



Image générée par l'IA de canva

Nathalie THOMAS et David THOMAS

## Une activité pour les élèves

**Niveau** : quatrième

**Thème** : histoire thème 1 - Le XVIII<sup>e</sup> siècle : Expansion, Lumières et révolutions

**Objectif** : utiliser l'intelligence artificielle pour construire une biographie d'un philosophe des Lumières tout en développant son esprit critique.



<https://beta.character.ai>



<https://www.perplexity.ai>

## ÉTAPE 1 : Découvrir deux outils d'IA

**Présentation de l'outil *Character.ai*** : il s'agit d'un chatbox qui génère des conversations fictives. Il est possible de créer des personnages ou d'utiliser ceux existants. Site consultable sans création de compte et gratuit.

**Présentation de l'outil *perplexity*** : il s'agit à la fois d'un moteur de recherche et d'un agent conversationnel, qui cite ses sources. Site consultable sans création de compte et gratuit.

## ÉTAPE 2 : Reasonner et rédiger

Sans création de compte, un élève peut poser cinq questions au personnage choisi, comme par exemple Voltaire ou Madame Geoffrin. Il va devoir raisonner pour obtenir cinq informations pertinentes afin de construire une biographie qui a du sens. Le rôle du professeur est de s'assurer que les questions posées soient judicieuses.



## ÉTAPE 3 : Vérifier les informations

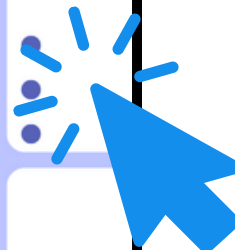
L'élève doit s'assurer de la véracité des informations fournies par *Character.ai* en se connectant au site *perplexity*. Il corrige les informations puis dresse la carte d'identité du philosophe choisi.

**Les** + Activité dynamique avec un retour réflexif sur les informations obtenues.

**Les** - Vigilance nécessaire sur la véracité des renseignements fournis.

## ÉTAPE 4 : Différencier

Pour les élèves à besoin éducatif particulier, une carte d'identité guidée peut être distribuée en début de séance. Les attendus étant fixés au départ, les élèves peuvent se focaliser uniquement sur la pertinence des informations demandées à l'IA.



## Une démarche pédagogique innovante

### Intégration de l'activité dans les programmes de quatrième

Dans un premier temps, les élèves découvrent la situation politique et sociale de la France à la veille de la Révolution grâce à un genially.



Ils complètent, de façon autonome le plan de travail donné en début de séance. Mis en activité, ils sont acteurs de leurs apprentissages. Dans un deuxième temps, les élèves découvrent les idées des Lumières et les contestations sociales et politiques qui en découlent. Ils utilisent l'IA pour questionner des philosophes et construire une biographie. En dernier lieu, un focus sur la circulation et les idées des Lumières permet de comprendre les idées nouvelles qui foisonnent à l'époque et la marche vers les révolutions sociales et politiques.

### Les démarches en amont



#### Exemple :

Nous avons créé le personnage de Marie-Thérèse Rodet Geoffrin en quelques clics en prenant quelques informations sur le site *Wikipédia*

Pour éviter l'engorgement du site, il est préférable de choisir le nom de plusieurs philosophes. La discussion sera plus fluide. Le professeur peut utiliser les personnages déjà existants dans la base de données ou créer le philosophe de son choix. Il suffit de donner quelques informations et l'IA va puiser dans le net pour alimenter la conversation.

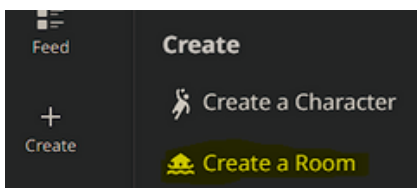


⚠ Les réponses rendues peuvent être pertinentes ou très farfelues.

#### Informations complémentaires

<https://dgxy.link/FMzyB>

### Pour compléter l'activité



Pour une immersion encore plus grande dans le monde de l'IA, le professeur peut créer une salle de conférence (à l'image d'un salon du XVIIIe siècle) et y inviter les philosophes de son choix. Ces derniers pourront débattre sur la société ou sur la politique à l'aube de la Révolution française.

Pour préparer les élèves à l'évaluation ou simplement réactiver les connaissances entre deux séances, le professeur peut organiser un bingo grâce au site **OuBinGO** ! Il suffit de créer 16 questions et l'application génère jusqu'à 30 grilles de jeu différentes.

