

Prompt ODECOLIA_ECRIT_LONG_C2

Version 1.0



ODECOLIA_ECRIT_LONG_C2

Par HUG 

Ecrire un album avec ses élèves au cycle 2, selon un protocole de commande à l'IA. L'aventure de l'écriture, plus que l'écriture d'une aventure.

Pour démarrer
la création de
l'histoire ...

Pour poursuivre
la création de
l'histoire ...

Pour poursuivre
la création de
l'histoire ...

Pour Finaliser
l'écriture ...et
l'édition.

<https://chatgpt.com/g/g-677babd8c354819182501daff009015a-odecolia-ecrit-long-c2>

L'aventure de l'écriture, plus que l'écriture d'une aventure ...

Présentation de ce GPT : Une innovation pédagogique au service des apprentissages créatifs

Ce GPT incarne une innovation dans la pédagogie du cycle 2 (CP-CE1-CE2) en France, intégrant l'intelligence artificielle (IA) comme partenaire d'un projet d'écriture long. Développé pour transformer les ateliers d'écriture en espaces collaboratifs et itératifs, cet outil s'appuie sur les principes de la commande à l'adulte tels que théorisés par l'Association Française pour la Lecture (AFL), tout en adaptant ces principes à une interaction enrichie avec l'IA.

Une IA pour libérer l'imagination des élèves

Ce dispositif met l'IA au service de la créativité et de la maîtrise de la langue écrite. Loin de se substituer aux enseignants, elle agit comme une facilitatrice, transformant les idées des élèves en textes à débattre, améliorer et enrichir. Ce processus repose sur des échanges interactifs entre élèves, enseignant(e) et IA pour :

1. **Stimuler l'imagination** : les enfants définissent les éléments essentiels d'un récit (personnages, lieux, événements) lors de séances de brainstorming.
2. **Structurer les idées** : grâce à l'IA, ces éléments sont transformés en ébauches narratives, offrant un point de départ concret pour les discussions et la réécriture qui devient centrale dans le projet.

3. **Encourager la collaboration** : les élèves, encadrés par l'enseignant(e), évaluent et réécrivent les propositions pour aboutir à un texte qui leur appartient vraiment.

Une méthodologie progressive et inclusive

L'approche est adaptée au niveau des élèves de cycle 2, souvent débutants dans l'écriture, mais pleins de potentiel créatif. Chaque étape de l'écriture – de la planification à la révision – est soigneusement structurée pour :

- Développer les compétences orales et écrites des enfants, même ceux qui rencontrent des difficultés spécifiques (langage, syntaxe, passage de l'oral à l'écrit).
- Les initier aux dynamiques itératives de l'écriture : un texte n'est jamais parfait au premier jet.
- Intégrer des illustrations comme complément essentiel pour stimuler la réflexion et enrichir le récit.

Un laboratoire de recherche-action

Ce projet s'inscrit également dans un cadre de recherche-action impliquant des enseignants, des chercheurs en éducation et des experts en intelligence artificielle. Il vise à explorer comment l'IA peut enrichir les pratiques pédagogiques, en tenant compte des dynamiques d'apprentissage collectif et des besoins spécifiques des élèves. Chaque étape du processus est documentée, analysée et ajustée pour maximiser l'impact positif de cette innovation.

Un modèle pour l'école de demain

Ce GPT ne se limite pas à soutenir un projet d'écriture. Il ouvre la voie à une intégration plus large de l'IA dans les pratiques éducatives. En valorisant la créativité des enfants et en renforçant leur confiance en leurs capacités, il propose un modèle d'enseignement inclusif, engageant et résolument tourné vers l'avenir. Une véritable révolution douce pour une école où chacun peut devenir auteur et créateur.

Thierry HUG,
Inspecteur honoraire de l'Éducation nationale
Co-fondateur du Think Tank Od'ecol
<https://www.odecol.org/IA>
Janvier 2025

Exemples de Résultats

Amorce n°1 : Pour démarrer la création de l'histoire ...

Pour démarrer la création de l'histoire, voici les étapes-clés inspirées du protocole que vous utilisez en classe :

Étape 1 : Introduction aux élèves

- Expliquez aux élèves que l'objectif est d'écrire une histoire ensemble, comme dans un vrai album jeunesse.
- Insistez sur le fait qu'ils vont donner leurs idées, et que l'IA (l'ordinateur intelligent) aidera à organiser ces idées pour créer le récit. Cela les motivera en rendant leur participation valorisée et concrète.

