



QUADS

Feuillet d'animation

Années d'études : 9^e et 10^e année

Les approches plurilingues, des pratiques à valoriser!

Les activités pédagogiques proposées dans les feuillets d'animation sont aussi des occasions d'éducation inclusive visant l'harmonie entre la langue d'enseignement et les connaissances linguistiques et culturelles des élèves. Pour en savoir davantage, consultez le [Guide d'initiation aux approches plurilingues](#).

Note : Les pistes d'exploitation comprennent une composante de communication orale axée sur les stratégies d'écoute et de prise de parole.

Rubrique : Sans blague! | **Titre :** Créativité et numérique : l'art du futur

Programme-cadre	Domaines d'étude
Français	Établissement de liens et mise en application en littérature Notions fondamentales de la langue

Pistes d'exploitation

Proposer aux élèves de développer leur esprit critique en ce qui concerne l'intelligence artificielle dans le domaine des arts.

- Répartir les élèves du groupe-classe en trois grandes équipes.
- Remettre une mise en situation différente à chaque équipe. Chaque mise en situation est présentée sur une feuille de tableau de conférence.
- Inviter chaque équipe à trouver des arguments à la question qui lui est posée, et ce, pour chacune des prises de position suggérées (avantages opposés aux inconvénients; droits d'auteur détenus par l'IA opposés aux droits d'auteur détenus par l'artiste; IA considérée comme une artiste comparativement à l'IA qui n'est pas considérée comme une artiste).
- Accorder aux équipes environ 10 minutes pour noter les différentes prises de position. Une fois le temps écoulé, demander aux élèves de faire la rotation pour passer à la mise en situation suivante, lire les arguments écrits et en ajouter d'autres.



- Rediriger chaque équipe vers sa mise en situation pour que ses membres puissent lire les arguments qu’ont ajoutés les autres équipes.
- Inviter chaque équipe à déterminer les trois arguments qui lui semblent les plus convaincants pour chacune des prises de position relative à leur mise en situation.
- Demander à chacune des équipes de présenter le tout au groupe-classe : mise en situation, arguments retenus et prise de position personnelle pour chacun des membres de l’équipe avec l’argument qui l’interpelle le plus.

Voici les trois mises en situation suggérées :

1. Tu es une ou un artiste, et l’IA utilise tes œuvres pour en créer de nouvelles. Quels sont les avantages et les désavantages de cette situation?
2. Tu es une ou un artiste, et l’IA utilise tes œuvres pour en créer de nouvelles. Qui détient les droits d’auteur des œuvres créées par l’IA? L’IA ou toi?
3. Au cours des prochaines années, la Cour fédérale du Canada examinera si l’IA peut être considérée comme une artiste. Devrait-elle l’être ou pas?
4. Inviter l’élève à justifier sa position en présentant des arguments d’ordre éthique ou social pour soutenir son choix.

Programme-cadre	Domaine d’étude
Arts visuels	Création et présentation

Pistes d’exploitation

Inviter les élèves à créer leurs images à l’aide d’un outil lié à l’IA.

- Inviter les élèves à nommer des thèmes qui les intéressent et les écrire au tableau interactif.
- Demander à chaque élève de voter pour le thème qu’elle ou il préfère parmi ceux écrits au tableau; le thème ayant obtenu le plus de votes sera le thème retenu pour l’ensemble des élèves.
- Inviter chaque élève à mettre par écrit les images qui lui viennent à l’esprit en partant du thème retenu (par exemple, si le thème est « soirée d’hiver », l’élève peut noter les mots *glissade nocturne*, *forêt enneigée*, *traces de pas dans la neige*, *arbres givrés sous un réverbère*).
- Demander à chaque élève de créer une image de son choix en tenant compte de ce qu’elle ou il a noté, et ce, à l’aide d’un outil lié à l’intelligence artificielle générateur d’images (par exemple, AIGAZOU est gratuit et facile d’utilisation; il ne demande aucune inscription). L’élève explore ainsi les outils liés à l’IA en formulant une description de l’image qu’elle ou il veut générer.
- Créer un « Padlet » (ou une galerie virtuelle) portant le nom du thème retenu et donner l’accès aux élèves pour que chacune ou chacun y dépose l’image qu’elle ou il a créée. Les élèves peuvent ainsi voir les différentes images générées en partant d’un thème commun et exprimer leur préférence en faisant une courte analyse et une appréciation écrite.

Rubrique : En ligne | **Titre :** Où il y a de l'IA...

Programme-cadre	Domaines d'étude
Français	Établissement de liens et mise en application en littérature Notions fondamentales de la langue

Pistes d'exploitation

Animer une discussion en groupe-classe portant sur l'IA et le plagiat.

