

PROJET IA ET KAMISHIBAI

Présentation

Comment accompagner l'élève dans le développement de ses compétences psycho sociales indispensables dans un contexte professionnel ? Comment acculturer les élèves à l'IA et renforcer leurs compétences numériques, valeur ajoutée à leur savoir-faire professionnel ?

La professeure documentaliste et la professeure de Lettres-Histoire ont invité les élèves de la classe de Terminale CAP Electricité à collaborer sur le projet interdisciplinaire *IA et Kamishibai*, en lien avec la progression pédagogique de Lettres-Histoire. Le projet consiste à écrire par groupe un scénario Kamishibai, forme narrative à la croisée du conte, de la lecture et du théâtre.

Pour optimiser de manière itérative, la rédaction du texte et la composition des illustrations de chaque planche, les élèves s'initient à l'Art du Prompt, avec un assistant Prompt. Ils développent leur esprit critique en affinant les résultats générés par différentes IA génératives.

La présentation de la production finale, en fin d'année, à la Maison des Lycéens vise à valoriser la créativité des élèves et à renforcer leur sentiment d'appartenance. En outre, la programmation d'une intervention de l'Ecole du Journalisme '*Faire un Duplex de télévision face caméra*' a pour objectif d'aider les élèves à améliorer leur expression orale et à apprendre à mieux gérer leurs émotions.

Contexte

Nombre de séances	10 séances de 55 mn	Niveau/ effectif	Terminale CAP ELEC (13 élèves)
Intervenants	<p>Professeur encadrant : Professeure documentaliste</p> <p>En co-intervention avec Professeure Lettres-Histoire</p> <p>En collaboration avec Professeur Arts Appliqués</p> <p>En partenariat avec : Ecole du Journalisme</p>	Cadre	En classe entière, par ilot au CDI
Calendrier	Janvier – Juin 2026		
Prérequis	<ul style="list-style-type: none"> • Identifiants ENT • Savoir utiliser un DIGIPAD 		
Production	<ul style="list-style-type: none"> • Compilation dans un outil collaboratif (DIGIPAD) • Présentation à l'oral de son Kamishibai (texte et images) • Valorisation dans la MDL pour les élèves volontaires 		
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Compréhension de texte : l'histoire, le contexte et les personnages ✓ Lecture expressive, en tenant compte de la voix, du rythme, des gestes et de la confiance en soi ✓ Qualité du prompt texte et images (expression langagière : précision, contexte, objectifs, style) pour la production d'un kamishibai ✓ Implication dans le projet et dans l'écriture de prompt ✓ Présentation du projet et des retours d'expériences ➤ Evaluation formative par les pairs ➤ Co-évaluation sommative 		

Outils/ modalités	<ul style="list-style-type: none"> • IA génératives Texte et image sans compte et gratuite • DIGIPAD • Approche par projet
Objectifs et compétences	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à collaborer dans le cadre d'un projet • Développer des CPS • Adopter des stratégies d'usages de l'IA responsables et réflexifs • Renforcer son esprit critique en évaluant les résultats générés par l'IA générative • Travailler l'oralité
Compétences	<p>LETTRE :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrer dans l'échange oral : écouter, réagir, s'exprimer • Entrer dans l'échange écrit : lire, analyser, écrire • Devenir un lecteur compétent et critique • Confronter des savoirs et des valeurs pour construire son identité culturelle. <p>HG et EMC :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appréhender la diversité des sociétés et la richesse des cultures • Développer des capacités à contribuer à un travail coopératif/collaboratif en groupe <p>EMI (Référentiel Matrice de Toulouse Traam 2023-2024)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les médias et les informations de manière autonome <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches ○ Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations • Exploiter l'information de manière raisonnée <ul style="list-style-type: none"> ○ Distinguer les sources d'information, s'interroger sur la validité et sur la fiabilité d'une information, son degré de pertinence • Utiliser les médias de manière responsable <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprendre ce que sont l'identité et la trace numérique <p>CPS :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développer la confiance en soi • Pratiquer la coopération en équipe • Renforcer la motivation et la persévérance <p>CRCN :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Domaine 1 – Informations et données <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 1.1 Mener une recherche ou une veille d'information • Domaine 2 - Communication et collaboration <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique • Domaine 3 – Création de contenus <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 3.2 Développer des documents multimédias • Domaine 4 – Protection et sécurité <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée • Domaine 5 - Environnement numérique <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique. <p>PIX IA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Domaine 2 : Usages et applications de l'IA <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 2.2 Utiliser un logiciel d'IA générative • Domaine 3 : Enjeux du développement de l'IA <ul style="list-style-type: none"> ○ Compétence 3.5 Expliquer les enjeux culturels et sociétaux

