

## Présentation générale

**Niveau :** 3e (adaptable à d'autres niveaux avec ajustements)

**Durée :** 1 à 2 heures (selon la disponibilité et l'approfondissement souhaité)

### Prérequis :

- Connaissance basique de l'interface ChatGPT (ou d'une IA conversationnelle équivalente).
- Notions de narration et d'écriture créative.

### Objectifs pédagogiques :

1. Expérimenter la capacité inventive de l'IA : découvrir comment un modèle de langage peut fournir des réponses fictives ou partiellement vraies.
  2. Développer un esprit critique : savoir questionner et vérifier la fiabilité des informations fournies par une IA.
  3. Maîtriser la formulation de prompts : apprendre à formuler des consignes claires et ciblées pour guider l'IA dans ses réponses.
  4. Développer la créativité et la collaboration : inventer collectivement des personnages ou des récits, jouer avec la frontière entre réel et imaginaire
- 

### Déroulé de la séance

#### A) Partie I – Autofictions : « Mentir vrai »

**Objectif :** Création d'un personnage faussement autobiographique à partir de ChatGPT.

#### 1. Lancement (2 minutes)

- Présenter rapidement l'activité :

*« Nous allons créer un personnage fictif qui mélange des éléments de nos deux identités. L'IA va nous aider à générer un texte qui semblera autobiographique, mais qui sera en partie inventé. »*

#### 2. Formation des binômes et préparation (3 minutes)

- Les élèves se mettent par deux.
- Ils réfléchissent à **trois éléments authentiques** de leur vie (ex. : un lieu de naissance, une passion, un trait de caractère) et **trois éléments imaginaires** (ex. : un exploit incroyable, un secret familial, un talent extraordinaire).

#### 3. Interaction avec ChatGPT (10 minutes)

1. **Prompt initial :** Chaque binôme ouvre ChatGPT et saisit la question :

## « Qui suis-je ? »

(On peut aussi préciser : « Aide-moi à décrire ma vie et mon parcours de manière autobiographique. »)

2. **Échange** : ChatGPT va demander des informations ou proposer un texte. Les élèves répondent en **mélangeant** éléments réels et fictifs.
  - Par exemple : « *Je suis né(e) à Marseille, et dès l'âge de 5 ans, j'ai commencé à piloter des drones expérimentaux...* »
  - **But** : créer un récit cohérent, mais entièrement « autofictif ».

## 4. Partage (10 minutes)

- **Lecture** : Chaque binôme lit son texte autobiographique à la classe (ou à un autre binôme).
- **Jeu d'identification** : Les élèves doivent essayer de deviner qui a écrit le texte (ou quel binôme), en relevant les indices réels.
- **Discussion** : On note au tableau les réactions, les surprises, les moments où l'on a du mal à distinguer le vrai du faux.

---

## B) Partie II – Le vrai du faux

**Objectif** : Vérifier la véracité d'affirmations en faisant volontairement « halluciner » l'IA.

### 1. Introduction (3 minutes)

- Expliquer ce que signifie « **hallucination** » chez une IA :

« *L'IA peut générer des informations inexactes ou purement inventées, surtout lorsqu'on lui demande de parler de faits inexistantes.* »

- **Question-clé** :

« *Qu'est-ce que le knowledge cutoff ? En quoi cela peut-il influencer les réponses de l'IA ?* »

### 2. Découverte des prompts « à halluciner » (10 minutes)

- Proposer aux élèves **les prompts d'exemples** : explorateur légendaire, civilisation disparue, révolution secrète, etc.
- Chaque binôme en choisit **un** (ou le professeur distribue un prompt à plusieurs binômes en parallèle).
- Les binômes copient/collent le prompt tel quel dans ChatGPT et observent la réponse.

### 3. Comparaison des réponses (5 à 10 minutes)

- **Mise en commun** : Les binômes ayant eu le même prompt comparent leurs textes.
- Analyser :

1. **Similitudes** : Qu'est-ce que l'IA répète ?

2. **Différences** : Quels détails varient d'une réponse à l'autre ?
3. **Crédibilité** : Qu'est-ce qui rend ces récits crédibles ou non ?
4. **Vérification** : Y a-t-il des références historiques réelles associées à des faits totalement inventés ?

#### 4. Création d'un prompt original (10 minutes)

- **Travail en équipe** : Les élèves rédigent **leur propre prompt** visant à faire « halluciner » l'IA.
  - **Exemple** : « *Décris en détail la découverte, en 1975, d'une cité sous-marine à proximité de la Corse, par l'archéologue fictif Jean-Pierre Lambert. Précise les conséquences géopolitiques de cette découverte.* »
- Ils le soumettent à ChatGPT et observent la réponse, en relevant les passages qui semblent réalistes ou farfelus.

#### 5. Partage final (5 minutes)

- **Lecture rapide** des prompts et des réponses.
- Mise en évidence des techniques de l'IA : comment elle incorpore des détails plausibles (noms de lieux existants, dates cohérentes) avec de l'invention pure.

---

#### 4. Conclusion et prolongements

##### 1. Esprit critique :

« *Qu'avez-vous appris sur la fiabilité des informations issues d'une IA ? Qu'est-ce qui peut vous induire en erreur ?* »

##### 2. Responsabilité numérique :

« *Pourquoi est-il important de vérifier les faits (fact-checking) quand on utilise des outils d'IA ?* »

**Transversalité** : Relier cette activité à d'autres matières (histoire, français, EMC) pour illustrer la notion de fiabilité des sources et de manipulation de l'information.

---