



HAL
open science

Éducation civique et citoyenneté en classe de FLE. Et si on essaye avec l'IA générative ?

Raffaele Romano

► To cite this version:

Raffaele Romano. Éducation civique et citoyenneté en classe de FLE. Et si on essaye avec l'IA générative ?. Le Français dans Le Monde, A paraître, 456. hal-04787184

HAL Id: hal-04787184

<https://amu.hal.science/hal-04787184v1>

Submitted on 17 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

À paraître dans : Le Français dans le monde, janvier/février 2025

Éducation civique et citoyenneté en classe de FLE. Et si on essaye avec l'IA générative ?

L'éducation civique en Italie a connu des évolutions remarquables ces dernières années, notamment avec l'introduction d'une matière spécifique en 2019, devenue obligatoire en 2020. Pour connaître ces changements, voici les grandes lignes de la réforme.

Depuis 2019, l'éducation civique est devenue une matière à part entière dans le cursus scolaire italien, de l'école primaire jusqu'au lycée. Elle est dispensée selon des calendriers spécifiques, le nombre d'heures dépend des disciplines et des filières, et elle est notée, tout comme les autres matières. L'objectif principal de la norme de 2019 est de former des citoyens actifs et responsables, capables de comprendre les enjeux de la société contemporaine, de participer à la vie démocratique et de respecter les droits et les devoirs de chacun.

Les thèmes abordés sont variés et incluent, notamment :

- La Constitution italienne
- Les institutions politiques
- Les droits de l'homme
- La légalité et la lutte contre les mafias
- La citoyenneté européenne
- La participation citoyenne
- Le développement durable
- Les médias et l'information
- Les réseaux sociaux et la littératie numérique
- La diversité culturelle...

Les professionnels de l'éducation se sont rendu compte tout de suite qu'une proposition de cours magistraux n'avait pas de sens et dénaturait les différentes déclinaisons que chaque discipline pouvait apporter. C'est pour cette raison que l'enseignement de l'éducation civique en Italie privilégie une approche active, basée sur le dialogue, la réflexion critique et la participation des élèves. Les projets de groupe, les débats et les simulations sont des méthodes pédagogiques fréquemment utilisées. C'est justement à partir de ces constats que l'expérience que nous proposons à votre attention a essayé d'allier les éléments que nous venons de citer au numérique, notamment à l'Intelligence artificielle générative (IAG).

Le contexte

Les protagonistes de cette expérience sont les élèves d'un lycée technique, 15-17 ans, qui étudient le français de quatre à six ans maximum. Le niveau de sortie prévu par le ministère italien pour cette filière est le B1. Certes, il y en a plusieurs qui vont bien au-delà de ce niveau, surtout dans la maîtrise

de la microlangue du Français de spécialité. C'est pour cette raison que dans les filières scolaires professionnelles italiennes, le niveau de sortie envisagé pour la deuxième langue communautaire est le B1+.

La consigne

Les thèmes de citoyenneté ont été déclinés à partir de l'âge et de l'intérêt des élèves aux sujets proposés, abordant des thématiques plutôt sévères. Les propositions venues de l'établissement indiquaient, parmi d'autres : le cyberharcèlement et les réseaux sociaux, voire les addictions aux jeux, les ludopathies (la dépendance pathologique aux jeux, en particulier aux jeux de hasard ou aux jeux d'argent), pour les classes d'élèves du collège, jusqu'à la santé mentale des adolescents pour les lycéens. À partir de ressources suggérées et validées par l'enseignant même, les élèves devaient présenter des réalisations personnelles, souvent en binôme, en concevant des textes, des infographies, des vidéos ou des podcasts illustrant la problématique soulevée.

L'IA générative et le FLE

L'intelligence artificielle générative (IAG) offre de nouvelles perspectives passionnantes pour l'enseignement des langues. En particulier, elle peut révolutionner la manière dont nous enseignons le français langue étrangère (FLE).¹ Tout d'abord, elle offre des outils formidables, et de plus en plus fiables pour la création de contenus pédagogiques personnalisés : des exercices sur mesure, des textes semi-authentiques, des quiz et des jeux ; ou encore, des routines efficaces de soutien à l'apprentissage autonome, comme pour les élèves DYS, parmi d'autres : le correcteur automatique, un tuteur virtuel et une rétroaction personnalisée des avancées didactiques. Encore, elle permet l'enrichissement des activités en classe à travers : la simulation de conversations, la traduction assistée et la réalisation de présentations visuelles pour la dynamisation des cours. Enfin, un développement des compétences communicatives, par le biais de la génération de scénarios de rôle, de débats et de discussions fictives entre interlocuteurs différents.

