

Appel à projet : mettre à profit les technologies d'IA génératives dans le cadre de cours de français.
Niveau collège

Mise en pratique 1 : architecture de prompt.

1. **Définition** : les « prompts » désignent l'ensemble des instructions introduites au sein d'une IA générative, type TchatGPT, Gemini, etc. visant à produire notamment des images et vidéos.

2. **Objectif** : valoriser les productions écrites des élèves avec une mise en image/vidéo immédiate de leur imagination.

3. **Outils** : ateliers lexicaux élaborés en amont, IA générative du type « Sora »

Déroulement de la séance : exemple d'un atelier d'écriture en classe de quatrième.

Objet d'étude : regarder le monde, inventer des mondes.

Thématique : l'étude de la littérature fantastique.

1. Atelier d'écrit préparatoire.

Demander à **chaque élève** de décrire une scène pouvant susciter une impression de mystère. 5 lignes maximum.

Cette activité intervient en fin de séquence, après un abord du lexique des sensations notamment, mais aussi du déplacement, la la discrétion de chaque enseignant :

- Expression du doute : sembler, paraître, hésiter, supposer, imaginer, croire, deviner, discerner, etc.
- Adverbes et locutions relatifs au doute : avec appréhension, à peine, vaguement, confusément, etc.
- Verbes de mouvement : glisser, se faufiler, se tapir, trembler, s'éclipser, etc.
- Adjectifs péjoratifs : lugubre, délabré, abandonné, spectral, étouffant, labyrinthique, etc.
- Valeurs des temps : imparfait (description, habitude, action lente), passé simple (action soudaine, de premier plan), présent d'énonciation (immersion du lecteur au présent).

Exemple de production : *je m'arrêtai net. Quelque chose avait bougé dans l'ombre du couloir.*

*Une silhouette indistincte glissait entre les murs, à peine perceptible, **comme une brume animée d'une volonté propre**. Mon souffle se fit court. Était-ce mon imagination ou une voix murmurait-elle mon nom, tout près de mon oreille ?*

DÉMARCHE DE L'ENSEIGNANT : se référer à un texte source **d'équivoques**, d'imageries mentales, de charge symbolique afin d'analyser si l'IA retranscrit ces aspects dans sa mise en image. Au stade actuel de son évolution (mars 2025), elle transcrit encore **littéralement** les éléments. Ici, nous allons nous appuyer sur la « **brume animée d'une volonté propre** » de l'exemple ci-dessus.

2. **Génération de l'image via une IA type Tchat GPT ou autre:** on rentre le prompt créé par les élèves dans l'IA.

3. **Analyse et commentaire argumenté.**

Les élèves sont ensuite invités à commenter l'image générée afin de cerner les **points de**

satisfaction et les éléments que l'outil **a moins bien saisi** dans le rendu de leur sentiment initial. Cela peut se traduire à travers un **paragraphe argumenté**, émaillé de connecteurs notamment.

Points d'intérêt de cette démarche :

*-Placer l'élève **dans le double rôle de producteur et commentateur**, par le truchement d'un outil comme l'IA, **externalisant** sa pensée (génération d'image) et la **recentrant** (commentaire argumenté) par le biais d'une analyse en post-production.*

- Inviter les élèves à cerner les avantages et limites des biais interprétatifs d'une IA (peut-elle . problématiser le rapport de l'image au texte (peut-on incarner une brume personnifiée via une image, par exemple?)

Exemple d'image générée avec Tchat GPT, basée sur la description ci-dessus.



Exemple de paragraphe argumenté que l'élève peut rédiger suite à la génération de l'image.

*L'ambiance est correctement restituée par l'image : l'aspect indistinct de la silhouette, découpée par la brume, le resserrement des murs autour de l'ombre : tout cela est respecté. **Toutefois**, l'image ne peut retranscrire l'émotion du narrateur/personnage (« Mon souffle se fit court ») ainsi que la personnification de la brume « animée d'une volonté propre »).*

Exploitations possibles suite à cette séance : paragraphe argumenté sur les potentialités et limites de l'IA générative.

Sujet de réflexion :

Quelles sont les qualités et limites de l'image générée par rapport à votre description initiale ? Les éventuelles limites sont-elles liées à la retranscription en image ou à l'interprétation de l'IA ?

- Problématiser les potentialités et limites d'une mise en image. Cerner la singularité d'une description littéraire.

Pistes de réflexion : une seule image ne peut retranscrire l'incarnation de la brume. Mesure de contournement : élaboration d'un storyboard pour découper le sens de l'image ?



Conclusion : le prompt « Réalise un storyboard d'une animation, d'une brume personnifiée » donne ceci. On peut estimer que le résultat est lacunaire. La brume n'est pas personnifiée, elle émane d'une personne.

