



Vol à l'Alhambra

Mener une enquête pour découvrir les traces numériques (presque) invisibles que nous laissons.

Robo en la Alhambra

Investigar para descubrir las huellas digitales (casi) invisibles que dejamos.

Objectifs :

Objectifs linguistiques

- Savoir exprimer l'hypothèse avec le subjonctif (creo que, puede ser que, es posible que...), la certitude (seguro que, fijo que...) et le doute (me parece extraño...)
- Savoir exclure une idée (no es ... porque, no es posible... ya que...)
- Savoir justifier une réponse avec des connecteurs de cause et de conséquence
- Situer dans le temps (antes, a las 15h20, por la tarde...) et dans l'espace (cerca de, dentro de, ...)
- Savoir décrire un fait
- Apprendre le lexique des réseaux sociaux
- Savoir donner des conseils numériques avec l'impératif

Objectif communicatif

- Donner du sens à la langue dans une situation concrète

Objectifs citoyens

Développer la citoyenneté numérique par le jeu :

- protéger ses données
- prendre conscience de ses traces numériques
- adopter un comportement plus responsable

Public : Espagnol LV2- Cycle 4/ classe de 3^{ème}

Contexte

Cette activité s'inscrit dans le cadre de l'éducation à la culture et à la citoyenneté numérique. Elle vise à mettre les élèves dans une situations d'enquêteurs. Ils sont amenés à travailler sur des indices réalistes. L'intérêt de l'activité est qu'il n'y a pas de vérité immédiate, ils doivent chercher des informations dans les documents puis discuter pour trouver la réponse. Ils sont aussi amenés à la fin de l'enquête à réfléchir sur leurs propres pratiques et à prendre conscience des incidences que peuvent avoir leurs choix en matière de numérique.

Mise en œuvre

Création d'un scénario de type enquête (librement inspiré du vol du Louvre et de l'article du Monde intitulé « Espions, policiers ou militaires d'élite français trahis par les données publicitaires de leurs téléphones »)

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/12/10/espions-policiers-ou-militaires-d-elite-francais-trahis-par-les-donnees-publicitaires-de-leurs-smartphones_6656694_4408996.html

LES ETAPES

Etape 1 : générer les vidéos qui seront utilisées au cours de l'enquête

Pour générer une vidéo de qualité, il est nécessaire d'utiliser des générateurs de vidéos adaptés à ce que l'on souhaite produire. Dans le cas de cette enquête, je voulais des vidéos réalistes.

J'ai donc eu recours à Gemini Pro, à Canva IA et à Vidnoz IA.

Pour obtenir des vidéos réalistes, il faut des prompts très précis. Ainsi pour générer la vidéo du directeur du musée, j'avais dans un premier temps rédigé le prompt suivant :

Prompt proposé :

La vidéo se déroule dans le palais de Carlos V de l'Alhambra de Grenade. Le directeur prend la parole en espagnol pour expliquer qu'un vol a eu lieu dans le musée. Le directeur porte un costume bleu, une chemise rose et un mouchoir rose dans la poche de sa veste de costume et il a environ 40 ans. Il dit les paroles suivantes: «una pieza de cerámica nazarí desapareció del museo de la Alhambra. Las autoridades piden ayuda al público. Si alguien vio algo raro o una persona sospechosa este 15 de diciembre, que nos lo diga. Buscad las pruebas en los documentos para descubrir quién robó esta pieza histórica de mucho valor. Muchas gracias”.

Le résultat obtenu n'étant pas satisfaisant, j'ai demandé à Chat GPT de modifier et d'optimiser mon prompt afin d'obtenir un résultat beaucoup plus réaliste.

Prompt optimisé par Chat GPT :

*"Une vidéo réaliste se déroule dans le **Patio Circular du Palais de Charles Quint (Carlos V) à l'Alhambra de Grenade**, un lieu historique aux murs de pierre dorée et aux colonnes imposantes. L'éclairage est naturel, avec une lumière douce filtrant à travers les fenêtres hautes, créant des ombres subtiles sur les murs. On entend en fond un léger écho, typique des espaces vastes et semi-ouverts. Un homme d'environ **40 ans**, directeur du musée, se tient debout devant un pupitre en bois sombre. Il porte un **costume bleu marine bien coupé**, une **chemise rose pâle**, et un **mouchoir rose assorti** soigneusement plié dans la poche de sa veste. Ses cheveux sont coiffés avec élégance, légèrement grisonnants sur les tempes, et il a une expression **sérieuse mais calme**, avec un léger froncement de sourcils qui trahit son inquiétude. Il s'adresse à un public invisible (caméra subjective ou plan large suggérant des journalistes et des employés) **en espagnol**, avec un **ton professionnel mais légèrement tendu**, comme s'il annonçait une mauvaise nouvelle, tout en essayant de garder son sang-froid. Sa voix est claire, posée, avec une intonation andalouse subtile.

