



Créer un assistant conversationnel interactif avec l'IA et ChatMD pour accompagner les élèves

publié le 24/06/2026

Descriptif :

L'intelligence artificielle ouvre de nouvelles perspectives notamment pour créer un compagnon pédagogique interactif qui permettra d'accompagner les élèves tout au long d'une séquence pédagogique et de contribuer à l'accessibilité des apprentissages.

Sommaire :

- Contexte de la séance
- Modalités de mise en œuvre
- Qu'est-ce que ChatMD ?
- Dans le cadre pédagogique de l'enseignement de l'espagnol
- Comment créer votre chatbot ?
- Exemple de mise en œuvre
- Accessibilité et Conception Universelle de l'Apprentissage
- Déroulement de la séance
- Conclusion
- Ressources
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

L'intelligence artificielle ouvre de nouvelles perspectives notamment pour créer un compagnon pédagogique interactif qui permettra d'accompagner les élèves tout au long d'une séquence pédagogique et de contribuer à l'accessibilité des apprentissages.

● Contexte de la séance

Cette séance s'inscrit dans une séquence de Terminale intitulée « El descubrimiento de América : del sueño a la realidad ». Elle peut s'adapter à d'autres niveaux (1ère, 2de) et à d'autres axes thématiques selon les programmes en vigueur à la rentrée 2026.

- **Niveau et classe** : Terminale (B1).
- **Axe / Notions du programme** : Territoire et mémoire / Art et pouvoir. Document d'amorce de la séquence : la fresque de Diego Rivera « Colonización o Llegada de Hernán Cortés a Veracruz » (1951).
- **Objectifs langagiers** : Comprendre et réutiliser le lexique de la Conquête et de la rencontre des civilisations ; pratiquer l'interaction orale et/ou écrite en espagnol dans un contexte narratif et historique ; mobiliser les temps du récit (pretérito indefinido / imperfecto).
- **Objectifs numériques et culturels** : Interagir avec un agent conversationnel éthique (sans compte, sans traçage) ; développer un regard critique sur les contenus générés par l'IA ; découvrir la notion de point de vue et de narrateur historique engagé à travers la mise en scène d'un conquistador.
- **Durée et organisation** : une séance (55 min). Salle informatique ou classe équipée de tablettes/smartphones. Le chatbot doit être préalablement créé et testé par l'enseignant.e avant la séance.

- **Prérequis des élèves** : Notions sur la Conquête espagnole de l'Amérique (thème déjà abordé dans une séquence antérieure). Aucune compétence technique n'est requise pour utiliser le chatbot (pas de compte, interface intuitive, compatible smartphones).

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : terminale
- Durée : 55 minutes
- Applications numériques utilisées :
 - ChatMD Generator
 - [ChatMD](#)
 - outil de création de QR Code : raccourcisseur URL (apps.education), Digicode
 - éditeur de langage Markdown : CodiMD (apps.education)

● Qu'est-ce que ChatMD ?

[ChatMD](#) est un outil libre, gratuit et respectueux des données personnelles (RGPD) conçu par Cédric Eyssette, enseignant de philosophie et conseiller à la [DRANE de Lyon](#). Il permet de transformer un simple fichier texte rédigé en [Markdown](#) en un agent conversationnel interactif, idéal pour accompagner les élèves dans leurs apprentissages. Contrairement aux IA génératives, **ChatMD suit un scénario précis que l'enseignant.e a défini à l'avance** dans le fichier *Markdown*.

Les points forts de l'outil :

- **Accessibilité** : aucune création de compte n'est requise pour les élèves.
- **Éthique** : l'outil n'héberge aucune donnée et ne trace pas les utilisateurs.
- **Simplicité** : la création repose sur le langage *Markdown*, très facile à prendre en main.
- **Polyvalence** : il fonctionne aussi bien sur ordinateur que sur smartphone ou tablette.

● Dans le cadre pédagogique de l'enseignement de l'espagnol

Avec [ChatMD](#), l'enseignant.e peut :

- **proposer un accompagnement méthodologique** à la compréhension de documents et à l'expression orale et/ou écrite.
- **concevoir des outils** de révision lexicale, linguistique ou thématique avec des quiz interactifs.
- **inventer des dispositifs créatifs et engageants** pour découvrir des connaissances à travers la discussion avec un personnage historique par exemple, ou bien une forme d'histoire dont on est le héros qui passe par la résolution de problèmes.