Notre choix se concentre sur ces derniers points, relatifs à la simulation de conversations et les débats entre interlocuteurs connotés et fictifs. Le modèle conversationnel choisi est le débat en classe/amphithéâtre scolaire voire, une l'émission radio prévoyant un animateur et des experts invités à s'exprimer sur les sujets à l'honneur. Sachant que pour obtenir de bonnes réponses, il faut poser les bonnes questions, nous avons peaufiné, avec les élèves des différentes classes, les requêtes à demander à la machine. Finalement, nous avons décidé qu'il fallait recevoir un texte d'une longueur adapté à un débat, ou une émission, de trois minutes pour un seul intervenant, et de six minutes entre un animateur et deux experts. Voici un modèle de requête ou prompt, utilisé pour ce faire :

1. « *Pourrais-tu me préparer une intervention de trois minutes sur le cyberharcèlement* » ;
2. « *Prépare-moi, une intervention de six minutes sur la ludopathie, adressée aux ados, où deux experts échangent sur le sujet* ».

À partir de ces deux requêtes, provenant de classes différentes, nous avons peaufiné, quand cela était nécessaire, la requête, en demandant d'abord des précisions, puis en ajoutant des détails, afin de personnaliser la génération textuelle. Ce qui est positif est que les élèves interagissent avec la machine, en lui posant des questions, en s'exerçant de poser les bonnes et d'en tirer profit.

¹ Cf. <https://enseigner.hec.ca/outils/intelligence-artificielle-generative/>

L'enseignant incite cette démarche, en les invitant à donner des retours à la machine, et surtout de ne pas lésiner des « *merci* », ou des « *s'il te plaît* », car ils sont gratuits et rendent l'échange plus détendu pour les correspondants humains, générant des messages amicaux et gentils de la part de la machine.

Une fois reçues les réponses, nous avons invité les élèves à analyser la structure du texte de la personnaliser, afin de l'interpréter. Si plusieurs outils permettent de lire les textes par des voix de synthèse, nous avons retrouvé dans Gemini de Google, la possibilité d'écouter, sans d'autres passages chronophages, le texte généré. Une opportunité pour les élèves d'écouter une voix artificielle, mais d'excellente qualité, et de vérifier, en l'améliorant, leur performance phonétique et prosodique.

Revenons donc aux réponses données par la machine à la question « *Prépare-moi, une intervention de six minutes sur la ludopathie, adressée aux ados, où deux experts échangent sur le sujet* » :

Absolument ! Voici une proposition de structure et de contenu pour une intervention de six minutes sur la ludopathie, à destination des adolescents, sous la forme d'un échange entre deux experts.

La proposition offre une description de la structure, basée sur une scénarisation comprenant l'**introduction** (où la durée, une minute, est spécifiée ici, et ensuite dans toutes les autres parties), puis le **déroulé de l'échange** entre les intervenants : les **causes**, les **conséquences**, **comment s'en sortir** et enfin, les **conclusions**. Toutes ces phases sont découpées en séquences d'une minute. Évidemment, le temps dépend du rythme de l'élocution, mais cette mesure permet aux élèves de s'orienter dans leur travail. Examinons maintenant le type de texte rendu, concernant les causes et les conclusions.

Les causes (1 minute)

- **Expert 1** : Énumérer quelques causes possibles (facteurs psychologiques, sociaux, caractéristiques des jeux, etc.) de manière simple et accessible.
- **Expert 2** : Mettre en avant l'idée que ce n'est pas de la faute de l'adolescent, mais que c'est un phénomène complexe avec plusieurs facteurs.

Conclusion (1 minute)

- **Les deux experts** : Réaffirmer l'importance de demander de l'aide, de ne pas se sentir seul et de rappeler que la guérison est possible.
- **Expert 1** : Proposer une question ouverte au public pour susciter la discussion.
- **Expert 2** : Conclure sur une note positive, en soulignant l'importance du jeu dans la vie des adolescents, mais en insistant sur la nécessité de le pratiquer de manière saine et équilibrée.

