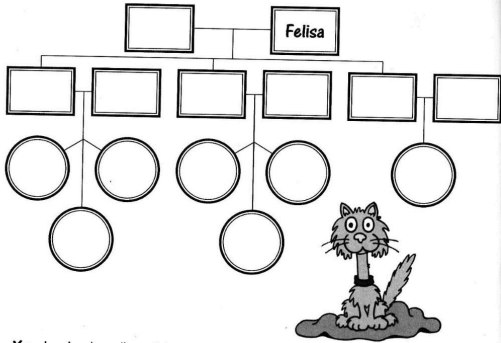
Niveau 2 : Me llamo Marta. Vivo con mi familia en Valencia. Mi padre se llama Luis y mi madre se llama Rosa. Tengo un hermano. Se llama Pedro. Mi tío se llama Javier y mi tía se llama Laura. Ellos tienen dos hijos : mis primos Diego y Ana. Los fines de semana visitamos a mis abuelos: Manuel y Isabel.

Niveau 3 : La abuela se llama Felisa. Luis es el hijo de Felisa, está casado con Lola y tiene una hija que se llama María. María es la sobrina de Jaime. El suegro de Lola se llama Felipe. Sonia es la hermana de Nacho. Luis tiene una hermana, Antonia, y un hermano, Jaime. Carlos tiene dos hermanas. Antonia tiene dos cuñadas: Lola y Pepa. El cuñado de Jaime se llama Santiago. Jaime tiene tres hijos: Carlos, Pilar y Marta. Marta tiene tres primos: María, Sonia y Nacho. Las tías de Carlos se llaman Antonia y Lola.

CE QUE J'AI AJUSTÉ

J'ai relu les textes et j'ai refait les arbres généalogiques pour vérifier que les phrases étaient correctes. Je n'ai pas eu besoin de corriger car les informations, les noms et les liens étaient corrects. J'ai utilisé les textes sur Canva pour la mise en page de mes activités en ajoutant des consignes pour chaque niveau.

Lee la información y escribe en el árbol genealógico el nombre de cada persona.



- X• La abuela se llama Felisa.
- Luis es el hijo de Felisa, está casado con Lola y tiene una hija que se llama María.
 - María es la sobrina de Jaime.
 - El suegro de Lola se llama Felipe.
 - Sonia es la hermana de Nacho.
 - Luis tiene una hermana, Antonia, y un hermano, Jaime.
 - Carlos tiene dos hermanas.
 - Antonia tiene dos cuñadas: Lola y Pepa.
 - El cuñado de Jaime se llama Santiago.
 - Jaime tiene tres hijos: Carlos, Teresa y Marta.
 - Marta tiene cuatro primos: María, Pilar, Sonia y Nacho.
 - Las tías de Carlos se llaman Antonia y Lola.

22

Activité de départ

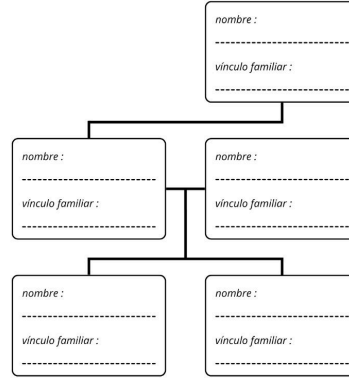
Nombre :

Niveau 1

INSTRUCCIÓN

>> Lee el texto y **completa** el árbol genealógico con los nombres y los vínculos familiares.

Sofía vive con su familia. Su padre se llama **Juan**. Su madre se llama **Ana**. Tiene un hermano. Se llama **Pablo**. Su abuela se llama **Carmen**.



Activité niveau 1

Nombre :

Niveau 2

INSTRUCCIÓN

>> Lee el texto y **dibuja** el árbol genealógico con los nombres y los vínculos familiares.

Me llamo **Marta**. Vivo con mi familia en Valencia. Mi padre se llama **Luis** y mi madre se llama **Rosa**. Tengo un hermano. Se llama **Pedro**. Mi tío se llama **Javier** y mi tía se llama **Laura**. Ellos tienen dos hijos: mis primos **Diego** y **Ana**. Los fines de semana visitamos a mis abuelos: **Manuel** y **Isabel**.

Activité niveau 2

Nombre :

Niveau 3

INSTRUCCIÓN

>> Lee el texto y **dibuja** un árbol genealógico con los nombres y los vínculos familiares.

La abuela se llama **Felisa**. **Luis** es el hijo de Felisa, está casado con **Lola** y tiene una hija que se llama **María**. María es la sobrina de **Jaime**. El suegro de Lola se llama **Felipe**. **Sonia** es la hermana de **Nacho**. Luis tiene una hermana, **Antonia**, y un hermano, Jaime. **Carlos** tiene dos hermanas. Antonia tiene dos cuñadas: Lola y **Pepa**. El cuñado de Jaime se llama **Santiago**. Jaime tiene tres hijos: Carlos, **Pilar** y **Marta**. Marta tiene tres primos: María, Sonia y Nacho. Las tías de Carlos se llaman Antonia y Lola.

Activité niveau 3

PLUS-VALUE**Intérêt ?**

Côté professeur :

- une heure de conception pour différencier une activité (il m'aurait fallu le double sans IA) ;
- me rendre compte du niveau réel de chaque élève car j'ai pris davantage de temps pour chacun, en corrigeant directement en classe avec eux.

Côté élève :

- les niveaux de difficultés proposés par l'IA associés à mes consignes correspondaient bien aux difficultés des élèves ;
- tous les élèves ont participé à l'activité et ils cherchaient à améliorer leur compréhension en voulant accéder le plus rapidement possible au niveau suivant.

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Statut du support : ce n'est pas un document authentique, à dire aux élèves (transparence).

IA et expression écrite

LANGUE
Anglais

NIVEAU
A1

CLASSE
6ème

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression écrite (EE)

AXE
Esprit critique

OBJECTIF Quoi ?