Une fois créé, le chatbot peut être partagé très facilement :

- par un **lien direct** à envoyer aux élèves.
- par un **QR Code** à créer par exemple avec [Digicode](#) et à flasher en classe.
- par une **intégration (iframe)** directement dans un parcours [ELEA](#) ou sur un espace numérique de travail (ENT).

● Comment créer votre chatbot ?

La création se déroule en quatre étapes :

1. **Création du contenu** : l'enseignant.e utilise l'assistant [ChatMD Generator](#), un outil libre et gratuit développé par Vincent Schoeffter pour faciliter la création sans avoir à manipuler de code complexe. Cet assistant est une interface visuelle qui génère un prompt à copier-coller dans une IA générative pour créer votre fichier *Markdown*.

► Voir le tutoriel vidéo : [🔗](#)

2. **Génération du fichier *Markdown*** : l'enseignant.e colle le prompt créé par l'assistant dans une IA générative afin qu'elle vous crée le fichier *Markdown* de votre Chatbot. Il s'agit d'une ébauche du corpus qu'utilisera votre Chatbot.
3. **Édition du fichier *Markdown*** : l'enseignant.e utilise un éditeur de texte (comme [CodiMD](#) [🔗](#) sur le portail [Apps Éducation](#) [🔗](#)) pour modifier la structure et/ou le contenu du fichier *Markdown*. Ceci vous permet d'affiner le scénario au plus près de vos objectifs pédagogiques.
4. **Génération du lien** : une fois le fichier *Markdown* publié dans CodiMD, il suffit d'intégrer son URL à ChatMD pour que le robot prenne vie.

● Exemple de mise en œuvre

○ 1. Paramétrage de ChatMD Generator

Dans le cadre d'une séquence sur la conquête de l'Amérique on souhaite faire dialoguer les élèves avec le conquistador espagnol Hernán Cortés afin d'anticiper l'étude de la fresque de Diego Rivera : "[Colonización o Llegada de Hernán Cortés a Veracruz](#)" (1951) [🔗](#). Ainsi, l'enseignant.e paramètre le chatbot pour qu'il incarne ce personnage historique au moment de son arrivée à Veracruz en 1519. On saisit également la matière, la langue cible, le niveau de langage, le niveau d'enseignement, le chapitre précis, le type d'activité souhaité (ici "Personnage réel ou fictif"), et enfin l'époque de l'incarnation.

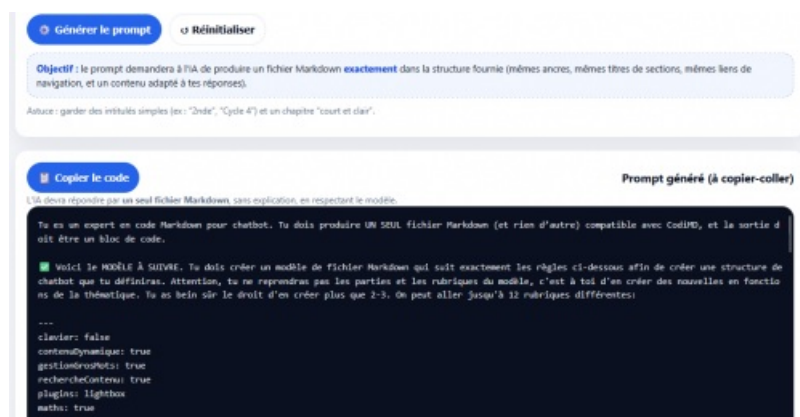
Notons que l'IA permet de générer plusieurs versions, par exemple : [une version avec un niveau de langue simplifié A2](#) [🔗](#) et une [version plus riche A2+/B1](#) [🔗](#), pour mettre en œuvre une différenciation pédagogique.

