

INFO ou IAtoX?

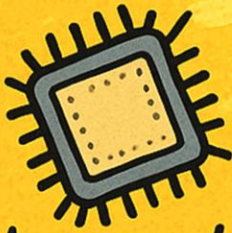


Table des matières

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET	3
2. CONTEXTE ET ENJEUX ÉDUCATIFS.....	3
3. ORGANISATION GÉNÉRALE	4
4. DÉROULEMENT SYNTHÉTIQUE DES SÉANCES	4
5. RÉSULTATS ET PRODUCTIONS D'ÉLÈVES.....	5
7. PERSPECTIVES ET PROLONGEMENTS.....	6
8. UTILISATION DE L'IA DURANT LE PROJET	7

Un projet *heures numériques* 2024-2025 mené par :

- **Ronan TREVIEN** : ERUN de la circonscription de Rumilly (74)
- **Loren BOCH** : Classe de CE2-CM1 – Ecole élémentaire de Cusy (74)
- **Xavier DUSART** : Classe de CM1-CM2 – Ecole primaire de Sâles (74)

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

Le projet **"Info ou IAtox ?"** est une séquence pédagogique innovante mise en œuvre dans deux classes (CE2-CM1 et CM1-CM2) entre janvier et mai 2025. Ce dispositif s'inscrit dans le cadre des heures numériques et répond aux enjeux contemporains de l'éducation aux médias et à l'information à l'ère de l'intelligence artificielle.

Face à la prolifération des fausses informations et au développement exponentiel des contenus générés par l'IA, il est devenu essentiel d'outiller les élèves dès le plus jeune âge pour développer leur esprit critique et leurs capacités d'analyse de l'information.

Le titre **"Info ou IAtox ?"** joue sur la contraction des termes "Intelligence Artificielle" et "intox", reflétant la problématique centrale du projet : comment distinguer une information fiable d'un contenu fabriqué par l'IA ?

À travers une progression pédagogique, les élèves ont été amenés à :

- Découvrir le phénomène des fausses informations,
- Identifier les caractéristiques d'un article fiable,
- Comprendre le travail journalistique,
- Produire leurs propres contenus médiatiques.

La démarche adoptée est résolument active et collaborative, plaçant les élèves en position de "détectives de l'information" et les amenant progressivement à construire leurs propres critères d'analyse et de vérification.

2. CONTEXTE ET ENJEUX ÉDUCATIFS

Contexte sociétal

Notre société fait face à plusieurs défis informationnels majeurs :

- Multiplication des canaux d'information et des réseaux sociaux,
- Développement rapide des technologies d'IA générative capables de produire des contenus réalistes,
- Accélération de la circulation des informations,
- Phénomène de "bulle de filtre" et d'enfermement algorithmique.

Enjeux éducatifs

Dans ce contexte, l'école a un rôle fondamental à jouer :

- Former des citoyens éclairés, capables d'exercer leur esprit critique,
- Transmettre les compétences nécessaires au décryptage de l'information,
- Sensibiliser aux mécanismes de production et de diffusion des contenus médiatiques,
- Préparer les élèves à utiliser les outils numériques avec discernement.

Ancrage dans les programmes

Ce projet s'inscrit pleinement dans :

- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture (domaine 2 : "Les méthodes et outils pour apprendre"),
 - Les programmes d'enseignement moral et civique (EMC),
 - L'éducation aux médias et à l'information (EMI),
 - Le cadre de référence des compétences numériques (CRCN).
-

3. ORGANISATION GÉNÉRALE

Public concerné

- Classe de CE2-CM1 (26 élèves)
- Classe de CM1-CM2 (29 élèves)

Calendrier

- **Phase 1 (janvier 2025)** : Séances de découverte et de sensibilisation
- **Phase 2 (février-mars 2025)** : Analyse et développement des compétences
- **Phase 3 (avril-mai 2025)** : Production et réinvestissement

Intervenants

- Les enseignants titulaires des classes
 - L'Enseignant Référent aux Usages du Numérique (ERUN) de la circonscription
-

4. DÉROULEMENT SYNTHÉTIQUE DES SÉANCES

◆ Séance 1 – Découverte de fake news

Les élèves découvrent des articles étonnants issus d'un faux journal appelé *Info du Monde*. En fin de séance, ils apprennent qu'ils ont tous été créés par une IA. Une révélation choc qui déclenche une réflexion sur la fiabilité des sources et la crédulité face à l'écrit.

◆ Séance 2 – Distinguer le vrai du faux

Les élèves comparent de vrais articles avec de fausses informations générées par IA. À l'aide d'une grille d'analyse, ils repèrent des indices de crédibilité : présence de sources, style d'écriture, exagérations...

◆ Séance 3 – Tri d'articles

Après avoir réactivé leurs connaissances, les élèves lisent une série d'articles pour les classer en vrais ou faux, d'abord seuls puis en groupes. Une mise en commun permet d'identifier les critères de fiabilité d'un article.

◆ Séance 4 – La règle des 5W

Grâce à l'analyse d'une dépêche AFP et à une vidéo un jour, une question, les élèves découvrent la structure classique d'un article journalistique et les éléments essentiels qui en garantissent la fiabilité (source, date, auteur, etc.).

