



Rimes et algorithmes: enseigner l'intelligence artificielle grâce à des ateliers de slam



Domaine:
L'ère du
numérique

Lieu:
Nice, France

Durée:
6 ateliers, répartis sur 4
mois

Public cible :
Deux classes SEGPA
(30 enfants)

Mission

Le recours à l'intelligence artificielle (IA) peut influencer considérablement l'apprentissage et le développement cognitif des enfants. Il nécessite un accompagnement attentif, une réflexion critique sur son intégration dans l'éducation, et une attention particulière aux compétences essentielles des élèves et des enseignants. Ces compétences, appelées « connaissances de l'IA », vont souvent au-delà des compétences techniques et englobent la pensée critique, la conscience éthique et les capacités collaboratives afin de préparer les élèves aux opportunités et aux défis de ces nouvelles technologies.

Activités d'engagement

Cette interaction a proposé trois activités clés pour des élèves de Section d'enseignement général et professionnel adapté (Segpa) : explorer l'intelligence artificielle à travers une visite à la Maison de l'IA, un espace interactif complété par des présentations dédiées ; développer leurs compétences cognitives et socio émotionnelles à travers des ateliers de slam ; et enfin, appliquer leurs connaissances en utilisant l'IA générative pour enrichir leur travail et élargir leurs références culturelles, en adéquation avec le programme scolaire.

IMPACT

Activités artistiques

Cinq ateliers de slam, où les élèves ont créé leurs propres textes, et ont appris à les déclamer. Lors du dernier atelier, tous les élèves sont montés sur scène pour présenter leur travail.

Renforcement de la confiance en soi

Des références culturelles élargies

Amélioration des connaissances en IA

Capacités de pensée critique améliorées

Des relations plus solides entre les élèves et les enseignants

Développer des compétences cognitives et socio-émotionnelles

QUE S'EST-IL PASSÉ?

L'interaction s'est déroulée dans les Alpes-Maritimes, un territoire où l'IA joue un rôle important. Les décideurs politiques ont pris des mesures proactives pour décupler ses effets bénéfiques, notamment par le biais de l'OTESIA (Observatoire des impacts économiques et sociétaux de l'IA) et de la « Maison de l'IA », un espace financé par des fonds publics conçu pour présenter les concepts et les applications de l'IA à divers publics, notamment les étudiants.

Face à l'essor rapide de l'IA générative et aux inquiétudes croissantes concernant la désinformation, renforcer les compétences en IA est devenu crucial, tant pour les élèves qui doivent utiliser ces technologies, que pour les enseignants qui les accompagnent. OTESIA a donc proposé le slam comme un moyen innovant et percutant de compléter l'enseignement de l'IA.

Le slam favorise en effet l'expression de soi, la pensée critique et la créativité.

Pour concrétiser cette vision, l'association CidiSoLa a été sollicitée comme partenaire clé. Ses relations établies avec des écoles du département leur a permis de sélectionner un collège et deux classes de Section d'enseignement général et professionnel adapté (Segpa) pour participer à l'interaction.

ENGAGEMENT DES PARTICIPANTS

Visite à la Maison de l'IA

L'initiative a débuté par une visite à la Maison de l'IA. Grâce à des démonstrations interactives, les étudiants ont exploré la question « Que peut faire l'IA ? » et ont débattu de son fonctionnement, de son entraînement et des enjeux éthiques liés à son utilisation. Une attention particulière a été accordée à l'IA générative et à son rôle dans la diffusion de fausses informations.

Slam et nouvelles expériences d'apprentissage

L'initiative s'est poursuivie avec une série de cinq ateliers de slam. Après la phase d'écriture, les élèves ont commencé à expérimenter des outils d'IA générative, tels que ChatGPT et Mistral AI, pour développer leur créativité. Cette expérience comprenait une introduction à l'art du prompt, où les élèves ont appris à formuler des requêtes précises pour obtenir des résultats spécifiques. En utilisant l'IA pour questionner et affiner leurs slams les élèves ont élargi leur exploration artistique.

