

Expérimentation avec l'IA S'entraîner à l'expression et à la compréhension avec un ChatBot

Objectifs :

Utiliser l'IA pour entraîner les élèves aux activités de réception (CE) et de production (PE)

Public : cycle 4/ classe de 4^{ème}

Mise en œuvre :

Dans le cadre d'une séquence de type simulation globale basée sur un voyage à travers le Mexique à la découverte du trésor de Moctezuma (le chocolat), les élèves d'une classe de 4^{ème} partent à la découverte de Tulum et de son site archéologique. Ils ont déjà travaillé l'imparfait, les prépositions de lieu et le lexique au voyage.

Les étapes

- # 1- L'enseignant doit penser à rédiger un prompt précis afin de mettre en adéquation les questions de la compréhension et les réponses liées à l'interaction avec le ChatBot. Il s'agit donc de générer un ChatBot où 2 jeunes Français rencontrent un jeune indigène maya qui les guide sur le site des ruines de Tulum. Il doit leur parler des temples, des animaux qui vivent sur le site, d'un plat typique.
- # 2 -Le ChatBot de Mizou est celui qui va être utilisé dans notre configuration de travail et le prompt généré par l'IA.
PROMPT : « l'IA est un jeune adolescent descendant des mayas. Il s'appelle Balam et vit à Tulum. Balam parle espagnol et refuse de s'exprimer dans une autre langue. Balam donne des conseils de visite à 2 adolescents français qui découvrent le site. Balam parlera du site archéologique et de ses fonctions cérémonielles, il évoquera les restes de fresques mayas, Il parlera du Temple des fresques et de son portique ainsi que du temple appelé « el castillo ». Il évoquera le rôle des murailles. L'IA parlera de la gastronomie de Tulum et plus particulièrement de la « cochinita Pibil » et des quesadillas. L'IA proposera d'aller se reposer sur la plage de Paraíso ou de plonger dans un cenote. L'IA proposera un itinéraire pour visiter le site »
- # 3-Avant de démarrer le ChatBot, remettre le questionnaire de Compréhension Ecrite aux élèves, en lire les items au préalable afin qu'ils comprennent les questions et qu'ils puissent préparer des questions précises et ciblées à Balam, leur agent conversationnel.
Ensuite les élèves sont invités à scanner un QR Code ou ouvrir un lien internet afin d'entrer en contact avec le ChatBot. Ils remplissent leur nom d'avatar puis démarrent la session.

Comprensión escrita

1. *Fechas edificación de Tulum*
2. *Localización del sitio arqueológico*
3. *Utilidad del templo "El Castillo"*
4. *Rituales de Sacrificios humanos. Explica*
5. *Nombre de los diferentes templos*
6. *Colores de los murales*
7. *Simbolismo de los colores en los mayas*
8. *Comida tradicional de los mayas*
9. *Platos típicos actuales en Tulum*
10. *Explicación de la existencia de murallas*
11. *Indique sur la carte l'itinéraire de visite proposé par Balam*



Ressources et outils utilisés :

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 le ministère mette à disposition des enseignants un agent conversationnel RGPD institutionnel.

Plus-values de l'utilisation d'un agent conversationnel

- # Possibilité de s'entraîner en expression et compréhension écrites. Il y a la possibilité de le faire en expression orale en utilisant le micro mais, dans une salle de classe, c'est bruyant.
- # Si les élèves choisissent d'interagir en parlant en espagnol, le chatbot présente une réaction assez surprenante. Un élève qui prononce mal l'espagnol (avec un accent français) transformera ses interventions directement en français et non en espagnol. L'élève comprend alors que sa prononciation est à améliorer et fera donc l'effort de parler en s'appliquant dans sa prononciation afin que le ChatBot retranscrive ses propos en espagnol. C'est un plus réel même si ce n'était pas le but initialement recherché.

- # Mizou génère un QR code donc il est très facile d'accéder à la session sur le téléphone
- # L'IA va être le déclencheur avec des propositions qui guident les élèves
- # Si on utilise IA Générative, Mizou propose 3 activités différentes :
 - Découverte de Tulum avec Balam sous forme de Quizz
 - Récit interactif : visite guidée à travers Tulum, avec des anecdotes et des faits
 - Discussion l'histoire du site de Tulum
- # Et on peut également opter pour l'activité du quizz pour évaluer les élèves sur leurs connaissances à la fin de la séance ou à la séance suivante.
- # On peut sur un même thème rédiger des prompts qui facilitent la compréhension en diminuant le niveau de langue par exemple et différencier les apprentissages pour que tous les élèves puissent obtenir des réponses en ayant une IA adaptée à leur niveau
- # L'utilisation d'un agent conversationnel permet de prendre conscience de ses compétences et pousse l'élève à progresser.

Les limites

- # Le Prompt de l'enseignant doit être le plus précis possible pour que les élèves puissent répondre au questionnaire
- # Il faut bien vérifier la langue du robot au moment de démarrer l'activité autrement les élèves vont travailler en français mais il est très difficile de vérifier chaque téléphone.
- # Il faut limiter dans le temps car la discussion peut partir un peu dans tous les sens. Néanmoins l'IA bloque les questions déplacées.

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_ESPAGNOL_1_Entrainer_Reception_Production.php