

Modalités :

Partenariat	Classe concernée/ Cycle	Lieu	Nombre de séances
Français Documentation	6e Cycle 3	Salle informatique	2

Objectif principal : Créer une affiche qui présente sa “maison” en référence au livre Harry Potter

Objectif(s) spécifique(s) (info-doc) :

- Réaliser une affiche et connaître les points de réussite d'une affiche (fond/forme/esthétique)
- Travailler le slogan
- Réaliser des illustrations cohérentes sur le thème
- Travailler les mots-clés pour préparer le prompt

Compétences travaillées ou évaluées :

- Etre capable de repérer d'identifier les principaux symboles et personnages des des maisons
- Organiser le travail en groupe
- Argumenter ses choix, faire des choix.
- Esthétique et contenu de l'affiche

Cadre

Compétences

CRCN	2.4 S'insérer dans le monde numérique 3.2 Développer des documents numériques 3.3 Adapter des documents à la finalité
Socle commun	Domaine 2 : savoir utiliser de façon réfléchie des outils sur Internet Savoir organiser l'information Comprendre les enjeux du fonctionnement général des médias

Précisions éventuelles sur la séquence (cadre / pré-requis/ genèse/ besoin(s) identifié(s)/ différenciation pédagogique envisagée)

Production finale : réalisation d'une Affiche et d'images pour représenter son affiliation à une "maison" issue du roman Harry Potter et présentation orale

Détail des séances :

Séance	Durée	Objet de la séance	Activités/ consignes
séance 1	50	Préparer la maquette de l'affiche	<p>Sur la base de l'école Harry Potter, les élèves font tous partie d'une maison. Il doivent défendre et présenter les valeurs et les particularités de leur maison sur une affiche qui sera présentée oralement devant la classe.</p> <p>La première séance commence par un travail d'observation et d'analyse d'une affiche (3QOCP). Il s'agit de déterminer les critères de réussite d'une affiche? Ensuite, nous travaillons sur qu'est-ce qu'un slogan? Quels sont les particularismes du slogan (rime, phrase courte etc.). Puis nous commençons à parler du sujet : quels sont les symboles et les personnages principaux de la maison représentée à partir des connaissances issues du livre. Les élèves réalisent une maquette brouillon sur un A3 durant la première séance.</p>
séance 2	50	Réaliser l'affiche avec un outil de PAO et créer ses propres images.	<p>La maquette est prête, les élèves peuvent passer à la réalisation numérique de l'affiche. Les élèves organisent leur affiche, préparent le slogan, les couleurs et les formes.</p> <p>Pour construire les images, ils doivent concevoir leur propres images à partir des mots-clés. Ils travaillent donc sur une feuille les mots-clés pour préparer le prompt pour réaliser l'image.</p> <p>Il teste ensuite avec l'IA générative d'image. Ils modifient ou conservent l'image de leur choix en fonction des</p>

			critères qu'ils ont définis au départ. L'image est ensuite intégrée dans leur affiche.
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------

Ressources utilisées durant le travail :

Réalisation de l'affiche : Application Canva

IA génératrice d'image : Studio magique de Canva + Crayion

BILAN de la séquence et perspectives (comment améliorer et prolongement) :

La séance est très motivante pour les élèves. Ils travaillent sur un sujet qui leur plaît Harry Potter et même si cela leur plaît moins, le fait de travailler en équipe, d'être affilié à une maison et donc d'être associé à une communauté pour laquelle ils peuvent élaborer des productions les enthousiasme beaucoup. Le travail est organisé de manière à ce qu'ils coopèrent tout le temps puisqu'ils doivent partager leurs idées et se mettre d'accord pour créer les éléments. Ce sont des points d'attention pour l'évaluation.

Toutefois, le travail avec l'outil de création d'IA générative d'image n'est pas collaboratif, l'outil ne permet pas de travailler en même temps à plusieurs. C'est l'organisation de l'activité qui va permettre le travail collaboratif notamment dans la préparation du prompt car les élèves vont devoir rassembler leurs connaissances et se mettre d'accord pour trouver les mots-clés adéquats pour représenter l'image qu'ils souhaitent créer.

Le travail est original et un peu perturbant dans un premier temps pour les élèves car ils doivent se figurer dans leur tête une image qu'ils souhaiteraient. A partir de cette image mentale ils la transforment en mots et donc n'ont pas forcément la même projection mentale que celle de l'IA. Ce qui est intéressant c'est qu'au moment où ils voient le résultats, avec le prompt, ils vont pouvoir décider si l'image correspond ou non à leur idée initiale et affiner en précisant avec d'autres mots-clés, en multipliant les associations d'idées par exemple les champs lexicaux : personnes, animal, couleurs, formes, description physique.

Lorsqu'ils sont confrontés à la limite de l'outil qui ne prend pas en compte certains éléments, ils trouvent des solutions dans le logiciel de PAO pour aboutir à ce qu'ils souhaitent (un élève n'arrivait pas à obtenir la forme du blason, il a utilisé une forme de blason sur CANVA pour y insérer son image créé par l'ia).



L'élément motivant pour les élèves est qu'ils arrivent à obtenir de beaux résultats. Ils sont satisfaits du résultat et fiers de montrer leur production. Ce qui n'est pas toujours le cas des dessins réalisés à la main. Nous avons noté de manière générale que les élèves étaient contents de leur production.



L'élément négatif reste les limites imposées par l'outil qui dénote différents biais. Mais les élèves se rendent compte des limites et exposent d'eux-mêmes des questionnements sur l'éthique de l'exploitation, la création de ce type d'image. Ce sujet devra être retravaillé avec eux dans un second temps.

Nota bene : ces outils et ces usages étant nouveaux dans l'École, nous en faisons un usage parcimonieux et testons avec les élèves de nouvelles pratiques pour lesquelles nous l'avons pas encore tout le recul nécessaire. Mais ce qui est intéressant c'est que nous construisons les questionnements ensemble nous avons pu noter que les élèves étaient sensibles aux questions éthiques et s'interrogent naturellement. Ils sont conscients des limites et contraintes de ces outils et de leurs usages.

Quelques réalisations d'élèves.