Voici le scénario saisi par l'enseignant.e : *Eres el conquistador español Hernán Cortés y acabas de llegar a Veracruz el 22 de abril de 1519. Cuenta cómo se desarrolló el viaje y lo que hiciste al desembarcar en el Nuevo Mundo con respecto a la población indígena. Inspírate en el mural de Diego Rivera : "Colonización o Llegada de Hernán Cortés a Veracruz" (1951).*

The screenshot shows the ChatMD Generator web interface. At the top, there's a header with the logo, the title 'ChatMD Generator', a button 'Alter à ChatMD', and links for 'HTML / CSS / JS' and 'Offline + Copier-coller'. Below the header, a note says 'Renseigner les champs → l'outil construit un prompt prêt à envoyer à une IA pour générer un fichier Markdown au format strict (front matter + sommaire + sections + liens internes)'. The main form is titled 'Informations à fournir' and contains several input fields: 'Matière' (set to 'Espagnol'), 'Niveau d'enseignement' (set to '3ème'), 'Langue du Bot' (set to 'Espagnol'), 'Chapitre précis' (set to 'La Conquista española de América'), 'Niveau de langage (optionnel)' (set to 'A2'), and 'Type d'activité du chatbot' (set to 'Personnage réel ou fictif'). At the bottom, there's a text area labeled 'Décrire ce que fait le chatbot.' containing the prompt: 'Eres el conquistador español Hernán Cortés y acabas de llegar a Veracruz el 22 de abril de 1519. Cuenta cómo se desarrolló el viaje y lo que hiciste al desembarcar en el Nuevo Mundo con respecto a la población indígena. Inspírate en el mural de Diego Rivera : "Colonización o Llegada de Hernán Cortés a Veracruz" (1951).'

○ 2. Génération du prompt avec ChatMD Generator

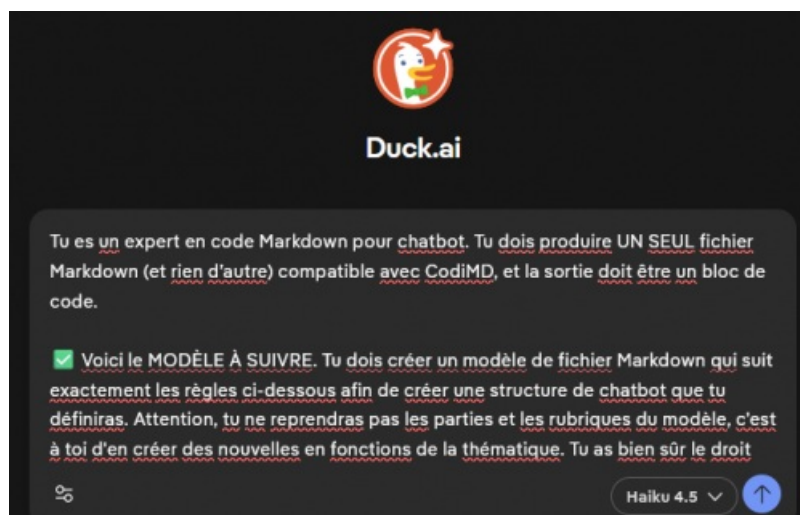
Après avoir cliqué sur "Générer le prompt", [ChatMD Generator](#) [🔗](#) propose une requête à copier-coller dans une IA générative. Celle-ci demandera à l'IA de produire un fichier Markdown exactement dans la structure fournie (mêmes ancres, mêmes titres de sections, mêmes liens de navigation, et un contenu adapté aux réponses).



○ 3. Génération du fichier Markdown avec une IA générative

Après avoir cliqué sur "Copier le code" dans ChatMD Generator, l'enseignant.e le colle dans une IA générative. On a la possibilité d'utiliser le comparateur d'IA institutionnel [compar:IA](#) pour générer un Markdown plus ou moins complexe. Cet outil permet d'utiliser plusieurs modèles d'IA, soit de manière aléatoire, soit pour comparer un modèle frugal avec un modèle plus complexe.

