



Fiche pédagogique

Activité : Dessine-moi un prompt

Objectifs pédagogiques :

- Développer la précision descriptive : apprendre à observer et à décrire un dessin de manière claire et structurée.

- Comprendre l'importance des détails : découvrir comment une bonne description (un bon prompt) permet à quelqu'un d'autre de reproduire une image.

- Travailler la communication : améliorer l'expression orale et écrite en utilisant un vocabulaire précis.

- Stimuler la créativité : imaginer, dessiner et interpréter les descriptions des autres.

Notions abordées : Vocabulaire précis, éventuellement géométrique.

Matériel nécessaire : Feuilles blanches, crayons de couleur, stylos, exemple de prompt et de dessin, grille de description (voir Figure 2).

Niveau : À partir du cycle 2.

Durée : 30 à 45 minutes.

Messages à faire passer

- Pour transmettre une information de manière la plus fidèle possible, il faut la transmettre de manière claire, structurée et précise.
- De même, si on veut qu'une I.A. générative produise un dessin (ou autre chose) qui correspond à celui auquel on pense, il faut lui fournir une description claire, structurée et précise de ce dessin.

Déroulement : Chaque participant fait ou choisit le dessin qu'il souhaite. Il le décrit en quelques phrases selon un ensemble de rubriques présentées au préalable. La description est ensuite donnée à un autre participant qui réalise son propre dessin en suivant chacune des rubriques. A la fin on compare les deux dessins ainsi obtenus et la précision de la description (prompt).

Etape 1 : Préparation (~ 5 min)

- Expliquer l'activité : « *Aujourd'hui, nous allons jouer aux artistes et aux détectives ! Vous allez faire un dessin de votre choix, puis le décrire si bien que votre camarade pourra le redessiner sans l'avoir vu. À la fin, on comparera les deux dessins pour voir si la description était assez précise !* »
- Présenter les rubriques de description : voir la grille de description Figure 2.
- Montrer un exemple : Présenter un dessin et sa description suivant les rubriques. Introduire ainsi la notion de prompt et donner celui correspondant à la description du dessin

Par exemple, on peut montrer l'image d'un robot comme dans la Figure 1.

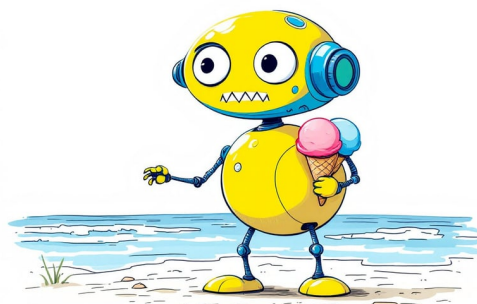


FIGURE 1 – Exemple de dessin de robot

On présente alors la grille de description ci-dessous, remplie avec les réponses (en italique) pour le robot dessiné Figure 1.

Sujet	Qu'est-ce que c'est ?	<i>Un robot rigolo sur une plage.</i>
Forme	Quelle est sa forme générale ?	<i>Il a un corps rond comme une boule, deux bras fins et deux grands pieds.</i>
Détails	Quels sont les petits éléments à ne pas oublier ?	<i>Ses yeux sont très ronds, il a une tête très carrée, il a un sourire en zigzag.</i>
Couleurs	Quelles couleurs utiliser ?	<i>Le robot est jaune vif, ses yeux sont rouges.</i>
Style	A quoi doit ressembler le dessin ?	<i>Fond blanc, pas beaucoup de remplissage, beaucoup de couleurs différentes...</i>
Autres informations	Y a-t-il quelque chose d'original ou d'important à ajouter ?	<i>Il tient une glace à la main, avec une boule rose et une boule bleue.</i>

FIGURE 2 – Exemple de grille de description.

Enfin on donne un exemple de prompt basé sur cette grille.

« Dessine un robot rigolo sur une plage avec deux yeux très ronds, un corps jaune rond comme une boule, deux bras fins et deux grands pieds. Il a un sourire en zigzag et tient une glace à la main (une boule rose, une boule bleue). Style de dessin fond blanc, sans trop de remplissage avec des couleurs très variées. »

Etape 2 : Création et description (~ 15 min)

- Chaque participant dessine un dessin simple mais détaillé de son choix (ex : un animal, un paysage, un objet, un personnage). Consigne : "Dessine quelque chose que tu aimes, mais pas trop compliqué pour que ton camarade puisse le redessiner !"
- Chaque participant remplit la grille de description de son dessin. Astuce : Encourager les participants à compter les éléments (ex : "3 nuages", "2 fleurs") et à préciser les couleurs et les positions (ex : "un soleil jaune en haut à droite").
- Chaque participant donne sa grille à un camarade qui doit redessiner le dessin uniquement à partir de la description.

Etape 3 : Comparaison et évaluation (10 à 15 min)

- Faire venir deux participants ayant réalisé le même dessin et leur demander de comparer les dessins : Placer les deux versions (original et reproduction) côte à côte, puis discuter en groupe : « Qu'est-ce qui est pareil ? Qu'est-ce qui est différent ? » « Qu'est-ce qui manquait dans la description pour que le dessin soit encore plus fidèle ? » Recommencer avec deux autres participants.
- Évaluer la précision : Demander aux participants de choisir les descriptions les plus précises et féliciter les auteurs !

Étape 4 : Conclusion (5 à 10 min)

Conclure en parlant un peu de prompt et d'IA : expliquer que cette activité est similaire à la façon dont on donne des instructions à un robot ou à une IA pour qu'il dessine. Le médiateur fait visualiser le prompt associé à une image déjà créée et peut tester ensuite le prompt avec un outil de génération d'image en copiant collant le prompt dans Canva, Bing Image Creator ou NightCafe.

Conseils d'animation : Pour les plus jeunes (6-10 ans) :

- Utiliser des dessins très simples (ex : une maison, un arbre, un soleil).
- Faire la description à l'oral avec l'aide de l'animateur.
- Limiter le nombre de rubriques de la grille de description (ex : forme, couleurs, détails).

Pour les plus âgés (11 ans et plus) :

- Ajouter des rubriques supplémentaires à la description (ex : textures, ombres, proportions).
- Encourager l'écriture autonome de la description.
- Introduire des défis (ex : décrire un dessin en 5 phrases maximum).
- Dessin en 3D : Décrire un objet en volume (ex : une boîte avec des motifs).
- Jeu en duo : Dans un duo, un participant décrit et un autre dessine, puis on vote pour le duo ayant fait le dessin le plus ressemblant à l'original !

Il peut être intéressant de donner un thème imposé. Par exemple, “Un monstre rigolo” ou “Un paysage de campagne”. Par exemple, pour le thème des monstres rigolos, on peut partir avec les images ci-contre.

Cela permet d'insister sur le fait que si une description est trop vague, alors il y a une grande variété de dessins possibles : Si on dit juste “monstre rigolo”, alors toutes les images correspondent. Il faut donner plusieurs précisions, couleurs, nombre de jambes, de bras, d'yeux, forme du corps, etc pour que le champ des possibles se réduisent au maximum.