◆ Séance 5 – Analyse d'un reportage vidéo

Les élèves visionnent un reportage apparemment neutre sur la cantine de l'école des Coquibus, mais en découvrent les manipulations possibles par le montage. Ils comprennent que l'image et le son peuvent également être trompeurs, comme le texte.

◆ Séance 6 – Rédiger un article avec les 5W

À partir de faits réels mentionnés dans la presse, les élèves rédigent un article journalistique structuré. L'exercice leur permet de s'approprier la trame d'un article crédible et de s'exercer à l'écriture de presse.

◆ Séance 7 – Vrai ou faux article ?

Chaque groupe écrit deux articles : un article fidèle à une expérience scientifique menée en classe, et un autre totalement inventé, mais crédible. L'objectif : tromper le lecteur, puis analyser les indices de vraisemblance.

◆ Séance 8 – Évaluation finale et IA

Les productions des élèves sont retravaillées par une IA. Les élèves comparent leurs textes avec les versions modifiées, évaluent la qualité de chaque production à l'aide d'une grille, et passent un QCM final pour réactiver les apprentissages.

La fiche complète de préparation de la séquence et les supports de travail sont présentés en annexes.

5. RÉSULTATS ET PRODUCTIONS D'ÉLÈVES

Évolution des compétences

Tout au long du projet, les élèves ont montré une progression significative dans plusieurs domaines :

Compétences en lecture :

- Amélioration de la compréhension fine des textes,
- Capacité accrue à identifier les incohérences.

Compétences rédactionnelles :

- Structuration plus rigoureuse des écrits,
- Respect des caractéristiques du genre journalistique,
- Précision et pertinence des informations rapportées.

Compétences critiques :

- Développement du questionnement systématique,
- Acquisition de réflexes de vérification,
- Capacité à justifier son jugement critique.

Exemples de productions

Articles rédigés lors de la séance 6 : Les élèves ont produit des articles sur un fait divers fictif se déroulant à Besançon, en respectant la structure journalistique et la règle des 5W. Ces productions ont montré une bonne appropriation des codes du genre.

Articles scientifiques de la séance 7 : Le projet final a donné lieu à des productions particulièrement réussies, avec des articles sur les expériences scientifiques mêlant réalité et fiction. Les élèves ont fait preuve d'une grande créativité tout en maintenant une structure rigoureuse.

Tableau des critères de fiabilité : La classe a élaboré collectivement un tableau récapitulatif des indices permettant de distinguer une information fiable d'une fake news. Ce document a été affiché en classe et a servi de référence tout au long du projet.

7. PERSPECTIVES ET PROLONGEMENTS

Prolongements envisageables à court terme :

- Création d'un journal d'école intégrant une rubrique "Vrai ou Faux ?"
- Organisation d'une exposition présentant le projet aux autres classes et aux parents.

Pistes d'amélioration

- **Aspects pédagogiques :**
 - Renforcer l'approche interdisciplinaire (liens avec les sciences, l'histoire-géographie),
 - Développer davantage la dimension production (podcast, vidéo...)
- **Aspects organisationnels :**
 - Prévoir des temps plus longs pour certaines séances,
 - Renforcer les interactions entre les deux classes impliquées,
 - Développer les partenariats extérieurs.

Transférabilité du projet

Ce projet présente un fort potentiel de transférabilité :

- Adaptable à différents niveaux (du CE1 au collège),
- Modulable en fonction des ressources disponibles,
- Compatible avec des organisations variées (classe entière, ateliers, APC).

8. UTILISATION DE L'IA DURANT LE PROJET

Différents outils d'IA génératives ont été utilisés dans le cadre du projet pour préparer les séances ou produire des ressources. Ces outils ont été utilisés par l'ERUN en charge du projet, mais les élèves n'ont jamais été amenés à les utiliser par eux-mêmes.

Utilisation de Chat GPT :

- Création du nom du projet,
- Rédaction du dossier de réponse à l'appel à projet,
- Création la page de présentation du présent dossier,
- Conception des fiches de préparation des séances 1, 2 et 7,
- Création des textes des articles fictifs soumis aux élèves en séances 1 et 3,
- Conversion des productions écrites des élèves de la séance 7 en textes dactylographiés et amélioration de ceux-ci,
- Création des photos d'illustration des articles écrits par les élèves en séance 7 pour exploitation en séance 8.

Utilisation de Midjourney :

- Création des photos d'illustration des articles fictifs soumis aux élèves en séance 1.

Utilisation de Claude :

- Aide à la rédaction du présent dossier de synthèse du projet.

L'usage de l'intelligence artificielle a véritablement stimulé notre créativité, en particulier dans la rédaction d'articles fictifs. Grâce à la génération d'images illustratives par l'IA, ces textes ont gagné en impact visuel et en crédibilité, suscitant parfois le doute quant à leur véracité. Sans cette technologie, il nous aurait été techniquement impossible de produire de telles illustrations. L'intelligence artificielle nous a ainsi permis de donner vie à des idées qui, autrement, seraient restées à l'état de simples projets. Par ailleurs, le recours à l'IA nous a permis un gain de temps substantiel pour la constitution du dossier de réponse à l'appel à projet et pour la rédaction du rapport de synthèse.