Il ne s'agit pas d'une série de répliques, mais d'instructions sur comment bâtir une intervention efficace. Cette approche est bien utile dans les classes qui maîtrisent un bon niveau de français, de B1/B2, mais peut devenir frustrante pour les niveaux plus petits, comme un A2+ ou un B1 de spécialité, notamment moins riche en français général. Pour éviter cette possible cause de frustration, nous demandons à la machine de nous aider, en lui posant, tout simplement une question de ce genre : « *Peux-tu créer le dialogue entre les deux experts, en suivant le même canevas ?* ». Voici sa réponse.

Absolument ! Voici une proposition de dialogue entre les deux experts, en suivant le canevas que nous avons établi précédemment. J'ai essayé de rendre le langage simple et adapté à un public adolescent, tout en abordant les aspects clés de la ludopathie.

Reprenons donc notre canevas et voyons comment l'IAG a développé le sujet :

Scène : *Une salle de classe. Deux experts, un psychologue (P) et un sociologue (S), discutent devant un groupe d'adolescents.*

P : *Alors les jeunes, vous avez déjà entendu parler de la ludopathie ? C'est un mot un peu barbare, mais ça veut simplement dire être accro aux jeux vidéo. Vous savez, quand on ne peut plus s'arrêter de jouer, même si ça nous cause des problèmes.*

S : *C'est un sujet qui touche de plus en plus de jeunes. Et c'est important d'en parler parce que ça peut avoir des conséquences sur toute votre vie : vos études, vos relations avec vos amis et votre famille, et même sur votre santé mentale.*

P : *Mais pourquoi devient-on accro aux jeux vidéo ? C'est une bonne question. Il y a plusieurs raisons. Parfois, c'est pour échapper à des problèmes ou à des émotions difficiles. Parfois, c'est pour se sentir reconnu ou apprécié par les autres joueurs. Et parfois, c'est juste parce que les jeux sont vraiment bien conçus pour nous accrocher !*

S : *C'est un peu comme une drogue, les jeux vidéo. Ils libèrent des substances dans notre cerveau qui nous procurent du plaisir. Et plus on joue, plus on en veut. Mais il faut se rappeler que ce n'est pas de votre faute. C'est un phénomène complexe qui peut toucher n'importe qui.*

[...]

Pour compléter, n'oublions pas la possibilité d'écouter le dialogue via des outils de synthèse, intégrés dans plusieurs IAG, dont Word 365, Google Docs, ou Gemini de Google. Dans ce dernier, la synthèse vocale intégrée est de très bon niveau et peut aider les élèves à dépasser leur insécurité linguistique. Les textes rédigés par les élèves, à partir des conseils et des suggestions donnés par l'IAG, puis la série de répliques toujours donnée pas la machine, seront ensuite exploités sous différentes formes, telles qu'une dramatisation et/ou une captation vidéo, le doublage d'une vidéo existante, tirée d'émissions radio qui offrent des captations vidéo, comme France Inter, France Culture, Europe 1 ou autres, enfin comme voix-off à une série d'images reproduites à travers la réalisation d'un diaporama ou d'une vidéo.

Conclusion

L'IAG est prodigieuse dans ses réalisations, mais elle nécessite, comme toutes indications fournies par elle-même, d'un esprit critique et de compétences de littératie et de citoyenneté. L'insistance de l'éducateur, pris en charge et soutenu par la machine même, s'ancre sur le protagonisme de l'utilisateur qui est poussé à aller plus loin et à ne pas se contenter du résultat étonnant du rendu textuel ou graphique. La proposition n'est qu'un point de départ. Il est toujours souhaitable de l'adapter en fonction du public visé, du temps disponible et des spécificités concernant l'intervention demandée. Pour ce faire, la machine offre des parcours pour l'approfondissement de la thématique ou des activités pour impliquer davantage le public. Une démarche que, surtout en classe de FLE, a d'importantes ouvertures actionnelles, en motivant nos acteurs sociaux à dépasser les murs de la

classe et de se lancer dans la vraie vie, sur des sujets parfois difficiles et de savoir s'orienter. Et, en plus, de le faire en français.