DEROULEMENT				
Séance n°	Modalités			Descriptif de la séance (objectifs intermédiaires, activités, minutage).
	Lieu	1/2 groupe / classe entière	Durée	
Séance 1	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	<p style="text-align: center;">LANCEMENT DU PROJET</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation du projet et du Kamishibai (Voir fichier de présentation) • Ex d'un conte en Kamishinai (voir video) • Rappel de la méthodologie du scénario narratif (La situation initiale/L'élément déclencheur/Les péripéties/Le dénouement/La situation finale). Des feuilles couleur sont utilisées pour bien visualiser chaque étape • Explicitation des objectifs du Projet, du plan d'action et définition des jalons (Voir Outil Prêt de SCHOLAVIE) • Contrat d'engagement (voir équation Bissonnette : Réussite=Efforts * Stratégies) • Constitution des équipes • Début de réflexion sur la recherche d'idée de scénario
Séance 2	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	<p style="text-align: center;">REMUE-MENINGES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constitution des sous-équipes (rédaction/illustration) • Remue-méninges dans chaque équipe pour construire le scénario
Séance 3	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	<p style="text-align: center;">RECHERCHES DOCUMENTAIRES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travail collaboratif sur le scénario • Recherche documentaire sur Esidoc
Séance 4	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	<p style="text-align: center;">TRAVAIL COLLABORATIF</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travail collaboratif sur le scénario • Recherche documentaire sur Esidoc

<p>Séance 5</p>	<p>CDI</p>	<p>Classe entière en ilot</p>	<p>50 mn</p>	<p style="text-align: center;">COMPILATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saisie du texte sur Word • Correction orthographique avec le logiciel • Méthodologie : Nommage des fichiers, enregistrement des fichiers dans son compte personnel sur le réseau • Scan des illustrations • Enregistrement des fichiers texte et images dans le DIGIPAD • Partage des fichiers par messagerie entre les membres d'une équipe
<p>Séance 6</p>	<p>CDI</p>	<p>Classe entière en ilot</p>	<p>50 mn</p>	<p style="text-align: center;">IA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acculturation IA, impact écologique (voir infographie IGPDE) • Développer l'Art du Prompt avec un Assistant Prompt en utilisant au moins 2 IA : https://drane-bfc.forge.apps.education.fr/assistant-prompt/ <ul style="list-style-type: none"> ➤ pour améliorer texte (<i>Rôle Contexte Tâche Précision Format Forme Restriction Rendu</i>) <p>- Apprendre à formuler/décrire le résultat attendu</p> <p>- Travailler sur les compétences langagières,</p> <p>- Processus à suivre : requête, affiner, préciser, synthétiser, reformuler et vérifier le texte</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ pour générer image (<i>Intention Motif Ambiance Grain Esthétique Style</i>) <p>- Essayer avec Craiyon / Freep!k / Vittascience / Dezgo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enregistrement de chaque itération : Prompt et générations sur le DIGIPAD, nom de l'IA. Une colonne par équipe. https://digipad.app/p/1659759/337cb81f8ccdf8 • Sélection image pour le Kamishibai