Séquence / London is a jungle! Objectif : Expression écrite / Création et amélioration de contenu : Gillie and Marc are looking for a new statue to complete their latest exhibition in London. Axe 1. Personnes et personnages Axe 5. Arts et expression des sentiments

ENJEU Pourquoi ?

Objectif : Expression écrite / Création et amélioration de contenu. Cette tâche permet aux élèves de réinvestir les notions vues dans la séquence et elle encourage l'expression, la créativité, et l'interaction autour d'un projet culturel concret (l'art et Londres). Permettre aux élèves d'améliorer leur expression écrite. L'IA transforme leur texte en image. Les élèves réalisent ce qu'ils ont oublié de décrire et ce qu'ils peuvent corriger. Ils sont amenés à critiquer les hallucinations et les biais de l'IA. L'économie du prompt apprend la frugalité numérique.

DÉMARCHE Comment ?

Les élèves commencent par dessiner la nouvelle statue dans leur cahier à la maison. De retour en classe, ils passent du dessin aux mots. L'IA permet de passer des mots à l'image et les pousse à avoir un retour critique. Les élèves tapent leur texte sur un mur numérique (Padlet): - This is a bronze sculpture like Gillie and Marc. There is Dogman and a giraffe. They are standing. They are holding hands and looking at the sky. - This is a bronze sculpture for Gillie and Marc. There is Rabbitwoman and a horse. She is drinking coffee. He is playing football. They are happy. L'enseignant montre aux élèves comment l'IA transforme leur image. Les élèves de sixième ne peuvent pas utiliser l'IA directement (cf Cadre d'usage de l'IA) donc l'enseignant est l'utilisateur. Padlet

PRODUCTION Résultats ?


CE QUE L'IA A PROPOSÉ

- L'IA a créé des images. - L'IA a proposé un choix de quatre images. Un choix a dû être réalisé par les élèves.

CE QUE J'AI AJUSTÉ

Les élèves corrigent leur texte. Ils ajustent leur expression écrite et corrigent leurs phrases. Un second prompt est permis pour comparer.


1



This is a bronze sculpture like Gillie and Marc. There is Dogman and a giraffe. They are standing. They are holding hands and looking at the sky.

❤️ 1 🗨️


2



This is a bronze sculpture for Gillie and Marc.
There is lion.
There are one lion and dog man.
The lion is sleeping.
Dog man is telling a story.

🗨️


3



This is a bronze sculpture for Gillie and Marc
They is a reindeer Dogman and Rabbitwoman
(Dogman) is sitting and leaving a reindeer (Rabbitwoman) is sitting and leaving a reindeer

🗨️

4




This is a bronze sculpture for Gillie and Marc

There is Dogman and the lion
The are the tourists around a sculpture
They are very happy
The are surfing teahupoo

🗨️


5



Rabbitwoman and Gorilla are playing football

🗨️


6



This is a bronze sculpture for Gillie and Marc


🗨️

7




🗨️

8



🗨️

9



This is a sculpture for Gillie and Marc. There is Rabbitwoman helping the elephant monkey to come up for watching

+ Publier

PLUS-VALUE Intérêt ?

– motivation renforcée : Tous les élèves ont participé à l'activité d'expression écrite. – créativité : Les élèves créateurs.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES CRCN

- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 3.2 Développer des documents multimédia
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

POINTS D'ATTENTION Vigilance

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.
- Biais et stéréotypes dans les contenus générés.

IA et expression écrite

LANGUE
Espagnol

NIVEAU
A2

CLASSE
3ème

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression écrite (EE)

AXE
Esprit critique

OBJECTIF Quoi ?

Les élèves doivent produire une représentation personnelle de Malinali / La Malinche et du couple qu'elle forme avec Hernán Cortés, en réinvestissant les connaissances culturelles et les outils langagiers étudiés au cours de la séquence, afin de rendre visible leur interprétation de Malinali : víctima, heroína o traidora.

ENJEU Pourquoi ?

Cette activité vise à amener les élèves à réinvestir les contenus culturels étudiés sur la conquête de l'Amérique et sur la figure de La Malinche, tout en développant leur capacité à interpréter une représentation. L'usage de l'IA permet de transformer une réflexion historique et culturelle en production visuelle argumentée : pour obtenir une image cohérente, les élèves doivent sélectionner des éléments pertinents, expliciter leur point de vue et formuler une consigne précise. L'activité montre ainsi que l'image n'est jamais neutre, mais qu'elle traduit une intention, un regard et une interprétation.

DÉMARCHE Comment ?

Crea una imagen de La Malinche y Hernán Cortés. La imagen debe mostrar la visión siguiente: Malinali es una víctima / una heroína / una traidora. Deben aparecer los elementos siguientes:..... Descripción de la escena:.....
Estilo:.....

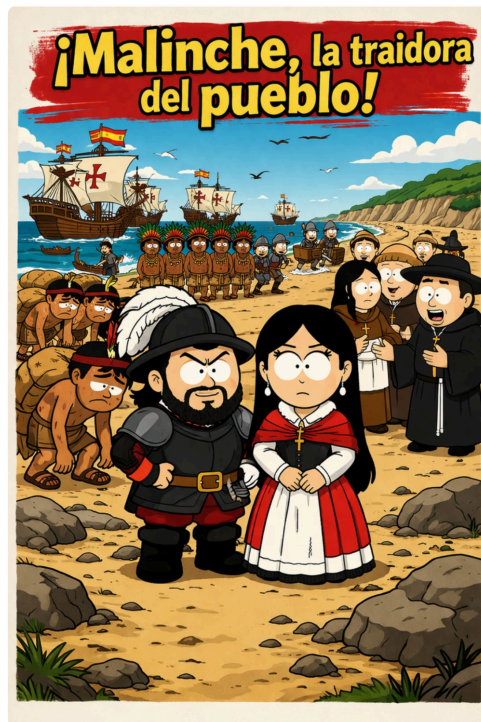
ChatGPT

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

L'IA a permis de générer rapidement des représentations variées de Malinali et de Hernán Cortés à partir des consignes données par les élèves. Les productions rendaient visibles certains éléments étudiés en classe, comme l'origine indigène de Malinali, le contexte de la conquête ou la relation de proximité, de domination ou de tension entre les deux personnages. Les images ont montré que l'IA pouvait traduire une intention générale, mais avec des niveaux de précision inégaux selon la qualité du prompt.