Pour cet exemple, on utilise [Duck.ai](#), une IA générative sans inscription, respectueuse des données personnelles. S'agissant d'une tâche complexe, on sélectionne le moteur *Claude Haiku 4.5* :



Voici le code du fichier Markdown généré à copier-coller dans CodiMD :



Pour optimiser l'accessibilité, l'enseignant.e peut également ajouter une requête introduisant le [principe de Pareto](#) de la manière suivante : *Utilise le principe Pareto, pour identifier et partager sous la forme d'une liste les 20% d'enseignement les plus importants pour leur permettre de comprendre 80% de ce qu'il faut savoir autour du sujet :*

Tu es un expert en code Markdown pour chatbot. Tu dois produire UN SEUL fichier Markdown (et rien d'autre) compatible avec CodiMD, et la sortie doit être un bloc de code.

✓ Voici le MODÈLE À SUIVRE. Tu dois créer un modèle de fichier Markdown qui suit exactement les règles ci-dessous afin de créer une structure de chatbot que tu définirás. Attention, tu ne reprendras pas les parties et les rubriques du modèle, c'est à toi d'en créer des nouvelles en fonctions de la thématique. Tu as bien sûr le droit d'en créer plus que 2-3. On peut aller jusqu'à 12 rubriques différentes. Utilise le principe Pareto, pour identifier et partager sous la forme d'une liste les 20% d'enseignement les plus importants pour leur permettre de comprendre 80% de ce qu'il faut savoir autour du sujet :

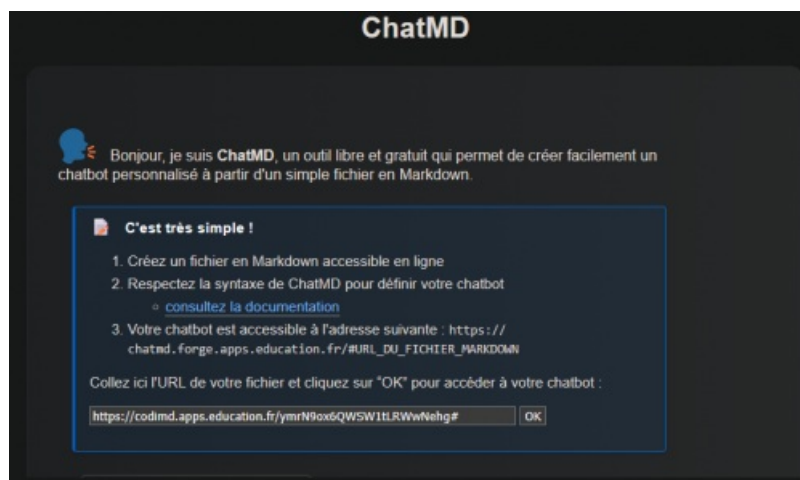
o 4. Importation et édition du fichier Markdown dans CodiMD

Après avoir copié le code généré dans Duck.ai, l'enseignant.e le colle dans une "Nouvelle note" dans [CodiMd](#) afin d'y apporter les modifications de contenu et/ou de forme. Il s'agit d'une étape très importante car toute IA générative peut créer des contenus erronés ou approximatifs. **L'enseignant.e doit vérifier tout ce que contient ce fichier Markdown car il constitue le corpus de travail du chatbot :**

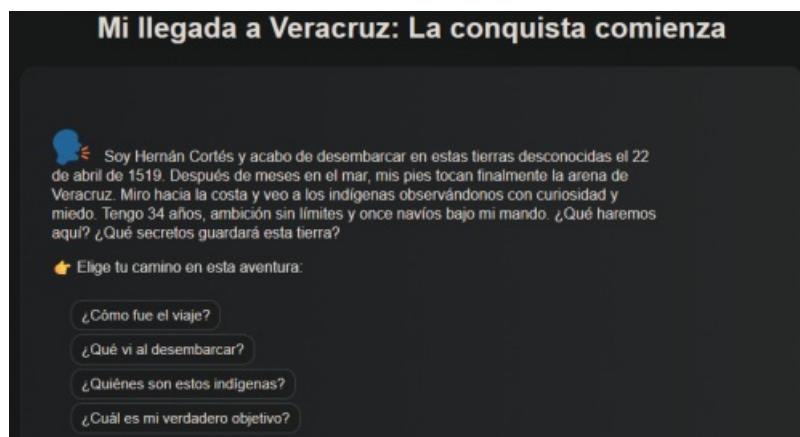


o 5. Création du chatbot avec ChatMD

Suite à la relecture du fichier *Markdown*, on copie l'URL de la note dans la barre d'adresse de CodiMD et on la colle dans la zone de saisie de [ChatMD](#) :