Séance 7	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	RECHERCHE D'AMELIORATION AVEC LE PROFESSEUR D'ARTS APPLIQUES <ul style="list-style-type: none">• Intervention du Professeur d'Arts appliqués pour des recommandations sur le vocabulaire spécialisé• Auto évaluation/Evaluation par les pairs• Améliorer les productions• Sélection images pour le Kamishibai
Séance 8	CDI	Classe entière en ilot	2*50 mn	INTERVENTION ECOLE DU JOURNALISME <ul style="list-style-type: none">• Intervention Ecole du Journalisme : 'Faire un Duplex de télévision face caméra'• Recommandations pour travailler l'oral
Séance 9	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	SYNTHESE <ul style="list-style-type: none">• Synthèse collective à l'oral des retours d'expérience• Rétroactions• Finalisation du Kamishibai• Répétitions avec des exercices d'oralité
Séance 10	CDI	Classe entière en ilot	50 mn	ORALITE <ul style="list-style-type: none">• Présentation par les élèves des Kamishibai• Co-évaluation• Sélection par les élèves du/des Kamisibai présenté(s) dans la MDL

NB : Tous les liens et documents utiles (Séance de lancement, Bibliographie, Outil PRET de SCHOLAVIE, Cartographie IGPDE, les productions des élèves) pour cette séquence sont accessibles dans le DIGIPAD : <https://digipad.app/p/1731616/947da809009fa8>

Bilan

Suite à l'annulation de plusieurs séances liée aux périodes de stage, de PFMP et aux examens, le projet se situe actuellement en phase de finalisation, correspondant à l'étape d'évaluation et d'optimisation (séance 7). Il apparaît qu'un démarrage plus précoce dans l'année scolaire faciliterait la continuité pédagogique ainsi que l'intégration d'interventions extérieures, notamment celle de l'École du Journalisme, idéalement à programmer avant la Semaine de la Presse.

Malgré ces contraintes, les élèves demeurent engagés dans la rédaction de leur scénario de Kamishibai et la production des illustrations. La présentation finale (séance 10), prévue en fin d'année à la Maison des Lycéens, constitue un levier de valorisation des productions et de renforcement du sentiment d'appartenance des élèves à la communauté éducative. Par ailleurs, l'intervention de l'École du Journalisme, intitulée « Faire un Duplex de télévision face caméra », (séance 8) a pour objectif d'aider à développer les compétences d'expression orale ainsi que la gestion des émotions.

Dès la séance de lancement, l'explicitation des compétences mobilisées et des objectifs visés — en lien avec l'écriture, l'oralité, l'éducation aux médias et à l'information (EMI), les compétences psychosociales (CPS) et le CRCN — a permis aux élèves d'identifier la valeur ajoutée des apprentissages ainsi que leur transférabilité dans le monde professionnel. Conformément aux travaux de Bissonnette [Bissonnette, 2018], cette clarification a contribué à donner du sens au projet et à favoriser l'engagement des élèves dans les activités proposées. L'approche par projet a, en outre, soutenu la collaboration, la persévérance et le développement de compétences numériques et langagières, notamment à travers l'entraide et l'évaluation par les pairs.

L'expérimentation a néanmoins mis en évidence un besoin de ressources documentaires relatives à la dimension culturelle du Kamishibai ainsi qu'au vocabulaire spécifique qui lui est associé, ce qui confirme la pertinence d'une collaboration avec le professeur d'arts appliqués. Le rappel de la méthodologie de recherche documentaire a permis d'enrichir la conception des planches, en respectant le schéma narratif structurant : situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement et situation finale.

L'acculturation à l'intelligence artificielle constitue une étape déterminante, en sensibilisant les élèves aux enjeux éthiques et environnementaux de l'IA afin de les amener à adopter un usage raisonné et réflexif des outils. Or, si la plupart des élèves ont déjà expérimenté des IA sur leur téléphone, leur fonctionnement reste largement méconnu. Dans une perspective d'amélioration, il apparaît pertinent de prévoir un diagnostic initial des connaissances et des usages de l'IA, d'alléger et de mieux séquencer les temps d'acculturation, ainsi que d'augmenter le temps consacré à l'amélioration qualitative des productions.

La séance dédiée, bien que parfois perçue comme dense, a cependant permis d'introduire une méthodologie structurante en s'appuyant sur un cadre d'écriture pour la formulation du prompt.