CE QUE J'AI AJUSTÉ

J'ai dû accompagner les élèves dans la formulation de prompts plus précis afin que l'image reflète réellement leur interprétation. Il a parfois fallu reformuler les consignes pour mieux faire apparaître la posture de Malinali (victime, héroïne ou traîtresse), préciser les éléments historiques attendus, ou insister sur la manière de représenter la relation entre Malinali et Hernán Cortés. Certaines productions nécessitaient aussi d'ajouter des détails visuels ou symboliques pour rendre le point de vue plus lisible.



PLUS-VALUE Intérêt ?

L'IA a permis de matérialiser la vision personnelle des élèves sur Malinali tout en réinvestissant les outils linguistiques travaillés : description physique, vêtements, attitudes et présent progressif pour décrire les actions des personnages. Elle a favorisé l'engagement, la précision du vocabulaire et la réflexion sur le fait qu'une image traduit toujours un point de vue.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES**CRCN**

- **1.1** Mener une recherche et une veille d'information
- **2.2** Partager et publier
- **3.2** Développer des documents multimédia
- **4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.
- Biais et stéréotypes dans les contenus générés.

IA et concrétisation de l'expression écrite

NIVEAU
A2+ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression écrite (EE)**OBJECTIF** **Quoi ?**

Concrétiser visuellement ce que l'élève a écrit.

ENJEU **Pourquoi ?**

Suivre la consigne et corriger son expression écrite.

DÉMARCHE **Comment ?**

Dessine la ville de Papeete à Tahiti et ses alentours imaginée dans ce texte avec les moyens de transports décrits afin de faciliter la circulation dans cette ville aux heures de pointe. (L'élève tape son texte)

Gemini**PLUS-VALUE** **Intérêt ?**

Les élèves reçoivent une réalisation visuelle de leur production écrite. Ils peuvent ainsi modifier, améliorer la description des moyens de transports dans la ville. Cette réalisation produite par l'IA servira de support visuel lors de la présentation orale du projet face à la classe.

POINTS D'ATTENTION **Vigilance**

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.

IA et expression orale en continu

LANGUE
Espagnol

NIVEAU
A1

CLASSE
5ème

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression orale en continu (EOC)

AXE
Communication

OBJECTIF **Quoi ?**

Les élèves présentent oralement à la classe la description d'un monstre imaginaire en réinvestissant les outils langagiers étudiés. Pendant leur présentation, le professeur saisit leur description dans une IA générative afin de produire une image correspondant au monstre décrit.

ENJEU **Pourquoi ?**

Cette activité permet de travailler l'expression orale en continu de façon ludique et guidée. L'IA sert ici de support déclencheur : elle aide les élèves à visualiser un monstre imaginaire à partir d'une description en espagnol. Les élèves doivent donc mobiliser le lexique étudié, structurer leurs phrases et vérifier que leur production est assez précise pour être comprise par l'IA. L'enjeu est de montrer que l'IA ne remplace pas l'apprentissage de la langue : elle oblige au contraire les élèves à formuler clairement, à enrichir leur description et à corriger leurs erreurs pour obtenir un résultat satisfaisant.

DÉMARCHE **Comment ?**

Crea una imagen de un monstruo imaginario para una clase de español de 5ème. El monstruo debe corresponder exactamente a esta descripción: [Coller ici la description rédigée par l'élève en espagnol.] Estilo: choisi par l'élève.

ChatGPT

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

L'IA a généré rapidement des images de monstres à partir des descriptions orales des élèves. Les productions étaient globalement exploitables et motivantes, car elles permettaient de visualiser immédiatement le monstre imaginé. Cependant, plusieurs limites sont apparues : les monstres proposés avaient souvent tendance à se ressembler, avec des formes, postures ou codes visuels assez proches. Par ailleurs, certaines images ne respectaient pas entièrement la description donnée par l'élève. Par exemple, dans un cas, le zombie généré ne correspondait pas à la demande de l'élève, qui le voulait « guapo ».

CE QUE J'AI AJUSTÉ

J'ai dû affiner les prompts au fur et à mesure afin d'obtenir des images plus fidèles aux descriptions des élèves. J'ai notamment précisé davantage le style attendu pour éviter que tous les monstres se ressemblent trop, et j'ai reformulé certaines consignes pour insister sur les éléments distinctifs demandés par les élèves. J'ai également dû reprendre certains détails de description lorsque l'IA ne les prenait pas suffisamment en compte, en particulier pour le caractère du monstre, son apparence physique ou l'effet recherché (par exemple un zombie beau, drôle ou sympathique, et non uniquement effrayant).



PLUS-VALUE**Intérêt ?**

L'IA a apporté une forte dimension de motivation et d'engagement. Les élèves ont été très investis, car ils ont vu immédiatement le résultat de leur production orale. Cela a donné du sens à l'activité de description : ils ont compris que pour être bien compris par l'IA, il fallait être précis, utiliser le bon lexique et formuler des phrases claires. Pour les élèves, l'outil a permis un retour immédiat sur l'efficacité de leur description. Si l'image ne correspondait pas, cela montrait concrètement que la langue devait être enrichie, précisée ou corrigée. L'IA a ainsi servi de support de verbalisation, de reformulation et d'auto-amélioration. Pour le professeur, l'IA a permis de dynamiser l'activité, de valoriser les productions orales et de rendre visible le lien entre précision linguistique et compréhension. Elle a aussi facilité la mise en activité de toute la classe autour d'un objectif concret et motivant.

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Biais et stéréotypes dans les contenus générés.