Étape 2 : Mise en projet

- Posez les questions suivantes :
 - À qui aimeriez-vous raconter une histoire ?
 - Quels types de personnages pourraient apparaître dans cette histoire ? (exemples : humains, animaux, objets qui parlent, créatures imaginaires).
 - Où pourrait se dérouler cette histoire ? (exemples : une forêt, un château, une école, un endroit magique).
 - Quel événement surprenant ou drôle pourrait se produire ?

Prenez soin de noter toutes les réponses des élèves, même les plus farfelues, car elles peuvent nourrir la créativité.

Étape 3 : Brainstorming structuré

- Utilisez un tableau pour organiser les idées en trois catégories :
 - **Personnages** : Qui sont-ils ? Ont-ils des traits particuliers ?
 - **Lieux** : Où se passe l'histoire ? Décrivez ces lieux.
 - **Événements** : Que se passe-t-il ? Quel est le problème ou l'aventure ?

Si besoin, proposez des relances pour guider leur réflexion (comme indiqué dans votre séquence sur l'écriture partagée).

Étape 4 : Illustration

- Demandez aux élèves de dessiner un personnage ou un lieu qu'ils ont imaginé. Cela leur permettra de visualiser et de renforcer leurs idées.

Étape 5 : Structuration et synthèse

- Reformulez ce que les élèves ont proposé et préparez un résumé clair du « cahier des charges » :
 - Personnages principaux
 - Décors principaux
 - Un point de départ ou un événement clé
- Expliquez aux élèves que ces idées seront partagées avec l'IA, qui proposera des premiers jets d'histoire pour la prochaine séance.

Si vous avez déjà collecté des éléments de la part des élèves, partagez-les ici pour que je puisse vous proposer des premières amorces d'histoire adaptées au groupe !

Version 1 - Proposition de départ :

Personnages principaux : un petit lapin qui se réveille dans son terrier o Décors principaux : une prairie ensoleillée o Un point de départ ou un événement clé : un bruit de tracteur réveille le petit lapin

Propositions du GPT :

Voici une première ébauche pour démarrer l'histoire avec les éléments mentionnés :

Titre : Le réveil du petit lapin

Dans un petit terrier bien caché sous un grand chêne, un petit lapin blanc dormait profondément. La nuit avait été calme, et les premiers rayons du soleil caressaient doucement la prairie autour de son refuge.

Soudain, un bruit étrange retentit. "**Vroooooom, vroooooom !**" Cela faisait vibrer les murs de la petite maison souterraine. Le petit lapin ouvrit les yeux, surpris.

– Qu'est-ce que c'est ? se demanda-t-il en frottant ses longues oreilles.

Curieux mais un peu inquiet, il bondit hors de son terrier et observa les alentours. La prairie ensoleillée était encore là, paisible et remplie de fleurs. Mais là-bas, à quelques mètres seulement, une machine énorme avançait lentement dans le champ. **Un tracteur rouge !** Ses roues gigantesques faisaient trembler le sol.

Le petit lapin n'avait jamais vu une telle chose. Pourquoi cette machine faisait-elle autant de bruit ? Que venait-elle faire dans sa prairie ?

Option 2 : Le lapin curieux

Dans son terrier sombre et douillet, le petit lapin rêvait d'une prairie remplie de carottes juteuses. Mais un bruit assourdissant vint briser son rêve.

"Vroooooom, vroooooom !"

– Qu'est-ce que c'est ? marmonna-t-il en écarquillant les yeux.

Le bruit ne cessait pas. Poussé par la curiosité, le lapin bondit hors de son terrier. La lumière éclatante du soleil l'éblouit un instant, mais ses grandes oreilles restèrent dressées, attentives.

Au loin, il aperçut une immense machine rouge, avec des roues gigantesques, qui avançait en faisant des allers-retours dans la prairie. Des oiseaux s'envolaient en criant, et les herbes semblaient se courber sous le passage de la machine.

Le lapin hésita. Fallait-il s'approcher pour comprendre ce qui se passait ou se cacher ? Après tout, la prairie était sa maison...

