



Utiliser l'IA, en particulier la rédaction du prompt, comme levier d'engagement interdisciplinaire des professeurs et des élèves.

publié le 23/04/2025 - mis à jour le 30/04/2025

Descriptif :

L'objectif est d'exploiter l'Intelligence Artificielle non pour ce qu'elle est mais pour ce qu'elle permet ; à savoir mobiliser l'équipe de professeurs de l'établissement en amont pour concevoir le prompt ; pour en aval s'appuyer sur les élèves afin d'identifier ses avantages, ses inconvénients et ses points d'amélioration.

Sommaire :

- Contexte pédagogique et lien avec les programmes en histoire des arts.
- Présentation du projet et scénario pédagogique
- Compétences du CRCN et du CRCN-EDU
- Les exploitations pédagogiques en classe

● Contexte pédagogique et lien avec les programmes en histoire des arts.

Le **TraAM** est mené par deux professeurs, **Adeline Dromer**, professeure d'Éducation Musicale et de chant choral au collège **Emile Zola de Prahecq** et **Romuald Ferré**, professeur d'histoire géographie au **LISA**.

Il s'inscrit dans le **cycle 4**, en particulier le niveau 5e et concourt à l'étude des thématiques suivantes : **le sacre de l'artiste (XIVe-début XVIIe siècle)** et **Etat, société et mode de vie (XIIIe-XVIIIe siècle)**.

Il convoque également le programme de **Terminale HGGSP** dans le cadre du **thème 4 : Identifier, protéger et valoriser le patrimoine : enjeux géopolitiques, le jalon 1 : Les usages de Versailles de l'empire à nos jours**.

L'objectif de ce **TraAM** est de convoquer l'**Intelligence Artificielle** non pour ce qu'elle est mais pour ce qu'elle permet ; à savoir mobiliser l'équipe de professeurs de l'établissement en amont pour concevoir le **prompt**, le cadre d'actions de l'IA utilisée ; pour en aval s'appuyer sur les élèves afin d'identifier ses avantages, ses inconvénients et ses points d'amélioration.

Pour cette expérience, l'équipe de **professeurs** doit rédiger un prompt afin de comprendre **en quoi le château de Versailles est-il une oeuvre d'art ?** Puis les **élèves** par leur retour contribuent à amender le prompt. Le tout favorise la **transversalité** propre à l'**histoire des arts**.

● Présentation du projet et scénario pédagogique

L'**histoire des arts** repose sur une approche **pluridisciplinaire**. Il semble alors intéressant de mobiliser l'IA en particulier les agents conversationnels comme **Mizou** pour valoriser deux dynamiques.

La première repose sur la rédaction du **prompt** par l'**équipe de professeurs** de l'établissement, support d'une **approche transversale** propre à l'**histoire des arts**.

○ Le prompt

Il s'agit de rédiger collégialement le prompt, par l'équipe de professeurs de différentes disciplines de l'établissement.

Pour rappel, le prompt est une *instruction, rédigée en langage naturel par un humain dans une interface homme machine (IHM), transmise à une IA générative pour interagir avec elle, afin d'obtenir une réponse. En fonction du type d'IA générative utilisée, cette réponse peut revêtir différentes formes : textes, codes informatiques, images, sons ou vidéos*, source [DRANE de Versailles](#) .

○ La méthode ACTIF

La difficulté est de rédiger un prompt qui corresponde explicitement aux attentes pédagogiques et didactiques de la discipline enseignée. C'est pourquoi, il est conseillé au préalable de respecter un modèle de prompt à l'image de la méthode **ACTIF**. Cette dernière permet de structurer au mieux votre demande. Elle énonce les principes à respecter que sont :

- ▶ Action : la tâche demandée à l'IA.
- ▶ Contexte : le cadre dans lequel s'effectue l'action que l'on demande
- ▶ Tonalité : le style de réponse attendue
- ▶ Identité : le rôle que doit tenir l'agent conversationnel
- ▶ Format : la mise en forme ou la structure de la réponse attendue en sortie.