IA et amélioration de l'expression écrite

LANGUE
Anglais

NIVEAU
B2

CLASSE
1ère LLCER

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression écrite (EE)

AXE
Communication

OBJECTIF **Quoi ?**

Produire une description créative d'un monstre gothique original, puis utiliser le feedback d'une IA pour réguler et améliorer son écrit.

ENJEU **Pourquoi ?**

Articuler production écrite et régulation métacognitive : l'élève ne se contente pas d'écrire, il apprend à relire son erreur, la comprendre et la corriger – ce qui développe une posture d'auteur réflexif plutôt que de simple exécutant d'une consigne.

I will send you a picture of my written work.

Your task is to analyse it WITHOUT rewriting or modifying my original text.

1. First, write my text again exactly as it is, but:

- * underline or highlight the mistakes
- * do not correct them directly in the text

2. Then, provide a corrected version of my text.

3. Then, write a detailed feedback in French including:

- * the main types of mistakes (grammar, vocabulary, spelling, syntax, etc.)
- * the most serious mistakes (those that affect understanding or are unacceptable at my level)
- * recurring mistakes (patterns)
- * an explanation of why these mistakes are incorrect
- * concrete advice to improve

Important rules:

- * Do not invent content if something is unclear in the image
- * Stay at B2 level expectations (Première LLCER)
- * Be precise, clear, and pedagogical
- * Do not simplify too much

Wait for my image before answering.

ChatGPT

Claude

Gemini

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

Une correction personnalisée pour chaque production.

Plus-value pour les élèves

Sur le plan de l'apprentissage linguistique :

- Ils reçoivent un feedback immédiat, individualisé et exhaustif, impossible à obtenir à 30 avec un seul enseignant.
- Ils voient leurs propres erreurs expliquées, pas des erreurs génériques.
- La réécriture post-correction ancre mieux les formes correctes que la simple lecture d'une copie annotée.

Sur le plan de la motivation :

- La génération d'image à partir de leur texte corrigé crée un retour tangible et valorisant : leur écrit produit quelque chose de concret et de visuel.
- * La comparaison des images entre élèves génère un moment d'échange authentique en anglais.
- * L'élève voit son monstre « prendre vie », ce qui donne du sens à l'effort de précision lexicale.

Sur le plan de la posture :

- * L'élève est placé en acteur de sa propre correction, pas en récepteur passif.
- * Il développe une capacité à dialoguer avec un outil IA de manière critique (comparer le rendu visuel à son intention d'écriture).

Plus-value pour les enseignants

Sur le plan du temps et de la charge de travail :

- * Le feedback écrit de régulation est produit en temps réel, sans attendre le retour de copies corrigées plusieurs jours plus tard.

Sur le plan de la qualité du feedback :

- * Le feedback IA est systématique et homogène : chaque élève reçoit le même niveau d'analyse, sans fatigue du correcteur ni biais de fin de pile.
- * Les catégories d'erreurs sont explicitement nommées et expliquées, ce que le manque de temps empêche souvent de faire sur une copie manuscrite.

Sur le plan pédagogique :

- * L'enseignant peut se concentrer sur l'observation des processus plutôt que sur la correction des produits.
- * La grille d'évaluation reste entièrement entre les mains du professeur : l'IA corrige la langue, l'enseignant évalue la compétence.
- * La séance génère des données qualitatives immédiates sur les erreurs récurrentes de la classe, exploitables pour les séances suivantes.

Sur le plan de la posture professionnelle :

- * L'enseignant se repositionne comme concepteur de dispositif et accompagnateur, rôles à forte valeur ajoutée humaine.
- * La séance est reproductible et adaptable à d'autres supports ou niveaux avec un effort minimal.
- * Elle permet de montrer une utilisation positive de l'IA, facilement accessible aux élèves et guidée.

IA et transposition

LANGUE
Anglais

NIVEAU
C1

CLASSE
Terminale

AXE
Médiation

OBJECTIF Quoi ?

Transposer un texte de l'ANGLAIS au FRANÇAIS.

ENJEU Pourquoi ?

La transposition consiste à rendre compte des idées principales d'un document sans en reprendre tous les détails, donc sans le traduire mot pour mot. Pour réussir cet exercice, une bonne compréhension du texte est nécessaire.

DÉMARCHE Comment ?

"Tu es un assistant pour les élèves de terminale AMC (Anglais Monde Contemporain) qui travaillent la transposition en français d'un texte en anglais. La transposition consiste à présenter le document (nature du document, auteur, date de publication), à donner éventuellement une problématique et à relever les idées principales du document. La transposition doit se faire en français. L'exercice n'est pas une traduction. Adapte ton explication pour des lycéens. Utilise un ton formel et académique. Tu veilleras à soulever les erreurs surtout pour la nature du document ou des contre-sens et à les guider. Tu les guides soit au fur et à mesure de leur demande soit à la fin de leur rédaction quand ils te demanderont un retour (feedback) sur ce qu'ils ont écrit."

PRODUCTION Résultats ?

CE QUE J'AI AJUSTÉ

Consigne donnée à l'IA : Tu te limites aux document téléversés.

PLUS-VALUE Intérêt ?

Un travail en autonomie pour les élèves qui pouvaient avoir une aide au fur et à mesure. Certains élèves n'ont pas voulu continuer avec le même type d'activité pour la transposition. Certains ont tout simplement préféré faire et attendre une mise en commun.

POINTS D'ATTENTION

Vigilance

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.

IA et mémorisation et prononciation

LANGUE
Chinois

NIVEAU
A2

CLASSE
Collège

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression orale en interaction (EOI)

AXE
Communication

OBJECTIF Quoi ?

L'IA pour aider les élèves à mémoriser un dialogue et améliorer la prononciation.

ENJEU Pourquoi ?

Aider les élèves à mémoriser un dialogue et améliorer leur prononciation.

DÉMARCHE Comment ?