Convoquer les travaux humains : une recherche « brume personnifiée » sur Google Image nous permet de trouver une affiche du film *The Mist*, adapté du roman de Stephen King.



En l'état actuel de son évolution (mars 2025), l'IA s'avère incapable de créer une idée ex-nihilo. Elle recompose artificiellement des éléments : la « brume personnifiée » est une brume + une personne. Cette affiche, en revanche, témoigne d'une idée originale. On peut inviter les élèves à une réflexion, orale ou écrite, sur cette affiche vidéo-projetée.

Pistes de réflexion :

- La brume est incarnée car elle est une instance de distorsion du réel.*
- La silhouette encadrée par la baie vitrée pourrait symboliser les frontières du réel, les deux mains appuyées un geste de détresse ou un élan exploratoire.*
- Le monde apparaît à l'envers, confèrent à la brume un pouvoir de modification (illusoire ou factuel) du réel, donné à voir aux spectateurs.*



Autre exemple : la brume s'immisce ici au-delà des limites instaurées par le rapport du dehors et du dedans. Elle tapisse le sol et se glisse jusqu'aux pieds du protagoniste, protégeant son enfant en le surélevant.

Application générale

- Faire rédiger un texte descriptif au élèves.
- Mettre en exergue ceux qui convoquent des sources d'équivoque, qui dépassent le cadre factuel pour confiner à l'imagé.
- Mettre l'IA au défi de générer ces bonnes idées.
- Constaté ses limites, ou *a contrario* ses dépassements d'attentes, selon l'évolution de ses compétences heuristiques.

Compétences mises à profit.

- Rédiger un texte descriptif.
- Travailler sur la valeur des temps.
- Analyse iconographique.
- Écrit de réflexion : structure d'un paragraphe argumenté.
- Oral : débat au sein de la classe.
- TICE : faire usage d'un outil informatique et en questionner les qualités et limites.

ACTIVITÉS CONNEXES POUVANT ÊTRE MISES EN PLACE SUITE À CET ATELIER

CONCEVOIR UNE AFFICHE DE FILM (ACTIVITÉ TRANSVERSALE AVEC LES ARTS PLASTIQUES)

1. Introduction et analyse (45 minutes)

Objectif : Comprendre comment une affiche transmet une ambiance et une intrigue.

Consigne : étudier plusieurs affiches de films fantastiques (Le Labyrinthe de Pan, Sleepy Hollow, Le Horla, Les Autres...). Identifier :

- Les couleurs dominantes et leurs effets psychologiques.
- La typographie utilisée (style gothique, épuré, effrayant...).
- Les éléments visuels récurrents (ombres, silhouettes, jeux de lumière, mise en scène du personnage...).

Le lien entre l'image et le titre.

Exercice : chaque élève ou groupe note trois éléments qu'il trouve marquants et les explique en une phrase.

2. Phase de conception (1h)

Objectif : Élaborer un concept original et éviter une illustration littérale.

Consigne : à partir d'un texte étudié (ex. *Le Horla* de Maupassant, *La Vénus d'Ille* de Mérimée, un conte fantastique), les élèves doivent :

- Trouver un titre accrocheur.
- Imaginer une scène-clé à représenter.

Écrire une phrase d'accroche intrigante (ex. « Il pensait être seul... »).

Choisir une **palette de couleurs** dominante.

Attention : ils doivent jouer sur la suggestion plutôt que sur l'évidence. Par exemple, au lieu de représenter directement *Le Horla*, ils peuvent suggérer sa présence par une ombre ou une lumière étrange.

3. Réalisation de l'affiche (1h30)

Objectif : Utiliser des outils numériques gratuits pour créer une affiche esthétique et évocatrice.

Outils suggérés :

Canva (version gratuite) : très intuitif, propose des modèles d'affiches personnalisables.

Photopea (équivalent de Photoshop en ligne et gratuit) : plus avancé, permet de superposer des effets et de modifier des images.

Pixlr : idéal pour du photomontage simple.

Krita (si certains veulent dessiner à la main sur ordinateur).

Collage manuel : pour ceux qui préfèrent travailler sur papier avec des impressions et des dessins.

4. Présentation et argumentation (30 minutes)

Objectif : Expliquer ses choix visuels et textuels.

Consigne : Chaque groupe présente son affiche en répondant à trois questions :

Quels éléments visuels ont été choisis et pourquoi ?

Comment avez-vous suggéré l'étrangeté et le mystère ?

En quoi votre affiche reflète-t-elle le genre fantastique ?

Objectifs pédagogiques

- Développer la créativité et la sensibilité esthétique.
- Renforcer la capacité d'analyse des images et des supports de communication.
- Travailler la synthèse entre image et texte.
- Montrer que l'imagination humaine peut éviter les stéréotypes.