



Débattre des enjeux éthiques de l'intelligence artificielle en classe

Extensions du dispositif vers une gamification Cf.

<https://drane.region-academie-occitanie.fr/debat-ethique-IA>

1. Système de points

- Chaque carte « Avis » ou « Argument » posée rapporte des points si elle est justifiée clairement.
- Bonus si l'élève apporte un exemple concret ou une nouvelle idée.
- L'équipe (Avis ou Arguments) qui a le plus de points à la fin « gagne »... mais le vrai gain est la richesse des échanges !

2. Défi “Ma carte bonus”

- Chaque joueur reçoit une carte bonus secrète avec une mission :
 - *Convaincre quelqu'un de changer d'avis.*
 - *Introduire un argument lié à l'écologie.*
 - *Donner un exemple du quotidien.*
- Si la mission est remplie pendant le débat, l'élève gagne un point supplémentaire.

3. Rôle caché

- Certains participants reçoivent une carte “rôle” en plus de leur carte “avis” :
 - *L'écolo* : doit toujours ramener le débat à l'impact environnemental.
 - *Le techno-optimiste* : défend toujours l'innovation.
 - *Le sceptique* : remet systématiquement en question les promesses de l'IA.
- Cela oblige à endosser un point de vue parfois éloigné de son opinion réelle.

4. Mur d'arguments

- Après chaque débat, les cartes utilisées sont affichées sur un tableau (ou mur numérique type Padlet).
- Les élèves classent ensuite les arguments en catégories : *convaincants, faibles, nouveaux.*
- Objectif : visualiser la cartographie du débat.

5. Mode “Chrono”

- Chaque élève a 30 secondes pour expliquer son choix d'avis.



**RÉGION ACADÉMIQUE
OCCITANIE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

| Direction de région académique
du numérique pour l'éducation

- L'équipe "Arguments" doit répondre dans le même temps limité.
- Cela stimule la spontanéité et la concision.