Source : [Numedu.org](#) 

Pour vous exercer, Numedu.org propose un [simulateur](#)  qui reprend les étapes ACTIF puis vous orientera vers différents agents conversationnels.

○ Fonctionnement des agents conversationnels

De même, il semble important de présenter le fonctionnement et l'intérêt des agents conversationnels. A cette fin, vous pouvez consulter le formidable article rédigé par **Johann Nallet**, [MIZOU : une application d'IA pour créer des chatbots, tutos & exemples concrets](#) . Il présente le fonctionnement de Mizou, des tutoriels vidéos, quelques pistes d'utilisation et des exemples de chatbots.



Tuto IA - Mizou, IA pour créer des chatbots (discussions) gratuitement (tuto complet) (Video Youtube)

○ Pour aller plus loin

[Agents conversationnels en classe, avancées et recommandations.](#) 

○ Rédaction du prompt

Il reste dès lors à rédiger un prompt pour définir le **rayon d'action** et les **objectifs** de l'agent conversationnel retenu. L'enseignement de l'histoire des arts au collège repose le plus souvent sur une approche disciplinaire complémentaire apportée par chaque enseignement. Or, ce pourrait être l'occasion de favoriser un **travail en équipe** où chacun pourrait avancer ses **attendus pour l'étude d'une œuvre d'art commune**.

Pour cette expérience, l'équipe doit rédiger un prompt afin de comprendre **en quoi le château de Versailles est-il une oeuvre d'art ?** A cette fin, chaque professeur peut selon sa discipline proposer des éléments d'action à respecter lors des échanges. Vous pouvez les retrouver dans la simulation ci-dessous, rubrique **Action**.

Vous trouverez ci-après un exemple de prompt réalisé avec le simulateur Numedu :

ALIFE
Action Contexte Tonalité Identité Format

Identité *
Cliquez ici pour définir l'identité puis complétez ou modifiez !
Tu es professeur au collège

Contexte
Cliquez ici pour définir le public visé puis complétez ou modifiez !
Des élèves de collège de 5eme

Action *
Tu dois par une série de questions conduire l'élève à comprendre en quoi le château de Versailles est-il une oeuvre d'art?
Première question: quels écrivains se sont inspirés du château de Versailles?
Deuxième question: dans quelle période historique et pour quel roi a-t-il été construit?
Troisième question: comment le château de Versailles favorise-t-il la musique? ...

Tonalité
Cliquez ici pour définir la tonalité de la réponse puis complétez ou modifiez !
Tu seras clair, concis et pédagogue

Format
Cliquez ici pour définir le format de la réponse puis complétez ou modifiez !
A partir de tes informations, aide l'élève à comprendre le sujet en lui fournissant des explications et des exemples

Source : Numedu.org

○ Anticiper l'évaluation

Cette approche repose sur une démarche **pluridisciplinaire** où le français, les langues vivantes, l'éducation musicale, les arts plastiques, l'histoire géographie, les sciences sont convoqués. Chacun peut alors **déterminer les compétences attendues**, et ce afin de **structurer les échanges de l'agent conversationnel**.

L'ambition est également d'**anticiper l'évaluation**. Chaque discipline avance ses prérequis, son vocabulaire...pour déterminer collégialement les **incontournables d'une oeuvre d'art** avec pour **leitmotiv qu'est ce que l'on attend d'un élève en histoire des arts au collège ?**

A cette fin, nous vous proposons le document ci-dessous qui liste les **compétences attendues en histoire des arts au cycle 4, en lien avec les autres disciplines**. Il peut permettre aux professeurs d'**identifier les compétences travaillées dans leur discipline**, qui peuvent être mobilisées pour l'**enseignement commun de l'histoire des arts**.



Compétences attendues en histoire des arts au cycle 4, en lien avec les autres disciplines (PDF de 536.6 ko)

○ Résultat du prompt destiné à Mizou : Le château de Versailles est-il une oeuvre d'art ?