L'assistant de création de prompt textuel repose sur la méthode R-C-T-P-2F-2R : *Rôle, Contexte, Tâche, Précision, Format, Forme, Restriction, Rendu*. L'assistant pour les images s'appuie quant à lui sur la méthode IMAGES : *Intention, Motif, Ambiance, Grain, Esthétique, Style*.

[<https://drane-bfc.forge.apps.education.fr/assistant-prompt/>]

Ainsi, l'élève est amené à sélectionner un vocabulaire plus précis dans ses instructions, ce qui favorise une amélioration itérative des productions. L'élaboration structurée des prompts amène à enrichir les compétences langagières des élèves et se prolonge avec la contribution du professeur d'Arts.

Cependant, de fortes disparités dans les compétences numériques des élèves et dans leur capacité à organiser les ressources ont nécessité un accompagnement renforcé et des rétroactions régulières. Le projet a mis en évidence l'importance des compétences d'organisation numérique — nommage, classement et partage des fichiers — dont l'absence initiale a ralenti le partage et, par conséquent, l'avancement du projet. Néanmoins, les élèves ont appris progressivement à adopter des pratiques numériques plus rigoureuses, notamment en matière de nommage, de stockage et de mutualisation des ressources.

La méthodologie de travail relative à la traçabilité des prompts et des productions à chaque itération, pour chaque IA, a également requis un accompagnement soutenu et un temps d'appropriation. En l'absence d'un cadre méthodologique explicite, l'usage des assistants de prompts semble freiner la créativité. A l'inverse, un cadre structurant stimule l'imagination et l'implication. C'est pourquoi il apparaît opportun de prévoir une séance supplémentaire afin de permettre aux élèves de gagner en autonomie.

Par ailleurs, l'utilisation de l'outil collaboratif Digipad a permis de pallier les difficultés d'accès à l'ENT et à la messagerie. Ce mur virtuel a également offert une visualisation synoptique de l'avancement des productions par équipe, contribuant ainsi à préserver la motivation intrinsèque. La démarche itérative a favorisé le développement de la pensée computationnelle, de l'analyse critique et de la persévérance. Le recours à l'IA a enfin joué un rôle de levier dans le processus créatif, en aidant les élèves à dépasser des phases de blocage liées au manque d'idées ou de motivation, tout en maintenant un investissement dans les productions manuscrites et graphiques.

Ces observations confirment que la valeur ajoutée des outils d'IA demeure étroitement liée à la médiation pédagogique. Dans cette dynamique, l'enseignant évolue d'un rôle de correcteur du produit fini vers celui d'« analyste de trajectoires intellectuelles, en s'appuyant largement sur la rétroaction collective et l'auto-évaluation des élèves » [DUPLAA, 2026].

Enfin, l'expérimentation tend à confirmer que l'exploitation des outils numériques, s'appuyant sur une démarche méthodologique et sur des compétences psychosociales, renforce la motivation, l'autonomie et la régulation des interactions au sein des équipes. A contrario, l'absence de méthodologie dans l'écriture du prompt atrophie l'effort créatif et entrave la capacité à imaginer.

Aussi, développer l'esprit critique des élèves vis-à-vis des productions issues de l'intelligence artificielle initie une démarche de co-créativité humain-IA [ROMERO, 2024], stimulant leur imagination et leur capacité à explorer pour faire des choix éclairés, dans le but de favoriser leur agentivité, la capacité à être la source de leur propre action [BELANGER et PELCHAT, 2024].

Egalement, un prolongement de ce projet pourrait inclure l'usage d'outils complémentaires d'aide à l'écriture (ex : Ecrivor [PEREZ, 2025]) ainsi qu'un travail interdisciplinaire avec les enseignants d'anglais. La formulation des prompts dans cette langue semble améliorer la qualité des productions visuelles.

(Voir Bibliographie)

Indexation

Mots-clés	Compétences du XXI ^e siècle, TraAM Documentation, Prompt, intelligence artificielle, Esprit critique, Créativité numérique
Date	1 ^{er} juin 2026
Autrice	Emmanuelle Doucet, professeure documentaliste