Ses paroles (prononcées avec une diction impeccable) : « *Buenas tardes a todos. Lamentablemente, debo informarles que **una pieza de cerámica nazarí del siglo XIV ha desaparecido del museo de la Alhambra**. Las autoridades, en colaboración con la policía local, piden la ayuda del público. Si alguien presenció algo inusual o vio a una persona sospechosa **este pasado 15 de diciembre**, por favor, pónganse en contacto con nosotros. **Revisen los registros y documentos disponibles** para encontrar pistas sobre quién pudo robar esta pieza de **incalculable valor histórico**. Muchas gracias por su colaboración. »*

Le résultat obtenu n'a absolument rien à voir avec la demande mais reste néanmoins tout à fait utilisable comme indice dans l'enquête. La vidéo sera conservée mais à une tout autre fin.

Pour obtenir la vidéo que je souhaitais, j'ai utilisé Vidnoz IA qui propose des modèles et surtout la possibilité de faire des vidéos de plus de 8 secondes. Il était alors beaucoup plus simple de construire la vidéo à partir d'un modèle de journal télévisé pour annoncer le vol.

Etape 2 : construire le canevas de l'enquête.

L'idée était alors de suivre la logique d'une enquête avec des personnages qui se trouvent dans des lieux différents mais dans notre cas, ce ne sont pas des objets qui servent d'indices mais des traces numériques, techniques et humaines que j'ai choisies d'attribuer à mes personnages. J'ai sollicité l'IA pour savoir quelles traces étaient le plus laissées par les adolescents. J'ai obtenu des réponses telles que le partage d'informations personnelles, l'utilisation de mots de passe faibles, publications de photos personnelles sans penser aux conséquences futures, , etc...

J'ai ensuite sélectionné les traces que je pouvais facilement trouver sur internet ou reconstituer dans des documents.

Etape 3 : recréer les documents à partir de documents réels (story, publication, post, ...)

Cette étape est fastidieuse car les prompts doivent être très précis car le risque est de ne pas obtenir le décor attendu. Ainsi lorsque mon personnage María lance le défi Tik-Tok de sauter à la corde devant le palais de Carlos V à l'Alhambra (c'est ce palais qui abrite le musée de l'Alhambra où a lieu le vol supposé de la céramique nazari), il est très difficile d'obtenir une photo réaliste avec l'IA, j'ai choisi de décomposer les images grâce à Canva et à Vidnoz afin d'obtenir une photo porteuse d'un indice de l'enquête.

J'ai eu recours à l'IA pour recréer la plupart des documents à reconstituer comme la pointeuse qui indique l'heure à laquelle Javier vient prendre son poste de surveillant que j'ai généré avec Gemini Pro.



Etape 4 : constitution des pochettes avec les indices

Avant toute chose, il faut préparer les pochettes avec les indices en les répartissant de façon à avoir un indice par personnage dans chaque pochette et un indice dit « neutre ».

Ainsi,

- la pochette n°1 contiendra les indices suivants :
 - Tik Tok de María qui saute à la corde
 - Historique de recherche Google de Carlos
 - Billets d'entrées aux palais nazaris de Guadalupe et de Martín
 - Le mot de passe de Javier laissé sur un post-it
 - la connexion Wi-Fi de Javier

- la pochette n°2 contiendra :

- la connexion Wi-Fi de María
 - la story du couple mexicain Guadalupe et Martín
 - la météo à Grenade
 - la géolocalisation de Carlos
 - la plainte de Javier
- la pochette n°3 contiendra :
- le selfie de María avec son sac contenant la corde et la voiture de sécurité dans le fond
 - la story de Carlos avec son sac à dos dans le palais de Carlos V
 - le plan de la cité palatiale de l'Alhambra
 - le badge de sécurité de Javier
 - le selfie du couple mexicain dans le quartier de l'Albaycín
 - la connexion Wi-Fi de Carlos
- la pochette n°4 contiendra :
- la pointeuse de Javier
 - la story de Carlos dans le patio de Arrayanes
 - las normas de la Alhambra
 - la géolocalisation de María
 - le post Insta de Martín dans le patio de los leones
 - la connexion WI-Fi des Mexicains
- la pochette n°5 contiendra
- le graffiti sur le mur de l'Albaycín
 - la vidéo du directeur de l'Alhambra
 - le WhattsApp de Javier
 - Wall pop de Carlos
 - La story Insta de María
 - la géolocalisation des personnages

Les 5 pochettes sont constituées selon cette logique afin que chaque groupe d'enquêteurs aient de quoi alimenter l'étape du croisement des informations.

