



## Expérimentation avec l'IA (TraAM 2023-2024) Générer des fichiers sonores et converser avec l'IA

### Objectifs :

- Encourager les élèves à travailler de manière autonome sur les compétences linguistiques en écoutant et en répétant des fichiers audio générés par l'IA.
- Introduire les élèves à l'IA à travers un robot conversationnel en italien, simulant un dialogue réel entre un serveur dans un restaurant et un client.
- Améliorer la fluidité linguistique en encourageant les interactions orales spontanées avec l'IA.
- Créer des situations de communication réalistes où les élèves peuvent appliquer leurs connaissances linguistiques dans un contexte pratique.
- Renforcer la confiance des élèves en les préparant à des situations du monde réel, comme commander dans un restaurant italien.

**Langue et public :** ITALIEN LV2 - Cycle 4 / classe de 4<sup>e</sup>

### Contexte :

L'initiative vise à stimuler l'engagement et l'autonomie d'élèves de 4<sup>ème</sup> en les immergeant dans une expérience linguistique pratique et interactive. L'objectif principal est de développer les compétences en expression orale en interaction des élèves en les invitant à échanger avec un robot conversationnel piloté par l'IA, en simulant une scène dans un restaurant italien. Pour préparer les élèves à cette conversation, une série de fichiers audio, générés par une intelligence artificielle à partir de phrases écrites, leur sera proposée en amont de l'activité. Cette activité s'insère bien sûr dans une séquence pédagogique complète, axée autour de la gastronomie italienne.

### Mise en œuvre :

1. L'enseignant utilise un outil d'IA pour transformer des phrases écrites en fichiers audio, intégrant la prononciation authentique. Il partage ensuite les fichiers générés aux élèves.
2. Les élèves travaillent individuellement sur l'écoute et la répétition des fichiers audio générés.
3. Phase d'Interaction avec l'IA : les élèves engagent une conversation avec le robot conversationnel en italien, simulant des scénarios de commande au restaurant, avec des contraintes imposées par l'enseignant.
4. L'élève capture la transcription de sa conversation puis la partage à son professeur afin que ce dernier puisse envisager des pistes éventuelles de remédiation.

### Ressource ou outil numériques utilisés :

- ✓ TTSMaker : <https://ttsmaker.com/> et EVENLABS <https://eievenlabs.io/> pour générer des fichiers audio à partir d'un texte.
- ✓ GLIGLISH <https://gliglish.com/> pour faire converser les élèves avec l'IA.

### Constat / Analyse :

Cette activité a encouragé l'autonomie des élèves en leur offrant la possibilité de travailler individuellement sur l'amélioration de leur compréhension orale et de leur prononciation de la langue italienne. La simulation de scénarios réels, permise par l'IA, a offert une application pratique

des compétences linguistiques acquises au cours de l'année. Intégrer l'IA dans le processus d'apprentissage s'est avéré être une expérience innovante et motivante pour les élèves permettant ainsi une meilleure rétention des connaissances.

**Plus-values de l'utilisation des outils numériques :**

- Les fichiers audio générés par l'IA sont d'une qualité tout à fait satisfaisante et permettent aux élèves de mémoriser le lexique à la fois de façon visuelle et auditive.
- En conversant avec l'IA, les élèves ont acquis des compétences linguistiques et sociales adaptées à des situations réelles, comme celle de commander dans un restaurant italien, renforçant la pertinence de l'apprentissage.
- L'IA fournit un feedback instantané lors des interactions, permettant aux élèves de se rendre compte rapidement de certaines erreurs, d'y remédier et ainsi d'améliorer leurs compétences.

**Points de vigilance :**

- Bien que l'interaction avec l'IA soit bénéfique, elle ne remplace pas entièrement le contact humain, crucial pour certaines dimensions de l'apprentissage linguistique, comme la spontanéité des réponses. Aussi, l'IA ne prend pas en compte le fait qu'un élève ne réponde pas toujours complètement aux questions posées.
- L'activité nécessite du matériel (PC ou téléphone portable) que tous les enseignants et élèves ne possèdent pas.
- Des problèmes techniques, tels que des bugs, des pannes de réseau ou des erreurs de l'IA, ont parfois perturbé le déroulement fluide du projet. Aussi, la capture d'écran d'une page web complète a constitué une difficulté technique pour de nombreux élèves.

**Ouvertures possibles / transposabilité :**

- <https://gliglish.com/> permet la simulation de multiples autres scénarii. Il serait toutefois pertinent de pouvoir paramétrer de manière fine le robot conversationnel afin de faire correspondre ses répliques avec le contenu du cours (lexique, point de grammaire, contenu culturel).

**Le diaporama de présentation (complémentaire à cette fiche) avec les documents utilisés et des exemples de productions d'élèves est accessible directement sur le site interlangue de l'académie Nancy-Metz à cette adresse :**

**[https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM\\_2024\\_ITA\\_1\\_converser\\_IA.php](https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM_2024_ITA_1_converser_IA.php)**