

A la découverte du peintre René MAGRITTE avec l'intelligence artificielle

Modalités :

Partenariat	Classe concernée/ Cycle	Lieu	Nombre de séances
Professeur de technologie	3A, 3B, 3C Contexte pédagogique : coordonnées de la réussite (partenariat avec l'ENIM).	CDI du collège Robert SCHUMAN de Hombourg-Haut	1 séance

Objectif principal : Se préparer à la visite du Musée Magritte de Bruxelles.

Objectif(s) spécifique(s) (info-doc/ disciplinaire/ transversaux) :

- Découvrir une intelligence artificielle et ses fonctionnalités autre que Chat GPT.
- Utiliser l'IA de manière raisonnée.
- Développer une culture numérique et informationnelle .
- Rédiger un prompt pour l'agent conversationnel Perplexity adapté à son besoin d'information.
- Organiser les résultats de sa recherche documentaire à l'aide de l'IA Perplexity.
- Analyser les sources d'information générées par l'IA.
- Identifier le peintre René MAGRITTE et ses principales caractéristiques (courte biographie, œuvres principales, éléments récurrents dans ses œuvres et leurs symboliques, mouvement artistique, le musée Magritte).

Compétences travaillées ou évaluées

Cadre	Compétences
Compétences orales	Restituer sa carte mentale à l'oral.
CRCN	Domaine 1 : Informations et données. Domaine 2 : Communication et collaboration. Domaine 3 : Création de contenu.
Socle commun	Domaine 1- cycle 4 : Les langages pour penser et communiquer. Domaine 2 -cycle 4 : Les méthodes et outils pour apprendre. Domaine 5 - cycle 4 : Les représentations du monde et l'activité humaine.
Parcours d'éducation artistique et culturelle.	Fréquenter :cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres Pratiquer : réfléchir sur sa pratique. S'approprier : - utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel -mettre en relation différents champs de connaissances -mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

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

Les élèves utilisent l'IA Chat GPT au quotidien, notamment pour leur travail personnel. L'objectif de cette séance pédagogique est de leur faire découvrir une autre IA que cette dernière et de travailler sur les sources documentaires. Il s'agit également de permettre aux apprenants d'organiser les informations générées par l'agent conversationnel suite à leur prompts et ainsi de les engager dans une démarche de traitement de l'information (éviter le simple copier coller).

Production finale : Carte mentale sur le peintre René Magritte.

Détail des séances :

Séance	Durée	Objet de la séance	Activités/ consignes
Séance 1	1h	-Découvrir le peintre René Magritte. -Se familiariser avec l'outil Perplexity.	- Présentation de l'outil Perplexity et de ses fonctionnalités. - La rédaction du prompt (voir fiche élève) - A l'aide de l'agent conversationnel Perplexity AI, réaliser une carte mentale pour la préparation à la visite du musée René Magritte de Bruxelles. - Restitution orale de sa carte mentale devant ses pairs.

Ressources utilisées durant le travail :

- l'outil d'IA Perplexity.
- réalisation d'une carte mentale sur Canva.
- fiche élève.

...

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

Séquence pédagogique d'une heure trop courte par rapport aux compétences travaillées (prévoir au minimum deux heures par classe).