Renforcer la maîtrise de l'IA

Au cours des cinq séances de slam, les élèves ont pu mettre en pratique les connaissances acquises lors de la visite de la maison de l'IA, testant les résultats et les limites de l'IA. Ils ont ensuite pu mettre leurs compétences en application dans d'autres domaines, avec le support constant de leurs professeurs.

Activités artistiques

Pour lancer les ateliers de slam, les élèves ont découvert un bref rappel historique du slam et du rap, pour comprendre les objectifs et différences de ces deux mouvements, avant de se concentrer sur le slam (forme d'art dynamique conçue pour capter l'attention, où la performance et le texte ont la même importance).

Afin de créer un lien immédiat et de proposer un exemple concret, l'artiste Killian Alaari a interprété l'un de ses propres slams, invitant les élèves à se joindre à lui en chantant. Cette participation concrète a permis aux élèves de découvrir le rythme et l'énergie du slam, tout en créant une atmosphère collaborative qui a donné le ton aux ateliers.

C'était ensuite au tour des élèves de créer leurs propres slams de poésie. Chacun a choisi un sujet personnel qui lui tenait à cœur, qu'il s'agisse d'une émotion forte ressentie pendant la semaine ou d'une passion.

Une série de jeux interactifs a d'abord permis de donner confiance aux élèves quant à leurs capacités à s'exprimer. L'un des défis consistait à développer des phrases et des idées en lien avec l'essence de leur sujet, sans toutefois le mentionner explicitement, ni le moment ni le lieu choisis. Cette approche a encouragé la créativité et une exploration plus approfondie de leurs émotions et de leurs expériences. Avec le soutien du slameur et de leurs professeurs, les élèves ont élaboré des récits personnels, leur permettant de s'exprimer avec authenticité. L'environnement des ateliers était sûr, accueillant et exempt de tout jugement, permettant aux élèves d'explorer et de partager leurs idées avec aisance.

Dans un deuxième temps, les élèves ont travaillé à la construction de leurs slams pour en faire des performances cohérentes et percutantes, en se concentrant sur la manière de transmettre leurs paroles avec émotion, rythme et clarté. Ils ont exploré l'utilisation des pauses, des intonations et du langage corporel pour améliorer la narration, veillant à ce que leurs mots résonnent non seulement dans le contenu, mais aussi grâce à la puissance de la performance. Ensuite, ils ont travaillé leur présence sur scène, s'entraînant devant leurs pairs, gagnant en confiance et ajustant leur interprétation.

La journée finale a été non seulement l'occasion pour les élèves de présenter leurs œuvres, mais aussi un moment de célébration collective. Chaque prestation a été accueillie par les applaudissements et les encouragements de leurs pairs, des professeurs et du slameur, créant une atmosphère de respect et de soutien mutuels.

À la fin des ateliers, les étudiants avaient non seulement développé leurs compétences en poésie et en performance, mais avaient également acquis des connaissances précieuses sur la manière dont l'IA peut être utilisée comme un outil pour améliorer la créativité, élargir leurs horizons artistiques et s'engager dans des thèmes émotionnels complexes.



Retrouvez l'artiste,
[Killian Alaari](#), sur
Youtube



Vous devez utiliser GenAI comme un outil pour vous guider vers vos objectifs et pour apprendre. Car si nous n'apprenons plus, nous devenons inutiles.

Isabelle Galy, OTESIA

Impact de l'interaction

L'intégration d'ateliers de slam dans l'éducation à l'IA a créé une expérience d'apprentissage puissante et engageante, permettant aux étudiants de s'exprimer plus efficacement tout en favorisant pensée critique et créativité. Les élèves ont affiné leur capacité à structurer leurs pensées en récits pertinents, renforçant ainsi leurs compétences rédactionnelles et orales. Ce processus les a encouragés à évaluer et à articuler leurs idées avec clarté, tandis que l'expression personnelle dans un environnement stimulant a renforcé leur confiance et leur estime de soi.