Le chatbot est généré immédiatement et ouvert dans un nouvel onglet dont on peut partager l'URL aux élèves :



Voici le lien :

► [Mi llegada a Veracruz : La conquista comienza - Chatbot](#)

● Accessibilité et Conception Universelle de l'Apprentissage

L'utilisation d'un agent conversationnel créé avec [ChatMD](#) peut s'inscrire dans une démarche d'école inclusive. En permettant de moduler finement le contenu et la forme, cet outil peut répondre aux principes de l'accessibilité et de la [Conception Universelle de l'Apprentissage \(CUA\)](#) **à condition que le scénario pédagogique mette en oeuvre une démarche actionnelle et qu'il contribue au développement de stratégies de compréhension et d'expression définies par les programmes de l'enseignement de l'espagnol**.

● Déroulement de la séance

Le chatbot présenté dans cet article (Hernán Cortés à Veracruz) a été créé en amont par l'enseignant.e. Les étapes de création sont décrites dans la partie « [Comment créer votre chatbot](#) » et dans la partie « [Exemple de mise en œuvre](#) » ci-dessus. La séance décrite ici porte exclusivement sur l'utilisation de ce chatbot par les élèves en classe.

○ Phase 1 — Mise en contexte et entrée dans l'activité (10 min)

L'enseignant.e projette au tableau la fresque de Diego Rivera « *Colonización o Llegada de Hernán Cortés a Veracruz* » (1951) et pose une question d'entrée ouverte en espagnol : « *¿Qué véis en este mural ? ¿Qué sentimientos os inspira ?* ». Quelques réponses à l'oral sont collectées, sans correction systématique, pour activer les représentations et créer un premier contact avec le document.

L'enseignant.e annonce ensuite l'activité : les élèves vont dialoguer, en espagnol, avec un agent conversationnel incarnant Hernán Cortés le jour même de son arrivée à Veracruz. Il/Elle précise deux points importants :

- les réponses du chatbot ont été rédigées et validées par l'enseignant.e — ce n'est pas une IA générative libre ;
- l'accès se fait via un simple lien ou QR Code, sans inscription.

○ Phase 2 — Exploration individuelle du chatbot (20 min)

Les élèves scannent le QR Code affiché au tableau (ou cliquent sur le lien distribué) et accèdent au chatbot sur leur appareil. Ils/Elles dialoguent individuellement avec Hernán Cortés en espagnol, en choisissant les questions qui les intéressent parmi les boutons proposés ou en tapant leurs propres réponses dans les zones de saisie libre.

L'enseignant.e circule, observe les échanges et note les difficultés lexicales ou syntaxiques récurrentes pour les traiter collectivement en phase 3. Il/Elle peut orienter les élèves les plus rapides vers les branches « expert » du chatbot (ressources supplémentaires ou questions plus complexes). Les élèves en difficulté peuvent utiliser la branche « vocabulaire » ou « aide » intégrée dans le scénario ChatMD.

Note sur la différenciation : le chatbot peut également être configuré en deux versions de niveau de langue différentes (A2+ et B1/B2), l'enseignant.e partageant deux QR Codes distincts selon les groupes.

○ Phase 3 — Mise en commun et exploitation pédagogique (15 min)

L'enseignant.e anime une mise en commun orale en espagnol : « *¿Qué os ha contado Cortés ? ¿Con qué afirmaciones estáis de acuerdo ? ¿Qué no se menciona en el chatbot ?* ». Cette phase permet d'exploiter le décalage entre le point de vue du conquistador (seul point de vue proposé par le chatbot) et celui des peuples indigènes visible dans la fresque de Rivera : c'est un levier puissant pour travailler la notion de « *narrateur engagé* » et la lecture critique d'une source historique.

