

Séquence d'enseignement Amitié

Sujet:

- Amitié (avec une intelligence artificielle)

Question générale:

- Qu'est-ce qui caractérise une bonne amitié ?

Degrés scolaires:

- cycle 1
- cycle 2

Objectifs d'apprentissage EDD:

- Les élèves analysent leur comportement social.
- Les élèves apprennent de manière ludique ce qui caractérise un bon comportement.
- Les élèves se demandent quel est le comportement d'autrui qui leur fait du bien et comment ils peuvent eux-mêmes faire du bien aux autres.
- Les élèves réfléchissent sur les possibilités offertes par des amis-IA et sur les différences entre l'IA et les êtres humains.

Sources:

- Kateřina Karhánková : Les fruits des nuages-Plody Mraku (film d'animation, cycle 1)
- Pascale Hecquet : Une girafe sous la pluie (film d'animation, cycle 2)
- Sarah Smith, Jean-Philippe Vine : Ron débloque (Film)

Déroulement	Réflexions didactiques
<p>Phase a : introduction – entrée en matière, sensibilisation, approche de la question générale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Commencer la leçon par des affirmations telles que les énoncent souvent les jeunes élèves : « C'est ma meilleure amie », « Tu n'es plus mon ami », « J'ai deux très bons amis », « Nous jouons ensemble parce que nous sommes amis », « Je veux être assise à côté de mon amie » etc. • Relever que l'amitié est manifestement quelque chose d'important dans la vie des gens. C'est pourquoi il est important de réfléchir à ce qu'est une bonne amitié et avec qui ou quoi les humains peuvent entretenir des liens d'amitié. • Transition vers la question générale et l'objectif de la leçon : qu'est-ce qui caractérise une bonne amitié ? 	<p>Les élèves sont au courant de l'objectif de la leçon et se rendent compte, sur la base de l'introduction et des exemples cités, de la portée du sujet. En outre, l'introduction incite déjà à réfléchir sur l'amitié.</p>
<p>Phase b : construire des savoirs et établir des liens – réflexion sur différents aspects, dimensions et acteurs</p>	<p>Les élèves adoptent plusieurs perspectives différentes en discutant du film d'animation, afin</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Regarder ensemble le film d'animation Les fruits des nuages-Plody Mraku (cycle 1) ou Une girafe sous la pluie (cycle 2) et recueillir les premières idées quant aux caractéristiques d'une bonne amitié. Variante : regarder le film « Ron débloque ». • En gardant en tête ces premières idées, réaliser un jeu de rôle dans lequel un.e protagoniste joue le rôle d'un robot, tandis que l'autre est un.e enfant (être humain). Tous deux entrent en interaction. Les autres élèves observent la scène et ont pour consigne de repérer les points forts de chaque protagoniste dans son comportement face aux autres. Le jeu de rôle peut être joué à plusieurs reprises par différents élèves. • Au cours de la discussion suivante, il s'agit de discuter ensemble sur les avantages que comporte une amitié avec un être humain ou avec un robot. 	<p>de dégager le plus grand nombre de caractéristiques d'une amitié. Par le biais du jeu de rôle, ils recueillent, en jouant et en explorant, des expériences concernant le comportement. De même, la discussion permet d'exercer la pensée critique.</p>
<p>Phase c : concevoir des visions d'avenir – évaluer les conséquences en tenant compte aussi de la dimension temporelle (temps présent – avenir), se forger une opinion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves font plus loin dans leur réflexion et se demandent avec quels êtres ils peuvent se lier d'amitié (par ex. des animaux de compagnie ou des peluches), avec lesquels ils ne le peuvent pas, et pourquoi. • Si personne n'a encore cité l'IA (pour simplifier : un robot), c'est l'enseignant.e qui introduit l'idée. Est-ce que cela fait du bien d'être ami d'un robot, alors que durant une conversation, on ne peut pas constater de différence par rapport à une conversation avec un humain ? • Les élèves imaginent un robot-ami avec lequel ils aimeraient bien établir une amitié (en tenant compte des résultats du jeu de rôle). Ils se focalisent avant tout sur les points communs et les différences qui existent entre la relation humain-robot et la relation humain-humain. Ensuite, ils se présentent mutuellement leurs portraits de robots. 	<p>Au cours de ces exercices, les élèves réfléchissent sur leur nature d'êtres humains. Par la façon dont ils imaginent un robot, ils se demandent une nouvelle fois ce qui leur fait du bien et ce qui ne leur en fait pas.</p>
<p>Phase d : répondre à la question générale – capacité de décider, évaluation des résultats</p> <ul style="list-style-type: none"> • Après les présentations, les élèves font un dessin. Sur ce dessin, on devrait voir un robot. Les élèves notent ou dessinent tout ce que devrait pouvoir accomplir ce robot pour pouvoir être un ami. Ou alors ils dessinent une personne et un robot ainsi que les points forts que chacun offre dans le cadre d'une amitié. 	<p>Les élèves réfléchissent sur eux-mêmes et leur environnement social ; cela crée un lien émotionnel avec le sujet, ce qui intensifie l'effet de l'apprentissage. Le dessin sert à fixer les résultats ; cette démarche peut éventuellement avoir pour effet que les élèves apprécient encore plus leurs amis et amies.</p>
<p>Phase e : transfert – regard sur ce qui a été appris, évaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour conclure, les élèves inventent une petite fable. Cette fable se situe dans l'avenir et devrait montrer quelle cohabitation ils souhaitent entre les humains et l'IA (les robots) et pour quelle raison. • Ensuite, ils se racontent mutuellement leurs histoires. 	<p>Les élèves réutilisent sous forme créative ce qu'ils ont appris. Cette tâche exerce leur capacité d'abstraction et leur vision de l'avenir et en même temps, il en résulte une production artistique (divertissante). Les élèves ont ainsi en main (ou en tête) après la leçon quelque chose qu'ils ont fait eux-</p>

mêmes, ce qui peut être source de motivation et de satisfaction.