Tu es un professeur de chinois mandarin spécialisé dans l'enseignement du chinois langue étrangère. Ton objectif est de m'aider à mémoriser un dialogue et à améliorer ma prononciation. Règles : Ne me donne qu'une seule phrase à la fois. Affiche toujours : les caractères chinois ; le pinyin ; la traduction française. Fais-moi écouter la phrase grâce au bouton audio lorsque c'est possible. Attends que j'enregistre ma voix avant de continuer. Correction de prononciation : Après chaque enregistrement, analyse précisément : les tons ; les consonnes initiales ; les voyelles finales ; les sons difficiles (j, q, x, zh, ch, sh, r, ü, etc.) ; la fluidité ; le rythme naturel de la phrase. Pour chaque erreur : indique le mot concerné ; explique simplement ce qui doit être corrigé ; donne un conseil concret pour améliorer la prononciation ; fais-moi répéter la phrase. Ne passe à la phrase suivante que lorsque la prononciation est satisfaisante. Réemploi oral : Quand une phrase est maîtrisée : Pose-moi une question utilisant le même vocabulaire ou la même structure. Attends ma réponse orale. Corrige ma prononciation et ma grammaire. Fais-moi reformuler si nécessaire. Progression : Au fur et à mesure : retire progressivement le pinyin ; encourage-moi à lire directement les caractères chinois ; teste ma mémorisation. À la fin du dialogue : Joue le rôle d'un personnage du dialogue. Fais-moi jouer l'autre personnage. Réalise le dialogue complet sans aide. Corrige mes erreurs. Fais recommencer uniquement les passages problématiques. Évaluation finale : Donne-moi une note sur 10 pour : Prononciation Tons Fluidité Mémorisation Puis indique : mes points forts ; les sons à retravailler ; des exercices ciblés pour progresser. Voici le dialogue : [COLLER ICI LE DIALOGUE]

ChatGPT (mode vocal)

PLUS-VALUE Intérêt ?

L'IA permet aux élèves de travailler en autonomie car le professeur n'a pas le temps d'entraîner tous les élèves de manière personnalisée. Les élèves ont un feed-back instantané de leur prononciation et de ce qui reste à améliorer et l'IA les entraîne également à mémoriser.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES**CRCN**

- **2.1** Interagir
- **2.4** S'insérer dans le monde numérique
- **4.2** Protéger les données personnelles et la vie privée

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Cadre légal : aucune donnée personnelle d'élève dans les prompts.

IA et production orale

LANGUE
Anglais

NIVEAU
B1

CLASSE
3ème LVA

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression orale en continu (EOC)

AXE
Différenciation

OBJECTIF Quoi ?

Permettre à tous les élèves de la classe de préparer une production orale commune sous la forme d'un podcast définissant les protest songs et présentant leur évolution dans l'histoire des États-Unis, grâce à des activités différenciées adaptées à des niveaux A2 à B1.

ENJEU Pourquoi ?

Construire une progression vers l'oral accessible à tous les élèves en modulant les étayages linguistiques, lexicaux et méthodologiques. L'objectif est de réduire les obstacles à la prise de parole tout en maintenant une tâche finale commune et ambitieuse.

DÉMARCHE Comment ?

À partir de deux traces écrites sur les protest songs en classe de 3e, génère des activités progressives et différenciées de niveau A2 à B1, transposables sur LearningApps, afin de préparer une production orale finale sous forme de podcast. Les activités doivent couvrir le lexique, la structuration des connaissances, la chronologie historique, la syntaxe et l'organisation du discours.

ChatGPT

PRODUCTION Résultats ?

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

L'IA a généré différentes activités graduées : appariements lexicaux, phrases contextualisées, classements thématiques, textes à trous, remises en ordre, frises chronologiques, associations multiples, phrase puzzles, speech builders, plans d'exposé et jeux de réactivation orale.

CE QUE J'AI AJUSTÉ

J'ai sélectionné les activités pertinentes, ajusté le niveau CECRL, ajouté les contenus réellement travaillés en classe, simplifié certaines formulations, renforcé la progression didactique et veillé à l'alignement entre les activités, la tâche finale et les objectifs d'apprentissage.
<https://learningapps.org/watch?v=pua8d688n26>

PLUS-VALUE**Intérêt ?**

L'IA a permis de transformer rapidement des traces écrites existantes en une variété d'activités progressives et différenciées, sans multiplier les temps de préparation. Elle a facilité la création de plusieurs niveaux d'étayage à partir d'un même contenu, tout en maintenant une tâche commune. Pour l'enseignante, la plus-value réside dans le gain de temps consacré à la conception des supports, la possibilité de générer rapidement des variantes adaptées aux besoins des élèves et la facilitation du passage à l'échelle de la différenciation. L'IA a également contribué à mieux structurer la progression vers l'oral en identifiant les prérequis linguistiques, culturels et méthodologiques nécessaires à la réussite de la tâche. Pour les élèves, l'IA a permis de proposer des parcours d'apprentissage plus inclusifs, grâce à des activités modulant la charge lexicale, la complexité des tâches et le degré de guidage. Chaque élève a ainsi pu accéder au même objectif final selon des modalités adaptées à ses besoins, favorisant l'engagement, la réussite et la confiance dans la prise de parole. La valeur ajoutée de l'IA ne réside pas dans la conception de la séquence, mais dans sa capacité à accélérer la transformation d'un contenu déjà élaboré en supports variés, évolutifs et différenciés. L'expertise didactique de l'enseignante reste indispensable pour sélectionner, ajuster et articuler les propositions générées.

POINTS D'ATTENTION**Vigilance**

- Variété de la langue : l'IA bascule par défaut vers une norme dominante, à imposer et vérifier.
- Niveau CECRL approximatif : recompter, contrôler les formes réellement employées.

IA et expression orale en interaction

LANGUE
Anglais

NIVEAU
B1

CLASSE
3ème

ACTIVITÉ LANGAGIÈRE
Expression orale en interaction (EOI)

AXE
Médiation

OBJECTIF **Quoi ?**

Être capable de participer à un débat en anglais sur l'extraction minière en eaux profondes dans le Pacifique, en exprimant et défendant son point de vue à l'oral.

