



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

### Des usages avec l'IA dans des projets eTwinning

**Objectifs : Comment l'IA a été utilisée dans des projets eTwinning pour mener une pédagogie active et innovante dans un contexte européen de coopération scolaire.**

- Usages pédagogiques avec la génération d'images par l'IA
- Usages pédagogiques avec un chatbot
- Usages pédagogiques avec la génération de visuels par l'IA à partir de textes
- Entraînement à la prononciation en autonomie avec une IA
- Mise en musique de textes avec l'IA

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

#### **Contexte :**

Dans le cadre de projets eTwinning, l'intégration de l'intelligence artificielle (IA) offre de nouvelles perspectives pédagogiques pour renforcer la créativité, la collaboration et les compétences numériques des élèves. L'objectif ici est de présenter des exemples d'usages avec l'IA utilisée pour enrichir les activités éducatives en facilitant la production de contenus variés et engageants.

#### **1. Exemples d'activités intégrant la génération d'images :**

- Il s'agit ici de montrer qu'il est possible de travailler toutes les activités langagières (selon son objectif) avec la génération d'images par l'IA : production écrite et médiation, production orale en continu et en interaction, compréhension de l'écrit, compréhension de l'oral.
- Dans le cadre d'un projet eTwinning dans lequel les élèves devaient créer une histoire collaborative sur le thème des émotions, les élèves ont rédigé des prompts pour inventer en équipes transnationales les héros de leurs histoires [production écrite et médiation]. En classe, à l'oral, ils ont dû analyser les résultats obtenus en exerçant leur esprit critique [production orale en continu et en interaction, EMI]. Chaque partenaire peut envoyer ses prompts et les images obtenues pour que les élèves associent le texte à l'image [compréhension écrite]. Les élèves peuvent aussi enregistrer les descriptions et les partenaires doivent associer l'audio à l'image [compréhension de l'oral].

#### **2. Utilisation d'un chatbot dans un projet**

- Les élèves doivent rechercher en groupe transnational 6 informations culturelles sur une ville anglophone pour réaliser des visuels et créer des podcasts audios. Pour éviter que les élèves ne s'éparpillent dans leur recherche sur divers sites, un chatbot a été configuré pour répondre aux questions des élèves tout en les guidant et en les corrigeant.

#### **3. Création de visuels à partir de textes et entraînement à la prononciation**

- Après les échanges avec le chatbot pour recueillir des informations sur 6 faits culturels de villes anglophones, les élèves ont sélectionné les informations et les ont partagées sur un document collaboratif en ligne. Les élèves ont ainsi pu ensuite copier-coller les informations dans un générateur de visuels à partir du compte personnel de leur enseignant. Ils ont ultérieurement

enregistré les podcasts pour les associer à ces visuels. Pour les entraîner à la lecture des faits, les élèves s'exercent à la prononciation en autonomie à l'aide de l'IA.

- Dans le cadre de projets eTwinning, les élèves sont souvent amenés à se présenter. On peut donc imaginer que les élèves rédigent leur présentation à l'écrit puis qu'ils génèrent ensuite un visuel à proposer à leur partenaire. Il est envisageable de faire enregistrer les présentations pour demander aux partenaires d'associer visuels et podcasts audios.

#### **4. Mise en musique de textes écrits par les élèves**

- Dans le cadre d'un projet eTwinning, les élèves ont écrit collaborativement des poèmes avec des rimes sur des femmes engagées pour le droit des femmes et sur des sportives olympiques dans le cadre d'un autre projet eTwinning sur les JO. Ils ont ensuite choisi un style de musique et mis le poème en musique avec l'IA. Possibilité d'interpréter la chanson avec les partenaires lors d'une visioconférence, d'en enregistrer eux-mêmes une version avec le professeur d'EMCC.
- Dans le cadre de projet eTwinning, d'une rencontre ERASMUS ou d'un événement pour mettre les langues à l'honneur, les élèves peuvent être amenés à écrire et interpréter une chanson. On peut imaginer une écriture collaborative (une strophe chacun, un refrain commun ou génération d'une chanson à partir de mots-clefs) et une interprétation de la chanson lors d'un événement.

#### **Ressources ou outils numériques utilisés :**

- ✓ Générateurs d'images : Canva, I can't draw, Hotpot ai, Copilot, Vittasciences, Pollinations ai
- ✓ ChatGPT
- ✓ Chatbot (agent conversationnel) Mizou
- ✓ Générateur de visuels à partir de textes : Napkin
- ✓ S'entraîner à prononcer en autonomie : NaturalReader ou TTS Maker
- ✓ Mise en musique de paroles : Suno

#### **Constat / Analyse :**

L'intégration de l'intelligence artificielle dans les projets eTwinning a permis de dynamiser les pratiques pédagogiques en offrant des activités engageantes, créatives et adaptées aux compétences numériques attendues des élèves. Que ce soit par la génération d'images à partir de prompts, l'utilisation de chatbots pour la recherche et la correction, la création de visuels à partir de textes ou encore la mise en musique de textes rédigés par les élèves, l'IA s'est révélée être un puissant levier de motivation, de différenciation pédagogique et de collaboration interculturelle. Elle favorise le développement de l'autonomie des apprenants, renforce leur esprit critique face aux biais et erreurs des systèmes génératifs, tout en permettant une approche active des langues vivantes par la production orale et écrite dans un contexte authentique.

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

- Exercer l'esprit critique des élèves en analysant les images et les informations générées par l'IA
- Améliorer les compétences langagières des élèves
- Rendre les élèves plus autonomes dans leur apprentissage
- Ajouter une dimension artistique originale pour mettre en musique des textes écrits par les élèves

- Favoriser la collaboration interculturelle à travers des activités motivantes

**Points de vigilance :**

L'utilisation de l'IA requiert une vigilance constante. Les enseignants doivent veiller à l'exactitude des contenus générés, encadrer les usages pour éviter la dépendance aux outils, et sensibiliser les élèves aux limites techniques et éthiques de ces technologies (hallucinations, stéréotypes, généricité des contenus, etc.). L'usage d'outils respectueux du RGPD et la nécessité d'utiliser les comptes des enseignants soulignent également des contraintes organisationnelles à ne pas négliger. Enfin, l'intervention de l'enseignant reste essentielle pour réguler, expliciter et valoriser les apports pédagogiques de ces dispositifs.

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

**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\\_1\\_IA\\_eTwinning.php](https://sites.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM_2025_ANGLAIS_1_IA_eTwinning.php)