L'enseignant.e traite également les difficultés linguistiques observées en phase 2, en projetant quelques échanges illustratifs et en apportant les corrections lexicales et morphosyntaxiques nécessaires.

○ Phase 4 — Tâche d'expression et trace écrite (10 min)

Les élèves rédigent individuellement (sur papier ou sur ENT) un bref paragraphe en espagnol répondant à la

consigne suivante : « *Explica en cinco a ocho frases el punto de vista del pintor sobre la Conquista comparando lo que dijo Cortés en el chatbot y lo que muestra el mural de Rivera.* »

Cette tâche peut aussi se concevoir en continuité sur la séance suivante sous forme orale (monologue structuré ou jeu de rôle entre un.e élève jouant un.e journaliste et un.e autre jouant Cortés).

Apport pédagogique de ChatMD dans cette séance :

- **Engagement et motivation intrinsèque** : la scénarisation (dialoguer avec un personnage historique) crée une situation de communication authentique et engageante, bien différente d'une lecture passive. L'élève est acteur.rice de sa découverte du contexte historique.
- **Pratique de la langue en autonomie** : les élèves interagissent en espagnol à leur propre rythme. L'erreur est privée (non visible par la classe), ce qui réduit l'inhibition liée à la prise de parole et favorise la prise de risque linguistique.
- **Contrôle du contenu par l'enseignant.e** : contrairement à une IA générative, le chatbot suit un scénario validé par l'enseignant.e. Aucun contenu inattendu ne peut être généré : les réponses de Cortés sont celles que l'enseignant.e a écrites et vérifiées, à la fois sur le plan historique et sur le plan linguistique.
- **Travail sur la pensée critique et les médias** : la confrontation entre le discours du chatbot (point de vue du conquistador) et la fresque de Rivera (point de vue de l'artiste engagé) invite les élèves à questionner la source, à identifier les angles morts d'un récit et à comprendre que tout discours est situé : c'est une introduction concrète à l'éducation aux médias et à l'information (EMI).
- **Limites à considérer** : la création du chatbot représente un investissement initial en temps pour l'enseignant.e (estimé à 1h30-2h la première fois). Par ailleurs, la scénarisation repose sur un arbre de décision : si les élèves s'écartent trop du scénario prévu, les réponses peuvent ne pas correspondre. Un retour en classe reste donc indispensable pour capitaliser les apprentissages.

● Conclusion

ChatMD permet de concevoir des chatbots pédagogiques éthiques et interactifs, renforçant les compétences numériques des enseignants tout en facilitant la différenciation. Cet outil peut s'inscrire dans la Conception Universelle de l'Apprentissage (CUA) pour offrir un parcours engageant pour tous les élèves dans la mesure où il est au service du travail par activités langagières et du développement de stratégies d'apprentissage.

● Ressources

- [Accéder à la documentation officielle](#)
- [Tester le générateur de chatbot](#)

● Compétences travaillées

- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
 - ▶ **CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence**
 - Information et données
 - Mener une recherche et une veille d'information : L'élève doit naviguer dans l'arborescence du chatbot pour extraire des informations précises sur la conquête de Veracruz ou les intentions de Cortés
 - Communication et collaboration
 - Interagir : Communiquer avec un agent conversationnel, même scénarisé, demande d'adapter ses choix et ses réponses pour faire progresser le dialogue. Il peut tester des questions mais il peut aussi tester ses propres questions et donc les reformuler si besoin, si le chatbot ne le comprend pas car la question est mal formulée, donc cela dédramatise l'erreur.
 - S'insérer dans le monde numérique : Utiliser un outil éthique et souverain sensibilise l'élève à l'importance du respect de la vie privée (utilisation d'un outil sans compte ni traçage).
 - Protection et sécurité