ENJEU **Pourquoi ?**

Didactiser des documents pour les rendre accessible et entraîner les élèves pour réussir leur projet final.

DÉMARCHE **Comment ?**

Prompts utilisés: - Génère une image pour (mot) - Réduit le texte suivant à un document A4 de (nombre) paragraphes

ChatGPT

Gemini

Claude

PRODUCTION **Résultats ?**

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

- Des images pour enrichir et consolider le lexique
- Un article de journal du New York Times didactisé
- Des questions pour une activité « classique » de compréhension détaillée
- Création de carte de jeu de rôle pour l'entraînement à la réalisation du projet final.

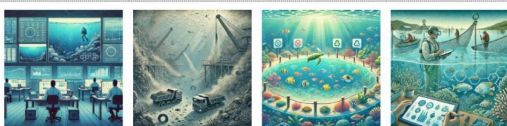
CE QUE J'AI AJUSTÉ

- Vérifier que les images correspondent au lexique
- Relire les documents didactisés pour s'assurer qu'ils restent fidèles aux documents d'origines mais aussi qu'ils correspondent à nos objectifs.

Activity 02 – Build-up your vocabulary

A) Verbs related to deep-sea mining: Write the verbs under the correct picture

Analyze – Conserve – Detect – Disrupt – Drill – Explore – Extract – Inspect – Mine – Monitor – Process – Protect – Sample – Survey (Map) – Transport



Activity 04 – Read and understand: Mining the Wealth of the Ocean Deep, by William Wertenbaker

A) Read this summary and underline all the words you know.

The ocean floor is a mysterious place that lies miles beneath the surface of the sea. It has only been explored recently, and much of it is still unknown. In fact, we know more about the surface of the moon than about the ocean floor. However, the deep sea holds valuable mineral deposits, like copper, nickel, aluminum, and manganese, which could last for thousands of years. These minerals are important because they are used in many everyday items, such as electrical wiring, cars, coins, and even in cancer treatments.

Due to the decreasing supply of minerals on land and the rising cost of mining, companies have started exploring the ocean floor to find these metals. Some companies have already tested mining the ocean floor and found massive amounts of valuable metals, even more than what is available on land. They now want to start mining these minerals commercially.

More than half of the world lies deep beneath the sea. For decades, scientists and researchers have been exploring the ocean floor, taking samples and studying it. They have discovered the causes of natural events like earthquakes and mountain formations, which puzzled scientists for a long time. The strange animals that live in the deep sea could also be useful for producing new medicines, just like animals in shallower waters have already helped create insecticides and cancer treatments.

One type of deposit found on the ocean floor is called "manganese nodules." These are small, round lumps that contain many important metals, like copper, nickel, iron, and cobalt. Manganese nodules are scattered across the ocean floor, and there are huge amounts of them, enough to supply the world for centuries. These metals are important for making things like steel, airplanes, and cars.

Even though there is still a lot to learn about the ocean floor, scientists and companies see great potential in mining the ocean's resources. However, there are also challenges, like the difficulty of mining at such great depths and the environmental impact it might have.

This summary is adapted from The New York Times article, published on July 17, 1977.

PLUS-VALUE

Intérêt ?

Pour le professeur: Gain de temps lors de la conception de séquence (idées pour les activités différenciées, aide pour la didactisation des documents authentiques) Pour l'élève: Aide à la différenciation en proposant des supports variés et adaptés (accompagnement quasi personnalisé)

POINTS D'ATTENTION

Vigilance

- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.

IA et médiation

LANGUE
Espagnol

NIVEAU
B1+

CLASSE
Terminale LLCER

AXE
Médiation

OBJECTIF **Quoi ?**

Illustrer et raconter une légende basque avec l'aide de l'IA : rendre un texte accessible par l'image et la médiation orale.

Rendre accessible à l'ensemble de la classe une légende du Pays basque en espagnol grâce à une production orale illustrée, réalisée avec l'aide de l'intelligence artificielle.

Les élèves devaient choisir une légende basque trouvée sur internet, notamment autour des mythes, des sorcières, des créatures ou des croyances populaires. Ils devaient ensuite utiliser un outil d'IA pour les aider à transformer ce conte en support visuel : bande dessinée, diaporama illustré ou succession d'images. L'objectif final était de présenter seuls leur légende à l'oral, en espagnol, de façon claire, vivante et compréhensible pour leurs camarades.

ENJEU **Pourquoi ?**

L'activité permet de travailler la médiation, car l'élève ne se contente pas de raconter un texte : il doit le rendre compréhensible à un public qui ne connaît pas forcément la légende. Il doit donc sélectionner les informations importantes, simplifier certains passages, organiser le récit, expliquer les éléments culturels et s'appuyer sur des images pour faciliter la compréhension.

L'usage de l'IA apporte ici une aide intéressante, car elle permet aux élèves de passer d'un texte parfois complexe à un support visuel plus accessible. Les images, la BD ou les diapositives aident à comprendre les personnages, les lieux, l'ambiance, les étapes du récit et les éléments fantastiques.

L'IA devient ainsi un outil de médiation culturelle et linguistique.

Cette activité permet aussi de développer l'autonomie des élèves, leur créativité, leur capacité à reformuler, ainsi que leur esprit critique face aux productions générées par l'IA.

« Je suis élève de Terminale spécialité espagnol. Je dois présenter à l'oral une légende du Pays basque en espagnol. Voici la légende que j'ai choisie : [coller le texte ou le résumé de la légende].

Aide-moi à transformer cette légende en support visuel compréhensible pour mes camarades.

Je voudrais :

- * découper la légende en 6 à 8 étapes importantes ;
- * proposer pour chaque étape une image ou une scène à représenter ;
- * rédiger une phrase simple en espagnol pour accompagner chaque image ;
- * proposer des mots de vocabulaire utiles ;
- * me donner des idées pour rendre mon oral clair, vivant et compréhensible.