- Poser aux élèves la question suivante : À quel moment ou dans quel contexte l'IA devient-elle du plagiat?
- Inviter les élèves à donner des exemples concrets d'une utilisation de l'IA correspondant à du plagiat et à justifier leur réponse.

Noter les réponses des élèves au tableau interactif en les regroupant par catégories (plagiat direct, contribution personnelle, attribution, etc.).

Pousser la réflexion en présentant des situations où l'utilisation de l'IA est ambiguë. Demander aux élèves de discuter, en petits groupes, afin de déterminer si ce sont des cas de plagiat ou pas et de justifier leur verdict.

Programmes-cadres	Domaines d'étude
Français	Établissement de liens et mise en application en littérature Notions fondamentales de la langue Compréhension : Comprendre des textes et y réagir Rédaction : Expression d'idées et création de textes
Éducation artistique Arts visuels	Création et présentation

Pistes d'exploitation

Créer une liste de cinq règles d'éthique que devrait adopter tout élève en utilisant des outils liés à l'intelligence artificielle.

- Utiliser trois outils de recherche différents ayant recours à l'intelligence artificielle, comme *Copilot*, *ChatGPT*, *Yiah* ou *Perplexity*, ou tout autre outil que préconise le conseil scolaire, et y écrire les mots clés suivants : *règles d'éthique, outils liés à l'intelligence artificielle*.
- Mettre en commun les résultats qu'ont générés les trois outils.
- En partant des réponses qu'ont générées les trois outils, créer une liste de cinq règles d'or concernant l'éthique à respecter en utilisant des outils liés à l'intelligence artificielle.
- Présenter le tout sous la forme d'un palmarès ou d'une infographie explicative.

Programmes-cadres	Domaines d'étude
Français	Établissement de liens et mise en application en littérature Notions fondamentales de la langue Compréhension : Comprendre des textes et y réagir Rédaction : Expression d'idées et création de textes
English	Création et présentation
Éducation artistique Arts médiatiques et Arts visuels	Analyse et objectivation
Mathématiques	Pensée mathématique et établissement de liens

Pistes d'exploitation

Trouver des utilisations acceptables des outils liés à l'IA dans un contexte scolaire.

- *Présenter aux élèves quelques outils liés à l'IA, chacun d'eux étant accompagné d'une courte définition.*
- *Demander aux élèves de trouver des situations dans lesquelles :*
 - a) l'utilisation judicieuse de ces outils, en contexte scolaire, ne serait pas considérée comme du plagiat;
 - b) l'utilisation de ces outils serait considérée comme du plagiat en contexte scolaire.

Inviter les élèves à présenter oralement les situations qu'elles et ils ont notées.

Voici les outils à présenter :

- *Antidote* utilise l'IA pour améliorer la correction grammaticale, la suggestion de synonymes et l'analyse de style. L'outil détecte les erreurs et propose des corrections. Comment pourrais-tu utiliser cet outil de façon judicieuse, dans un cours de français, pour que ce ne soit pas considéré comme du plagiat? De quelle façon l'utilisation de cet outil pourrait-elle être considérée comme du plagiat?
- *DeepL* est un outil qui offre un service de traduction dans de nombreuses langues. Comment pourrais-tu utiliser cet outil de façon judicieuse, dans un cours de langue, pour que ce ne soit pas considéré comme du plagiat?
- *AutoDraw* est un outil qui aide à créer des dessins de façon gratuite et rapide. Comment pourrais-tu utiliser cet outil de façon judicieuse, dans un cours d'art, pour que ce ne soit pas considéré comme du plagiat?



- *Gamma* est un outil de création utilisant l'intelligence artificielle, qui conçoit un support de présentations (de type *PowerPoint* ou *Google Présentations*). Comment pourrais-tu utiliser cet outil de façon judicieuse, en contexte scolaire, sans que ce soit considéré comme du plagiat?
- *Math AI* est un outil qui résout des problèmes de mathématiques complexes. Il propose des solutions étape par étape. Comment pourrais-tu utiliser cet outil de façon judicieuse, dans un cours de mathématiques, sans que ce soit considéré comme du plagiat?

Rubrique : Flash science | **Titre :** Travail et technologie : une évolution incontournable

Programmes-cadres	Domaines d'étude
Français	Établissement de liens et mise en application en littérature Notions fondamentales de la langue
Exploration de carrière	Découverte du monde du travail et préparation à l'emploi
Sciences	Habilités liées aux STIM, carrières, et liens connexes

Pistes d'exploitation

Explorer les professions émergentes liées à l'IA.

- Former de petites équipes de travail.
- Demander à chaque équipe de choisir une nouvelle profession mentionnée dans l'article (par exemple, ingénieur en intelligence artificielle, spécialiste en cybersécurité, designer d'expérience utilisateur) ou d'en découvrir une autre en effectuant une recherche sur le Web.
- Inviter chaque équipe à effectuer une recherche pour trouver des informations sur la nouvelle profession choisie, comme la formation requise, les compétences exigées et les perspectives d'emploi.
- Inviter chaque équipe à présenter le résultat de ses recherches.

