

Objectifs :

EMI (Éducation aux Médias et à l'Information) & SNT (Sciences Numériques et Technologiques) :

- Comprendre le fonctionnement de l'IA (création de contenus informationnels, artistiques...)
- S'interroger sur le rôle de l'IA dans la société (apports et limites)

Notions et compétences des programmes & référentiels :

- Impact du web et de ses évolutions sur les pratiques humaines
- Usage et analyse des informations générées par les IA (fiabilité des informations)

Facettes de la matrice :

- Culture informationnelle et documentaire
- Culture numérique
- Culture citoyenne et éthique

Objectifs opérationnels en EMI :

- Comprendre et s'approprier les espaces informationnels (séances 1 et 2)
- Comprendre et expérimenter le web et sa structuration (séances 1 et 2)
- Argumenter : analyser, développer un point de vue (séance 3)

DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE : Procès de l'intelligence artificielle

- Trois séances d'une heure co-animées au CDI par le professeur de SNT et la professeure documentaliste, sur l'ensemble du niveau seconde.

Séance 1

- Avant l'entrée des élèves, un chevalet a été positionné sur chaque table de travail ; les élèves sont invités à s'installer librement et rapidement autour du corps de métier qui les interpelle (max 5 élèves par groupe).
 - Les artistes
 - Les enseignants
 - Les industriels
 - Les informaticiens
 - Les philosophes
 - Les scientifiques
 - Les sociologues
- Les objectifs et le calendrier sont présentés aux élèves.
- Le jeu de rôle est ensuite explicité, à partir du scénario suivant « Nous sommes en 2054. Vous êtes convoqués au procès de l'IA pour statuer sur son avenir. Quelle sera l'issue du procès ? Survie ou suppression définitive ? A vous d'en décider... »
- Afin de renforcer le débat, nous demandons à chaque groupe de se diviser en deux parties : les avocats de l'accusation versus les avocats de la défense. Lors de la plaidoirie, les deux parties seront entendues l'une après l'autre.
- A partir d'un brainstorming collectif et des éléments postés sur le padlet, chaque groupe de travail doit ensuite amorcer sa réflexion quant aux impacts de l'IA, en se projetant dans le rôle d'un scientifique, artiste, etc.
- Cette première séance permet de prendre connaissance du padlet et de démarrer une prise de note. Les enseignants circulent pour s'assurer que les consignes sont correctement intégrées.

Séance 2

- La séance 2 est dédiée à la lecture et à la compréhension des articles mis en ligne sur le padlet, ainsi qu'à la recherche éventuelle d'informations complémentaires, afin de dresser la liste des arguments qui seront utilisés lors de la plaidoirie.
- Les élèves peuvent enrichir le padlet avec des ressources jugées pertinentes (modération activée).
- Lors de cette séance, les enseignants viennent en aide aux groupes afin de structurer leurs notes et répondent aux questions soulevées par le sujet traité.
- Les compétences argumentatives sont travaillées, le but étant de convaincre le reste de la classe. Par manque de temps, la mise en voix n'est pas proposée mais pourrait constituer une séance intermédiaire avant la tenue du procès.

Séance 3

- La séance 3 correspond aux plaidoiries de chaque groupe, qui se présentent successivement avec leur chevalet devant un fond d'écran représentant une salle d'audience de tribunal.
- Après chaque passage (accusation + défense), l'audience vote pour la survie ou la suppression de l'IA. Les votes sont comptabilisés et affichés dans la salle au fur et à mesure car il est intéressant d'en noter les variables selon le regard professionnel.
- A la fin de l'heure, les totaux sont effectués et le verdict est rendu.