Attention : je veux garder le sens de la légende et ne pas inventer d'éléments qui changent l'histoire. »

ChatGPT

Claude ou autre assistant conversationnel pour aider à reformuler, organiser le récit et créer un storyboard.

Un outil de génération d'images ou Canva pouvait ensuite être utilisé pour produire les illustrations, les diapositives ou une bande dessinée.

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

L'IA a pu proposer un découpage de la légende en plusieurs scènes, une aide pour identifier les moments clés du récit, des phrases simples en espagnol pour accompagner les images, du vocabulaire utile et des idées de mise en scène. Elle a également permis de créer des descriptions précises pour générer des images : personnages, décor, ambiance, couleurs, époque, émotions, éléments fantastiques.

Elle a donc aidé les élèves à passer d'un texte narratif à un support oral et visuel plus clair.

CE QUE J'AI AJUSTÉ

J'ai rappelé aux élèves qu'ils devaient vérifier la fidélité à la légende originale et ne pas accepter automatiquement tout ce que l'IA proposait. Certaines productions nécessitaient d'être corrigées : erreurs de langue, phrases trop complexes, vocabulaire peu adapté, images trop éloignées du conte, éléments culturels inventés ou stéréotypés.

J'ai aussi insisté sur le fait que l'IA ne devait pas remplacer le travail personnel de l'élève. Elle devait aider à organiser, illustrer et rendre plus accessible la légende, mais l'élève devait rester capable d'expliquer son choix, de raconter l'histoire et de répondre aux éventuelles questions.

Pour les élèves, l'IA a permis de rendre un texte plus accessible, de mieux visualiser les étapes du récit et de préparer un oral plus clair. Les élèves ont pu s'appuyer sur les images pour raconter la légende sans lire intégralement leur texte. Cela a facilité la mémorisation, la structuration du discours et la compréhension par les autres élèves.

L'activité a également favorisé la créativité : certains élèves ont choisi une bande dessinée, d'autres un diaporama narratif ou une série d'images. Les supports visuels ont aidé à créer une atmosphère fantastique, particulièrement adaptée aux légendes basques et aux récits liés aux sorcières, aux croyances populaires ou aux créatures mythologiques.

Pour le professeur, l'IA permet de proposer une activité différenciante : les élèves les plus fragiles peuvent être aidés dans la reformulation et la structuration, tandis que les élèves plus avancés peuvent enrichir leur récit, travailler le style ou approfondir l'aspect culturel. L'activité permet aussi d'évaluer plusieurs compétences : la langue, la clarté du récit, la médiation, la capacité à rendre un document accessible et l'efficacité de la communication orale.

La plus-value principale est donc l'accessibilité : grâce à l'image et à la reformulation, une légende trouvée sur internet devient un support compréhensible, vivant et partageable avec toute la classe.

- Variété de la langue : l'IA bascule par défaut vers une norme dominante, à imposer et vérifier.
- Hallucinations : faits, lieux ou références inventés, à vérifier avant diffusion.
- Niveau CECRL approximatif : recompter, contrôler les formes réellement employées.
- Biais et stéréotypes dans les contenus générés.
- Statut du support : ce n'est pas un document authentique, à dire aux élèves (transparence).
- Cadre légal : aucune donnée personnelle d'élève dans les prompts.
- Il est important que les élèves citent la source de la légende trouvée sur internet et qu'ils indiquent clairement comment ils ont utilisé l'IA. Il faut aussi vérifier que les images générées ne renforcent pas des clichés sur le Pays basque, les sorcières ou les croyances populaires.
- L'activité doit rester une activité de langue et de médiation, et non seulement une production esthétique. Les images doivent aider à comprendre le récit, mais l'élève doit être capable de raconter, expliquer, reformuler et faire passer le sens de la légende en espagnol.
- Enfin, il faut rappeler aux élèves que l'IA peut aider à créer un support, mais qu'elle ne garantit pas l'exactitude culturelle ou linguistique. Le regard critique de l'élève et la validation par le professeur restent indispensables.

IA et l'évaluation

LANGUE

Collège / Lycée

CLASSE

Enseignants / Élèves

AXE

Citoyenneté

OBJECTIF Quoi ?

IA, TRICHE OU PAS? Évaluer à l'ère de l'IA. L'évaluation face à l'IA inquiète les enseignants. Créons des espaces de discussion avec les élèves pour aborder sereinement leurs usages.

ENJEU Pourquoi ?

Cette activité peut être mise en place avec des enseignants en formation sur l'intelligence artificielle ou bien directement avec des élèves. Elle permet aux élèves et aux enseignants de réfléchir et débattre sur : Éthique & Usages : Différencier l'aide légitime à l'apprentissage (révision, compréhension) de la triche pure (copier-coller) ; Transparence & Métacognition : Pousser les élèves à analyser l'impact de l'IA sur leur propre manière d'apprendre ; Régulation : Co-construire une charte d'établissement basée sur les débats de l'activité ; Développer les compétences du CRCN.

DÉMARCHE Comment ?

Outil : NOVAPEDA / Éval'IA : triche ou outil ? Un outil pédagogique collaboratif pour débattre des usages de l'intelligence artificielle en classe. Inspiré de "Triche OR Not Triche" par Julien & Arnaud DURAND et l'Académie de Strasbourg. Possibilité d'imprimer les cartes pour un travail en présentiel en groupes ou d'utiliser une version en ligne pour un travail collaboratif en distanciel. NOVAPEDA / Eval'IA

PRODUCTION Résultats ?

CE QUE L'IA A PROPOSÉ

- Un jeu de cartes clé en main ou une activité numérique collaborative
- Des cartes de débats (thèmes et nombres modulables)

CE QUE J'AI AJUSTÉ

- Possibilité d'ajouter des cartes manuellement
- Possibilité d'ajouter ou de supprimer des cartes

ÉVAL'IA : LES CARTES

Cartes de situations à découper pour le débat.