Explorer la transformation des professions traditionnelles grâce à l'IA.

- Créer une banque de professions traditionnelles avec les élèves; par exemple, chaque élève écrit une profession traditionnelle sur un bout de papier.
- Prendre une profession au hasard et demander aux élèves de déterminer les transformations possibles des tâches liées à cette profession avec l'arrivée de l'intelligence artificielle.
- Inviter les élèves à prendre part de façon spontanée à la discussion.
- Amener les élèves à réfléchir sur la question suivante : Comment l'IA peut-elle devenir un levier pour préserver et renforcer les cultures traditionnelles selon le point de vue de différents groupes ou de différentes communautés, y compris les Premières Nations, les Métis et les Inuit?

Rubrique : Dossier | **Titre :** Apprendre, aimer et vivre à l'ère numérique

Programmes-cadres	Domaines d'étude
Français	<p>Établissement de liens et mise en application en littératie Notions fondamentales de la langue Compréhension : Comprendre des textes et y réagir Rédaction : Expression d'idées et création de textes</p>
Études canadiennes et mondiales	<p>Civisme et citoyenneté Stratégies d'apprentissage pour réussir à l'école secondaire</p>
Orientation et formation au cheminement de carrière	<p>Exploration de carrière</p>
Éducation physique et santé	<p>Vie active et santé Création et présentation</p>
Éducation artistique Arts visuels	

Pistes d'exploitation

Inviter les élèves à prendre part à une discussion portant sur les informations présentées dans la rubrique **Dossier**.

- Examiner les avantages du numérique en ce qui concerne l'apprentissage et l'éducation, puis inciter les élèves à y réfléchir en leur posant les questions suivantes :
 - Selon vous, y a-t-il d'autres avantages?
 - Avez-vous vécu une expérience d'apprentissage enrichissante grâce au numérique?
 - Comment le numérique peut-il aider les élèves ayant des besoins d'apprentissage particuliers?
- Examiner les inconvénients du numérique en ce qui concerne l'apprentissage et l'éducation, puis inciter les élèves à y réfléchir en leur posant les questions suivantes :
 - Quels autres inconvénients le numérique peut-il comporter?
 - Pensez-vous que les avantages du numérique compensent les inconvénients? Pourquoi?
- Inviter les élèves à jouer au jeu interactif *Utiliser l'IA dans un contexte scolaire*. À la suite de ce jeu, poser aux élèves les questions suivantes :
 - Comment l'IA peut-elle t'aider dans tes apprentissages?
 - Comment peux-tu utiliser l'IA de façon responsable et réfléchie?



- Lire les effets du numérique sur les amitiés et les relations et poser aux élèves les questions suivantes :
 - Quelle expérience positive as-tu déjà vécue grâce aux médias sociaux ou aux discussions en ligne?
 - As-tu déjà vécu une expérience négative à cause des médias sociaux ou des discussions en ligne?
- Lire les risques et les conseils associés aux discussions en ligne et poser aux élèves la question suivante : Quels autres risques faut-il surveiller au cours des discussions en ligne?
- Lire le texte portant sur les effets du numérique sur les relations familiales et poser aux élèves les questions suivantes :
 - Quelles sont les règles concernant le temps d'écran à la maison?
 - Lesquelles trouves-tu les plus faciles à suivre? Pourquoi?
 - Lesquelles trouves-tu les plus difficiles à suivre? Pourquoi?

Grouper les élèves en équipes pour qu'elles et ils créent un projet éducatif visant à sensibiliser les jeunes aux effets du numérique sur leur vie scolaire et personnelle :

- la création d'une campagne de sensibilisation ou d'une minicampagne de marketing éthique en ligne;
- l'organisation d'une « semaine déconnectée »;
- la réalisation d'un documentaire ou d'un balado;
- un projet de mentorat numérique et l'animation d'ateliers;
- une conférence ou une table ronde avec des expertes et des experts.

Programme-cadre	Domaines d'étude
Mathématiques	Apprentissage socioémotionnel en mathématiques Pensée mathématique et établissement de liens Données

Pistes d'exploitation

Inviter les élèves à compiler le temps qu'elles et ils passent sur les écrans au cours d'une semaine.

- Créer un tableau où noter le temps passé sur chaque écran – télévision, tablette, jeu vidéo, téléphone intelligent, ordinateur –, et ce, pour chaque jour de la semaine.
- Demander à chaque élève d'illustrer ses résultats à l'aide d'un diagramme de son choix (par exemple, diagramme à bandes, diagramme circulaire ou nuage de points).
- Inviter chaque élève à faire un constat relatif aux données illustrées concernant son propre temps d'écran.