



## Expérimentation avec l'IA (TraAM 2024-2025)

Utiliser un agent conversationnel en langue vivante pour rechercher des informations

### Objectifs :

- Utiliser un agent conversationnel pour :
  - Entraîner les élèves à rechercher de l'information ciblée sans multiplier les sites de recherche
  - Aider les aides à formuler des questions en les corrigeant et en les guidant.

**Langue et public :** ANGLAIS - Cycle 4 / classe de 3<sup>ème</sup>

### Contexte :

Ce projet s'inscrit dans un projet eTwinning sur des villes anglophones. Les élèves doivent rechercher en groupe transnational des informations culturelles sur une ville anglophone pour réaliser des affiches et créer des podcasts audios. Pour éviter que les élèves ne s'éparpillent dans leur recherche sur divers sites, un chatbot a été configuré avec Mizou pour répondre aux questions des élèves tout en les guidant et les corrigeant.

### Mise en œuvre :

#### *Préparation de l'activité*

- Les élèves d'une classe de 3<sup>e</sup> sont répartis dans 7 groupes avec leur partenaires eTwinning. Chaque groupe, composé de 3 ou 4 élèves français et de 3 ou 4 élèves étrangers, travaille sur une même ville anglophone. Les élèves doivent rechercher des informations sur 6 faits culturels ciblés pour réaliser des posters puis des podcasts audios en complément des informations présentes sur les posters. Pour chaque ville, ils doivent trouver une tradition culinaire, une personne célèbre engagée, un fait historique, un sport, un artiste et un « fun fact ». Les informations doivent être regroupées dans des pads collaboratifs (Digidocs).
- L'enseignant va paramétrier un agent conversationnel (chatbot Mizou) pour centraliser les recherches mais surtout offrir la possibilité à l'enseignant de suivre tous les « échanges » des élèves avec le chatbot. L'enseignant va en plus demander au chatbot de corriger les questions des élèves et éventuellement les guider si besoin. Voici le prompt : « *Tu habites dans la ville de Johannesburg depuis que tu es petit donc tu connais tous ses secrets, son histoire, ses habitants célèbres et ses traditions. Maintenant tu vas guider des élèves de 3<sup>e</sup> qui doivent trouver des informations sur Johannesburg pour créer une affiche. Ils doivent trouver des informations sur les traditions culinaires, des personnes engagées ayant lutté contre les discriminations, des événements historiques, des artistes, des sports ou sportifs de la ville et un « fun fact ». Les élèves vont t'interviewer sur ces thématiques. Ils doivent formuler des questions complètes et tu dois leur répondre en utilisant un anglais de niveau A2 ou B1. Tes phrases doivent être courtes et simples. Tu dois corriger leurs erreurs en anglais en les expliquant.* »

*En classe*

- **Attribution d'une ville anglophone à chacun des 7 groupes :** tirage au sort de la ville pour chaque groupe, lecture et compréhension des consignes.
- **Compréhension et expression écrites pour rechercher des informations :** les élèves se connectent à l'espace de travail européen Twinspace pour accéder au lien direct vers la conversation avec le chatbot. Ils échangent à l'écrit avec le chatbot pour trouver des informations (voire à l'oral puisqu'ils ont la possibilité d'utiliser le micro pour poser les questions à l'IA). Ils doivent absolument rédiger des questions complètes (ou les dicter) et le chatbot a pour consigne de les corriger si besoin. Les élèves peuvent lire et/ou écouter les réponses du chatbot.
- **Vérification de la justesse des informations fournies par le Chatbot :** les élèves doivent vérifier la justesse des informations fournies par le chatbot en utilisant l'outil Duck AI pour s'assurer que le chatbot initial Mizou « n'hallucine » pas.
- **Partage des informations pertinentes et vérifiées dans le document collaboratif :** les élèves sélectionnent les informations et les notent sur le document collaboratif Digidoc au sein du Twinspace.

*En aval :*

- **Création des posters :** les élèves de chaque groupe sélectionnent les éléments à inclure dans leur poster et les éléments à enregistrer à l'oral en complément du poster [un poster réalisé par les Polonais et un autre réalisé par les élèves partenaires pour chacune des 7 villes]
- **Partage et diffusion des posters créés et écoute des podcasts :** échanges sur les créations (points communs et différences)
- **Création de QCM pour s'assurer de la compréhension des informations présentes sur les posters et les podcasts :** rédaction collaborative de QCM dans les documents collaboratifs, import des questions par l'enseignant pour créer des exercices interactifs (LearningApps et Kahoot).

**Ressource ou outil numérique utilisé :**

- ✓ Mizou [Mizou a été utilisé ici dans le cadre d'une expérimentation en académie. Mizou n'est pas conforme RGPD. Un pseudo est considéré comme une donnée à caractère personnelle au même titre que le nom et le prénom. Mizou établit le profil des apprenants en fin de session, ce qui la fait tomber dans les IA à hauts risques selon l'AI Act. Il s'agit donc ici de nous focaliser sur la démarche d'utilisation d'un outil d'agent conversationnel et non sur l'outil en attendant que notre système institutionnel mette à disposition des enseignants un agent conversationnel RGPD]

**Constat / Analyse :**

Mizou génère des activités à partir d'un prompt. L'enseignant peut paramétrier le chatbot de A à Z ou utiliser l'IA du Chatbot qui soumettra ses propres activités. Ici l'enseignant a rédigé son propre prompt et le chatbot a rempli automatiquement certains champs. Ces champs sont entièrement modifiables par l'enseignant. L'IA génère une image du chatbot à partir d'une indication, propose automatiquement des règles, un message de bienvenue, des consignes pour les élèves, le choix d'une voix de synthèse masculine ou féminine.

Dans la version payante, l'enseignant peut intégrer ses propres données (un document avec les recherches attendues) et l'IA propose des critères d'évaluation et l'évaluation des productions des élèves en proposant un feedback.

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

Mizou génère automatique des champs à partir d'un prompt (ou peut proposer 3 types d'activité interactive avec l'IA à partir d'une thématique).

L'enseignant peut modifier tous les champs générés automatiquement.

L'enseignant a accès à toutes les conversations entre les élèves et le chatbot.

L'élève peut écrire sa question (ou réponse) ou utiliser la reconnaissance vocale (cela permet ainsi de vérifier que l'élève prononce correctement pour que l'IA comprenne les propos de l'élève).

L'élève peut lire et/ou écouter la question ou la réponse du chatbot.

Le chatbot rend l'élève plus autonome en le guidant et/ou en le corrigeant selon les paramétrages voulus par l'enseignant.

On peut paramétrer le chatbot pour qu'il reformule si l'élève ne comprend pas sa réponse.

### **Points de vigilance :**

- Vérifier la qualité des activités générées.
- « Converser » avec l'IA pour modifier, ajuster et améliorer les activités ain qu'elles correspondent aux attentes de l'enseignant.
- Le chatbot ne corrige pas toujours toutes les erreurs et il arrive que le chatbot « corrige » une phrase correcte.

**Ouvertures possibles / transposabilité :** La démarche est transposable à d'autres langues.

D'autres idées d'utilisation de chatbots en langues vivantes sont proposées à la fin du diaporama.

**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\\_2025\\_ANGLAIS\\_2\\_Agent\\_Recherche\\_Informations.php](https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM_2025_ANGLAIS_2_Agent_Recherche_Informations.php)