<p>SITUATION #1</p> <p>Un élève utilise ChatGPT pour traduire un texte en anglais avant l'examen, sans le citer.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>	<p>SITUATION #2</p> <p>Une étudiante demande à un assistant vocal de corriger ses devoirs d'espagnol, puis les soumet tels quels.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>
<p>SITUATION #3</p> <p>Un lycéen se sert d'une IA de reconnaissance vocale pour pratiquer la prononciation du mandarin et reçoit un feedback instantané.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>	<p>SITUATION #4</p> <p>Une élève copie des réponses générées par IA lors d'un quiz en ligne d'anglais, contournant le système de surveillance.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>
<p>SITUATION #5</p> <p>Un étudiant utilise un traducteur automatique pour préparer son exposé en espagnol, puis le présente sans mentionner l'aide de l'outil.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>	<p>SITUATION #6</p> <p>Une classe utilise un chatbot IA pour simuler des conversations en chinois, permettant aux élèves de pratiquer le dialogue en temps réel.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>
<p>SITUATION #7</p> <p>Un élève intègre des suggestions d'IA dans son essai en anglais, mais ne modifie pas le style, ce qui soulève des questions d'authenticité.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>	<p>SITUATION #8</p> <p>Une étudiante profite d'une IA pour générer des phrases d'exemple en espagnol afin de remplir un devoir de grammaire, sans vérifier leur exactitude.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>
<p>SITUATION #9</p> <p>Un élève utilise un outil d'IA pour analyser les erreurs récurrentes dans ses écrits en mandarin et crée un plan d'étude personnalisé.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>	<p>SITUATION #10</p> <p>Une classe expérimente un assistant IA qui propose des exercices de vocabulaire en anglais, mais certains élèves l'utilisent pour tricher lors des évaluations.</p> <p>Éval'IA - novapeda.eu</p>

PLUS-VALUE

Intérêt ?

Les participants débattent sur l'utilisation de l'IA et la transparence de cette utilisation. Le retour collectif et la confrontation des arguments incitent les élèves à s'engager activement dans la réflexion sur leur propre pratique. Ils deviennent acteurs de leur apprentissage et sont encouragés à adopter une posture honnête et transparente dans leurs travaux, en comprenant les enjeux éthiques liés à l'IA. NOVAPEDA est un outil de la forge des communs numériques éducatifs ; communauté qui utilise, construit, et publie des ressources éducatives, animées par des valeurs d'entraide et de partage, des logiciels et des ressources éducatives libres.

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

CRCN

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 2.2 Partager et publier
- 2.4 S'insérer dans le monde numérique
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

Ressources

Une sélection de liens pour approfondir l'intégration de l'IA dans l'enseignement des langues vivantes.

- [Section des Langues Vivantes \(site du Vice-rectorat de la Polynésie française\)](#)
 - [Logos pour une utilisation transparente de l'IA](#)
 - [Padlet « Numérique et IA »](#)
-



Soyez vigilant quant aux données saisies

Les services d'IA accessibles au grand public ne garantissent pas la non réutilisation des données saisies. En conséquence, aucune donnée confidentielle ou à caractère personnel ne doit y être utilisée :

- ne saisissez que des données qui peuvent être rendues publiques (textes et programmes officiels, ressources éducatives libres, données statistiques anonymisées, œuvres du domaine public, etc.)
- ne demandez en aucun cas aux élèves de se créer un compte personnel auprès de services d'IA accessibles au grand public.

Renoncez aux IA grand public quand des données personnelles, confidentielles ou protégées par le droit d'auteur sont en jeu.

Ayez conscience de l'impact environnemental des IA génératives

Recourez de manière raisonnée et responsable à l'IA générative en ayant conscience des impacts environnementaux.

Renoncez à l'IA si une autre solution moins coûteuse écologiquement peut répondre à votre besoin (par exemple, une simple recherche sur le Web).

CADRE D'USAGE DE L'IA EN ÉDUCATION

exclusivement au service des apprentissages et des pratiques professionnelles, dans le respect des valeurs de l'École de la République et de la liberté pédagogique

Soyez transparent dans l'usage de l'IA

Signalez toute utilisation de l'IA dans une prise de décision, en indiquant clairement la façon dont elle a été utilisée et, dans la mesure du possible, en précisant le type d'outil utilisé.

Exercez votre esprit critique

Examinez d'un œil critique les propositions qui vous sont faites, **vérifiez toujours l'exactitude des réponses** en comparant avec d'autres sources. Soyez conscient des biais possibles de l'IA, pour les corriger le cas échéant.

Renoncez à l'IA si vous ne pouvez pas évaluer le résultat en matière d'exactitude factuelle, de pertinence des références citées et d'impartialité du point de vue.

Privilégiez les solutions libres qui permettent un contrôle des corpus utilisés ainsi que des procédures de traitement.

EN PÉDAGOGIE

Un principe : n'utilisez l'IA que lorsqu'une plus-value pédagogique est avérée.

Adaptez les devoirs et les modalités d'évaluation

Mettez au premier plan le raisonnement et la résolution de problème.

Expliquez aux élèves que l'utilisation d'une IA générative pour réaliser un devoir scolaire, sans autorisation explicite et sans travail personnel d'appropriation, constitue une fraude.

Évitez d'utiliser des logiciels de détection de contenus générés par l'IA : peu fiables, ils pourraient conduire à pénaliser à tort un élève.

Adaptez les usages de l'IA générative en fonction du niveau

- Dès le **premier degré**, les élèves sont sensibilisés aux connaissances de base de l'IA, sans manipuler directement des IA génératives.
- **Au collège**, l'utilisation pédagogique en classe des **IA génératives par les élèves**, limitée, encadrée, expliquée et accompagnée par l'enseignant, est autorisée **en classe à partir de la 4e**.
- **Au lycée**, les élèves peuvent utiliser les IA génératives de manière autonome dans un cadre d'apprentissage et de formation explicitement défini par l'enseignant.