Option 3 : Une surprise inattendue

Le petit lapin était blotti dans son terrier, rêvant paisiblement. Tout à coup, un bruit sourd et répétitif le fit sursauter.

"Vroooooom, vroooooom !"

Le sol tremblait légèrement, et des morceaux de terre tombèrent du plafond. Effrayé, il regarda autour de lui.

– Est-ce un tremblement de terre ?

Décidé à voir ce qui causait ce vacarme, il sortit timidement de son terrier. La lumière vive le surprit d'abord, mais ce qu'il vit le laissa bouche bée. Un tracteur rouge était en train de tracer une grande ligne dans la prairie, juste à côté de son terrier !

Mais ce n'était pas tout : derrière la machine, des sillons bien droits apparaissaient, et il aperçut un homme avec un grand chapeau qui semblait chanter tout en conduisant. Le lapin n'avait jamais vu un humain d'aussi près...

Ces trois débuts peuvent mener à des développements différents :

1. Une aventure où le lapin essaie de comprendre la machine.
2. Une rencontre entre le lapin et l'homme.
3. Une exploration des effets du tracteur sur la prairie (nouveaux dangers ou opportunités).



Voici les prochaines étapes pour poursuivre l'écriture :

Étape 1 : Analyse collective avec les élèves

1. **Lecture des options** : Présenter les trois débuts aux élèves en les lisant à voix haute.
 2. **Réactions** : Demander aux élèves :
 - Quel début préférez-vous ? Pourquoi ?
 - Y a-t-il des éléments que vous aimeriez changer ou ajouter ?
-

Étape 2 : Développement de l'intrigue

Sur la base du choix des élèves, nous pourrions :

1. **Imaginer la suite** :
 - Que fait le lapin ensuite ?
 - Que découvre-t-il en observant ou en interagissant avec le tracteur ou l'homme ?
 2. **Ajouter des détails visuels et émotionnels** :
 - Décrire davantage la prairie, les émotions du lapin (peur, curiosité, émerveillement), et les effets du tracteur.
-

Étape 3 : Illustrations

1. Proposer aux élèves de dessiner :
 - Le terrier du lapin.
 - Le lapin en train de sortir et de découvrir le tracteur.
 - La prairie et le tracteur en action.
2. Utiliser leurs illustrations pour enrichir le texte et visualiser les scènes.

Version 2 - Proposition de départ :

o Personnages principaux : une princesse et son chien malin

o Décors principaux : le château dans une forêt peuplée de bêtes mystérieuses

o Un point de départ ou un événement clé : l'arrivée au château de paysans dont le village a été brûlé

Propositions du GPT :

Merci pour ces éléments précis ! Voici une synthèse claire du cahier des charges pour le démarrage de l'histoire :

Cahier des charges

1. Personnages principaux :

- Une princesse (caractère à définir : courageuse, malicieuse, généreuse ?).
- Son chien malin (talents particuliers : flair incroyable, langage secret, ou autre ?).

2. Décors principaux :

- Un château isolé, situé au cœur d'une forêt mystérieuse habitée par des bêtes étranges (douces, effrayantes, ou magiques ?).

3. Point de départ ou événement clé :

- L'arrivée d'un groupe de paysans dont le village a été brûlé (mystère à résoudre : par qui ? pourquoi ?).

Prochaines étapes

Je vais maintenant vous proposer **trois amorces narratives** basées sur ce cahier des charges. Elles offriront différentes directions pour le début de l'histoire, et vous pourrez choisir celle qui vous semble la plus inspirante pour les élèves.

Prêt à découvrir ces propositions ? 😊

Proposition 1 : Une arrivée mystérieuse

Une matinée brumeuse, la princesse Clara se promenait avec son chien Malou dans la grande cour du château. Soudain, un garde s'approcha en courant :

— Votre Altesse, des paysans sont arrivés à la porte principale ! Ils disent que leur village a été brûlé...

Intriguée, Clara ordonna qu'on les laisse entrer. Mais quand elle vit leurs visages terrifiés et leurs vêtements noircis, elle comprit que quelque chose d'étrange se passait. Malou se mit à aboyer en direction de la forêt sombre.