Source : Mizou

○ Conclusion partielle

l'IA devient alors le **motif** et le **support** d'une **approche pluridisciplinaire** et **transversale** propre à l'histoire des arts. La réalisation du prompt peut se faire, soit **lors de temps commun** (dans une logique de projet d'établissement) soit par des **outils collaboratifs**. Pour ces derniers, il est important d'utiliser des outils respectant la RGPD. A ce titre, nous vous conseillons l'infographie suivante : [quels outils numériques utiliser pour une coéducation de qualité ?](#)

● Compétences du CRCN et du CRCN-EDU

○ Pour les élèves (CRCN)

Domaine 2 : Communication et collaboration

► Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique

Domaine 3 : Création de contenus

► Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité

Domaine 5 : Environnement numérique

► Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

○ Pour les enseignants (CRCN- EDU)

DOMAINE 1 – ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL : utiliser le numérique pour agir et se former dans son environnement professionnel

1.2. Collaborer

1.3. Se former, développer une veille

1.4. Agir en faveur d'un numérique sûr et responsable

1.5. Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

DOMAINE 2 – RESSOURCES NUMÉRIQUES : sélectionner, créer et gérer des ressources

2.1. Sélectionner des ressources

2.3. Gérer des ressources

DOMAINE 3 – ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE : concevoir, scénariser, mettre en œuvre et évaluer des situations d'éducation - enseignement - apprentissage

3.1. Concevoir

3.3. Évaluer au service des apprentissages

DOMAINE 4 – DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS : inclure et rendre accessible, différencier et engager les apprenants

4.3. Engager les apprenants

● Les exploitations pédagogiques en classe

○ Ressources numériques

Mizou , est une application en ligne qui permet de créer des chatbots (ou "agents conversationnels"), destinés en particulier à l'éducation. Elle est facile à utiliser et en grande partie gratuite (quelques options payantes).

○ Activité des élèves

En **aval**, il s'agit de voir quel **regard** puis quelles **remédiations** peuvent apporter les **élèves** suite à son utilisation ? La finalité est aussi de favoriser leur **appétence** pour l'**éducation artistique et culturelle**.

Cette deuxième dynamique intervient donc en aval de l'expérience. Au sujet du fonctionnement de **Mizou** tant pour le professeur que pour les élèves, nous vous renvoyons à l'article de **Johann Nallet**, mentionné précédemment. Il indique comment s'inscrire, puis comment partager l'agent conversationnel à ses élèves, les supports possibles et les modalités d'exécution.

○ Compte-rendu de l'activité au collège

► Contexte :

La séance était initialement prévue pour une classe de **5ème**. Or, ce niveau était mobilisé, lors de la semaine consacrée au parcours citoyen (**CESC**) . C'est pourquoi, l'expérience a été proposée à une classe de **3ème**, de 23 élèves. La professeure bénéficiait à cette fin d'une mallette d'iPad fournie par le département. Il reste aux élèves à scanner le **QR code** dévoilé en page 2 du présent article.

**Compte-rendu de l'expérience menée au collège,
en 3eme.**

	AVANTAGES		INCONVENIENTS	
	FOND	FORME	FOND	FORME
ÉLÈVES	- Description très détaillée - Vocabulaire utilisé accessible - Réponses diversifiées	- Sous forme de discussion simple et accessible à tous - Possibilité de lire ou d'écouter - Facile d'utilisation - Possibilités de réécouter les discussions	- Pas de photographie pour présenter l'œuvre	- Réponses parfois trop longues - Le format incite les élèves à dépasser le cadre autorisé
PROFESSEUR	- Malgré des réponses non argumentées, l'IA relance automatiquement la conversation pour aller plus loin - Les tournures de phrases donnent envie d'en savoir plus - Des réponses qui ne sont pas redondantes	- L'élève peut à chaque fois rebondir sur les commentaires de l'IA même s'il n'a pas d'idée (discussion ouverte). - Il y a toujours une question qui relance la discussion à la fin de la réponse de l'IA - Reste malgré la possibilité de changer de sujet on reste sur des réponses informatives (Pas comme chat <u>gpt</u>.) - Travail sur <u>lpad</u> ou ordinateur	- Possibilité de s'éloigner trop vite du sujet	- Pas assez performative - Pas de solution pour l'enseignant de contrôler les discussions - Difficultés de concentration car réponses trop longues pour certains élèves - Pas d'illustration
Pistes d'amélioration	• Travail en amont avec l'aide d'une vidéo : https://youtu.be/N2hoOMmXeyk?si=Aox9df8ycrTpulpg Essentiel pour les élèves de collèges qui ne connaissent pas le château de Versailles.			