Etape 5 : Déroulement du jeu en classe

- Introduction du jeu en expliquant aux élèves qu'ils vont devoir mener une enquête par groupes (il faut 5 groupes par classe)
- Lancer la vidéo du faux journal télévisé puis leur demander quelle est leur mission. Les élèves rédigeront leur mission dans leur cahier comme une trace écrite.
- Distribuer les 5 pochettes avec les lots d'indices (une pochette par groupe). Il s'agira alors d'expliquer aux élèves que chaque pochette contient 5 indices, une ligne temporelle et un tableau de mission à compléter)
- Chaque groupe ne voit donc que le contenu de sa pochette. Bien leur préciser qu'ils n'ont pas le droit de chercher à obtenir des indices chez les autres groupes et que le partage d'informations se fera **UNIQUEMENT** pendant l'étape du croisement des données.
- Pendant que les élèves découvrent le contenu de leur pochette et commencent à compléter le tableau de mission, il est possible de passer une vidéo touristique de l'Alhambra (le choix est vaste sur internet) ou de faire un diaporama qui tourne en continu avec des vues de l'Alhambra. Mon choix s'est porté sur cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=qgPI4rt860Y&t=44s>
- Une fois qu'ils auront complété la fiche Mission, on passe à l'étape de croisement des données en langue étrangère. Dans un premier temps, je projette la ligne temporelle au tableau et on la complète tous ensemble heure / heure en précisant qui était où. Ensuite, l'enseignant qui aura pris soin de guider la discussion en posant des questions pour vérifier qu'ils ont bien trouvé leurs indices et bien compris leurs documents, posera des questions du type :
 - Quelles sont les preuves les plus importantes ?
 - Qui est le suspect ?
 - Les élèves doivent discuter ensemble pour savoir qui est le suspect idéal et justifier leur choix en s'appuyant sur 3 preuves minimum.

	Materia	Fecha	Código	Lugar y hora (o en guardia o en avión)	Documento o evidencia
¿Cuál es el lugar del crimen?					
¿Cuáles son los días de la semana?					
¿A qué hora sucede el crimen?					
¿Qué indicios hay relacionados al día y hora del crimen?					
¿Ves algo relacionado al momento del crimen?					
¿Qué información importante tienes del crimen?					

Etape 6 : Discussion sur les traces numériques et le comportement responsable

- Le professeur mène la discussion en questionnant les élèves sur les informations qui leur ont permis de trouver qui est le suspect.
- Ici, le suspect est Carlos car il est géolocalisé à l'Alhambra à l'heure du vol, il a fait des recherches Google suspectes, il a publié des story dans le laps de temps, il possède un trépied pourtant interdit, il a envoyé un message privé compromettant
- Le professeur pointe du doigt les traces numériques qui sont visibles et exploitables qui révèlent des informations personnelles d'où l'importance de réfléchir avant de publier. Il y a aussi les traces numériques « invisibles » comme les connexions wifi automatiques (les habitudes, lieu de résidence, loisirs, les géolocalisations très précises et l'historiques des endroits visités, les heures de connexions, etc...

Etape 7 : Comment te protéger ?

- Rédige 3 conseils à donner à tes amis en utilisant le subjonctif présent
Exemples: Es importante que desactives tu Wi-Fi cuando no es necesario.
Es imprescindible que evites usar el Wi-Fi público ya que no es seguro.

Ressources et outils utilisés :

Chat GPT, Gemini Pro, Mistral, Vidnoz, Canva AI, freebeat.ai

Plus-values de l'utilisation des outils numériques

- # La possibilité d'avoir des supports réalistes
- # Eviter de courir après les droits d'auteurs quand bien même les influenceurs laissent une quantité inouïe de documents authentiques avec la question : qu'est ce qui relève du domaine public ou du droit d'auteur ?
- # L'engagement des élèves, en effet, dans cette enquête, ils ont une mission (résoudre l'enquête) et ils utilisent la langue pour agir pas uniquement pour donner une réponse, la langue devient alors moyen de communication.
- # Cette activité favorise la prise de parole : la prise de parole est plus spontanée, ils ont moins peur de s'engager et même les élèves en difficulté par une phrase maladroite peuvent faire avancer l'enquête. De plus, comme ils ont des informations différentes mais complémentaires, ils sont obligés de collaborer pour mener à bien la mission. Dans cette activité, l'aspect ludique permet d'impliquer davantage les élèves qui seront plus actifs et plus impliqués car même les élèves en difficultés entrent dans l'activité.
- # La problématique réaliste les amène à réfléchir à leurs pratiques et d'associer leur découverte du patrimoine andalou, leur connaissance des réseaux sociaux et une réflexion sur la sécurité numérique.

Les limites

- ❖ L'aspect chronophage de la fabrication de cette enquête.
- ❖ L'obligation de chercher les applications d'intelligence artificielle qui permettront de fabriquer les supports sans trop se ruiner.
- ❖ La partie débat peut rapidement passer en langue maternelle car les élèves sont très motivés par la thématique et ont beaucoup de questions, réflexions et s'interrogent sur leurs pratiques.
- ❖ Etre très au fait des pratiques des élèves sur les différents réseaux sociaux

Ouverture possible

- ❖ Réaliser une vidéo de prévention des risques sur les réseaux sociaux et de la citoyenneté numérique agir en connaissance de cause.

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_2026_ESPAGNOL_1_Vol_ALHAMBRA.php