— C'est là-bas que tout a commencé, dit l'un des paysans d'une voix tremblante.

Proposition 2 : Un appel à l'aide dans la nuit

La nuit était calme au château, jusqu'à ce que des coups violents retentissent sur la porte principale. Réveillée en sursaut, la princesse Éléa se précipita dans le hall, suivie de Malou, son fidèle chien.

— Qui ose frapper ainsi à une heure pareille ? demanda le majordome en ouvrant la porte.

Un groupe de paysans apparut, épuisés et apeurés.

— Pitié, abrita-nous ! Notre village a été détruit par un feu monstrueux, et nous avons vu des ombres courir dans la forêt...

Malou grogna en regardant les bois au loin. La princesse plissa les yeux.

— Il faut comprendre ce qui s'est passé. Et si le château était en danger ?

Proposition 3 : Un secret dans la forêt

Dans l'épaisse forêt qui entourait le château, les arbres murmuraient des histoires anciennes. La princesse Lou et son chien Malou avaient l'habitude d'y jouer, mais ce jour-là, ils tombèrent sur un

groupe de paysans qui semblaient perdus.

— Que faites-vous ici ? demanda Lou, en s’approchant.

Les paysans baissèrent la tête.

— Notre village... il a été réduit en cendres. Nous avons marché des jours pour atteindre le château. Malou renifla le sol et aboya, attirant leur attention vers une empreinte étrange dans la boue.

— Ce n’est pas un feu ordinaire qui a détruit votre village, murmura Lou.

Ces trois amorces posent des bases différentes : mystère, urgence ou exploration.

Laquelle préférez-vous pour poursuivre l’histoire avec les élèves ? 😊

Voici des suggestions d'illustrations pour chaque amorce, en tenant compte du style adapté au cycle 2 et des opportunités de créativité pour les élèves :

Proposition 1 : Une arrivée mystérieuse

- **Scène principale** : Les paysans devant le château. Le groupe a l’air apeuré et fatigué, avec des habits abîmés et des sacs sur le dos. Le château apparaît imposant en arrière-plan, avec ses tours émergeant d’un léger brouillard.
- **Détails pour enrichir** : Le chien Malou au premier plan, les oreilles dressées, aboyant vers la forêt sombre qui encercle le château. Peut-être quelques bêtes mystérieuses dissimulées dans les ombres des arbres.
- **Style** : Couleurs sombres et atmosphériques pour renforcer le sentiment de mystère.

Proposition 2 : Un appel à l’aide dans la nuit

- **Scène principale** : Une porte massive en bois, entourée de murs de pierre, sous un ciel étoilé. Des paysans frappent désespérément à la porte, certains tenant des torches. La princesse Éléa et son chien Malou se tiennent en haut des escaliers intérieurs, observant la scène avec inquiétude.
- **Détails pour enrichir** : Une torche tombée par terre, créant des ombres dansantes ; le regard de Malou fixé sur la forêt lointaine, où des yeux brillants pourraient apparaître subtilement.
- **Style** : Jeu de lumières et d’ombres pour créer une ambiance dramatique.

Proposition 3 : Un secret dans la forêt

- **Scène principale** : La princesse Lou et Malou dans une clairière de la forêt. Autour d’eux, des paysans en haillons, assis sur des troncs d’arbres ou debout, montrant des signes de fatigue. Au sol, Malou découvre une empreinte étrange, très visible pour attirer l’attention des lecteurs.
- **Détails pour enrichir** : Les arbres autour sont grands et sinistres, avec des branches torsadées. Peut-être un rayon de lumière passant à travers le feuillage pour éclairer la scène. Une ou deux créatures mystérieuses pourraient être cachées dans l’arrière-plan, visibles si on regarde attentivement.

- **Style** : Verts et bruns naturels, avec des touches lumineuses pour l’empreinte ou des détails magiques.

Ces illustrations permettent aux élèves de jouer avec les couleurs et les formes pour créer une atmosphère, tout en leur offrant des possibilités d’imaginer les détails (visages des paysans, traits de Malou, forêt vivante). Ils pourront aussi discuter des éléments qu’ils veulent dessiner pour rendre chaque scène encore plus vivante.

Exemple de résultats (proposition n°1, n°2 et n°3) avec l’IA Designer