Source : Adeline Dromer de l'académie de Poitiers.

o Compte-rendu de l'activité au lycée

► Contexte :

L'activité a été menée avec un groupe de **spécialité HGGSP** de 20 élèves. Ces derniers avaient étudié pendant une étude de documents de 2h, le château de Versailles, lors de l'axe 1 du thème 4. Ils disposaient donc de prérequis importants. Les élèves ont utilisé leur smartphone lors de l'activité. Puis le professeur a recueilli leur expertise directement au tableau.

**Compte-rendu de l'expérience menée au lycée,
en Terminale HGGSP.**

	Avantages :	Inconvénients :
Élèves :	• Accès à un grand nombre de connaissances en très peu de temps. • L'échange proposé par l'IA est synthétique, clair et détaillé. • Permet de répondre directement aux questions qui viennent ce qui favorise la curiosité intellectuelle. • A la fin de l'activité, il est possible de réécouter les échanges sous la forme d'enregistrements vocaux ce qui peut favoriser la mémorisation.	• Le délai de réponse de l'IA peut être long. • L'IA ne recentre pas le sujet si on pose des questions hors cadre. • L'IA peut extrapoler sur les passions, les hobbies de l'interlocuteur sans lien direct avec le sujet.
Professeur :	• Favorise le travail en équipe en amont pour déterminer les objectifs pédagogiques et didactiques propres à l'œuvre étudiée. • Les potentialités de l'IA permettent d'introduire un grand nombre de connaissances pour les élèves, qui constituent autant de leviers d'interactions avec les élèves. • L'interface finale permet de voir les différents échanges et ainsi identifier les axes sur lesquels on peut s'appuyer ou qu'il reste à développer.	• Il manque des supports visuels, essentiels à l'enseignement de l'histoire des arts. • Le risque de dévier vers d'autres sujets pour tester l'IA. • Le trop grand nombre d'informations peut conduire à une saturation pour l'élève.
Pistes d'amélioration	⇒ Accompagner l'activité de supports visuels de l'œuvre étudiée. La finalité étant de mobiliser les connaissances identifiées lors des échanges avec l'IA pour analyser et interpréter au mieux l'œuvre.	

Source : Romuald Ferré de l'académie de Poitiers.

 **Compte-rendu collège et lycée.** (PDF de 157.4 ko)

Source : Adeline Dromer et Romuald Ferré de l'académie de Poitiers.

O L'évaluation

L'ensemble de l'expérience proposée peut concourir à la préparation de l' **épreuve orale de soutenance du DNB**  et du **Grand oral** .

En effet, les éléments de connaissances identifiés lors des échanges avec l'agent conversationnel peuvent servir à nourrir l'analyse d'une oeuvre choisie par l'élève en **Troisième** ou lors d'exemples mobilisés en **Terminale**.

Dans cette logique, nous vous proposons une **grille d'analyse d'œuvre** qui peut guider cette réflexion. Elle a été pensée pour accompagner les élèves de **cycle 3**, de **cycle 4** et de **lycée**. Il s'agit d'ordonner leur **regard**, leur **sensibilité** en identifiant les points importants à mobiliser pour **analyser** et **interpréter** une oeuvre d'art.

 **Proposition de grille d'analyse d'oeuvre.** (PDF de 25.2 ko)

Source : Romuald Ferré de l'académie de Poitiers



**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.