Un élément clé des ateliers était le retour personnalisé de l'artiste, qui a approfondi le lien des élèves avec leur travail et renforcé leur relation avec les enseignants. Ce cadre positif et interactif a favorisé le développement cognitif et socio-émotionnel, contribuant ainsi à de meilleurs résultats d'apprentissage. Les ateliers ont non seulement permis de développer les compétences linguistiques et artistiques, mais ont également créé un espace de réflexion personnelle et de dialogue ouvert, aidant les élèves à développer une meilleure conscience de soi.

En associant l'enseignement de l'IA au slam, l'initiative a proposé une approche unique et réflexive pour comprendre l'IA, son fonctionnement et son utilisation. Plutôt que de considérer l'IA comme un outil passif ou un substitut à la créativité humaine, les élèves l'ont abordée de manière critique, découvrant comment elle peut soutenir leur développement artistique et intellectuel. Cette approche a encouragé la participation active, garantissant ainsi un engagement émotionnel et cognitif des élèves tout en développant des compétences essentielles en IA.

L'utilisation de l'IA pour leurs slams a offert aux élèves une approche dynamique de l'expression artistique. Ce processus leur a permis de comparer des éléments stylistiques proposés par l'IA à leur propre façon de s'exprimer, leur permettant à la fois d'enrichir leur vocabulaire et de mettre à distance un texte pour la rédaction duquel ils ne seraient pas intervenus.

Au-delà des élèves, l'expérience s'est également avérée transformatrice pour les enseignants, leur permettant de mieux comprendre le potentiel de l'IA dans l'éducation. Ils ont ainsi acquis une meilleure compréhension de la manière d'intégrer l'IA dans leurs classes et de la manière d'accompagner les élèves dans son utilisation efficace. En alliant expression artistique et culture numérique, l'initiative a non seulement enrichi le point de vue des élèves sur l'IA, mais a également permis aux enseignants d'explorer et d'exploiter les possibilités de l'IA de manière réfléchie et responsable.

Contrairement à l'intelligence artificielle, créer des œuvres d'art signifie prendre son temps.

Killian Alaari, artiste de poésie-slam

Pour une réplication réussie, DOWEL souligne l'importance de se concentrer sur les aspects clés suivants :

- Une forte implication des enseignants est essentielle, car ils jouent un rôle essentiel pour entretenir la curiosité des élèves, évaluer leur maîtrise de l'IA et leur apporter un soutien continu entre les ateliers. Pour assurer leur préparation, une première séance de sensibilisation et d'accompagnement avec les enseignants est essentielle. Cela les aide non seulement à comprendre le processus, mais aussi à apaiser leurs appréhensions, ainsi que celles de l'artiste, concernant l'intégration de l'IA.
- L'expérience et l'approche du slameur sont tout aussi essentielles. En tant que facilitateur du processus créatif, le poète instaure un environnement de confiance et d'ouverture, permettant aux élèves de s'exprimer librement, de développer leur esprit critique et de s'investir pleinement dans l'activité.
- Enfin, les élèves étant exposés à l'IA dès leur plus jeune âge, une sensibilisation précoce est essentielle. Aborder la question de la maîtrise de l'IA avant que les idées reçues ne s'installent permet de développer une perspective réfléchie et éclairée sur cette technologie.



Ressources

Les ateliers de poésie-slam coûtent 2 700 €. La visite de la Maison de l'IA est un service gratuit, mis en place par la municipalité pour faciliter la découverte de l'IA auprès du grand public.



Contact pour plus d'informations :
julie.saccommanno@dowel.eu



Funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'HADEA. Ni l'Union européenne ni l'HADEA ne peuvent en être tenues responsables.