- Protéger les données personnelles et la vie privée : En utilisant ChatMD, l'élève fait l'expérience concrète d'un outil "Privacy by design". Il apprend qu'il est possible d'apprendre en ligne sans donner son identité.
- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
 - ▶ **CRCN-Edu : Domaines et compétences** [↗](#)
 - Environnement professionnel
 - Collaborer : Utiliser les outils du portail Apps Éducation (CodiMD) pour créer et stocker des ressources au sein d'un écosystème institutionnel sécurisé
 - Se former, développer une veille : S'approprier de nouveaux outils numériques et tester des usages innovants (IA générative et création de prompt) pour faire évoluer sa pratique.
 - Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources : Choisir ChatMD et Duck.ai pour leur caractère éthique et respectueux du RGPD (pas de compte élève, pas de traçage).
 - Concevoir des ressources : L'enseignant conçoit une ressource interactive, structure un scénario pédagogique en Markdown et adapte le contenu généré par l'IA.
 - Gérer des ressources : Publier une note CodiMD, générer un lien d'intégration (iframe) pour un ENT ou un parcours ÉLÉA, et créer un QR Code pour la diffusion en classe.
 - Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir : Mettre en œuvre une séquence pédagogique médiatisée par un agent conversationnel (faire dialoguer les élèves avec Hernán Cortés).
 - Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et rendre accessible : Créer une ressource consultable sur n'importe quel support (ordinateur, tablette, smartphone) sans barrière technique (pas d'inscription).
 - Différencier : Adapter le niveau de langue et la complexité des interactions en fonction des besoins spécifiques du groupe classe ou d'élèves en particulier.
 - Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants : À travers l'étape 3 (vérification du contenu), l'enseignant(e) exerce son esprit critique face à l'IA. En classe, il/elle peut montrer aux élèves que le chatbot est une construction humaine qui nécessite une validation des faits pour éviter les hallucinations de l'IA.

● Bilan critique de la séance

La séance s'est déroulée conformément au scénario prévu. L'ensemble des quatre phases a pu être conduit dans le temps imparti (55 min), bien que la phase 4 (tâche d'expression écrite) ait été un peu courte pour les élèves les plus lents. Il serait possible d'envisager de la proposer en début de séance suivante ou en devoir maison.

- **Points positifs** : L'engagement des élèves a été très satisfaisant. La médiation par le chatbot (dialoguer avec Hernán Cortés) a suscité une curiosité immédiate et une motivation intrinsèque forte, même chez des élèves habituellement peu engagés en langue vivante. L'absence de compte à créer et la compatibilité smartphone ont permis un accès rapide et sans blocage technique. J'ai testé la différenciation par deux niveaux de langue (A2 et A2+/B1). Cela a été particulièrement appréciée : les élèves en difficulté ont pu interagir avec le chatbot sans se sentir en échec en utilisant [cette version A2](#) [↗](#) du chatbot.
- **Points à améliorer** : La phase 3 (mise en commun) a nécessité davantage de guidage que prévu pour amener les élèves à identifier le point de vue du conquistador comme partial. Il serait utile de préparer une grille d'analyse critique du discours à distribuer en amont, ou d'afficher au tableau quelques questions structurantes (« Qui parle ? », « Qu'est-ce qui est omis ? », « Quel est l'intérêt du narrateur ? »). Par ailleurs, certains élèves ont tenté de saisir des entrées hors scénario dans les zones de texte libre, ce qui a généré des réponses de type « je ne comprends pas » de la part du chatbot. Ce point mérite d'être anticipé en classe, en rappelant aux élèves que le bot ne répond qu'aux questions prévues dans le scénario.
- **Coût de préparation** : La création du chatbot a demandé environ 1h45 de travail en amont (paramétrage de

ChatMD Generator, génération et relecture minutieuse du fichier Markdown, vérification historique et linguistique du contenu, création du QR Code). Ce temps d'investissement initial est significatif mais non réductible : le chatbot est réutilisable d'une année à l'autre et facilement modifiable pour s'adapter à un autre niveau ou à un autre axe thématique.

- **Perspectives** : Cette séance pourrait être prolongée par une activité créative : demander aux élèves de rédiger le « chatbot manquant », c'est-à-dire les réponses que donnerait un représentant des peuples indigènes à Veracruz en 1519, en s'appuyant sur la fresque de Rivera. Cette tâche, accessible dès le niveau B1, permettrait de travailler la prise de position, la capacité à changer de point de vue et la production écrite en espagnol dans un cadre narratif et historique fortement contextualisé.

Document joint

 **file** (Markdown Document de 12.2 ko)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.