

Détails des séances

Séance 1 : Autour du son (Acoustique & Art du Prompt)

Objectif : Comprendre l'échelle des décibels (dB), les seuils de danger, et apprendre à interroger une IA efficacement.

Introduction (15 min)

Présentation du projet final (un oral à deux sur les dangers du bruit dans leur futur métier) et introduction de leur "coach" IA, Physelia.

L'Atelier Prompt (20 min)

Utilisation du Mode Prompteur ou du Mode Cours. Enseignement de la règle des 4C pour bien parler à l'IA : un Contexte, une Consigne, des Contraintes, et un Format.

Mission avec Physelia (20 min)

Par groupe de 2, ils doivent rédiger le prompt parfait pour que Physelia leur explique l'échelle des décibels et les durées d'exposition maximales sans danger.

Exemple de mauvais prompt à corriger : "C'est quoi le bruit dangereux ?"

Exemple de bon prompt attendu : "Agis comme un expert en santé au travail. Explique-moi à partir de combien de décibels le son devient dangereux pour un apprenti en atelier. Fais une réponse courte avec une liste à puces. »

Bilan

Chaque groupe note 3 chiffres clés sur l'acoustique à retenir pour son exposé.

Séance 2 : Démêler le vrai du faux (Acoustique & Esprit Critique)

Objectif : Prendre du recul sur l'information et casser les mythes sur l'audition.

L'Amorce (10 min)

Le professeur lance une affirmation fausse classique (ex: "De toute façon, quand on travaille tous les jours dans le bruit, l'oreille s'habitue et on ne risque plus rien »).

Mission avec Physelia (30 min)

Utilisation du Mode Esprit Critique. Les élèves soumettent cette affirmation (ou d'autres "fake news" sur l'audition) à Physelia.

Consigne

Physelia ne va pas leur donner la réponse toute cuite, elle va les guider par des questions. Les élèves doivent interagir avec elle pour trouver la faille logique (ici : la destruction irréversible des cellules ciliées de l'oreille interne, qui ne "s'habituent" pas mais meurent).

Bilan (15 min)

Chaque binôme choisit une "fausse croyance" sur le bruit qu'il devra absolument remettre en question (démontrer) lors de son oral.

Séance 3 : Le Script parfait (Préparation de l'Oral & Vulgarisation)

Objectif : Structurer la présentation et adapter son vocabulaire.

Mission avec Physelia (40 min)

Utilisation du Mode Préparation Oral. Les élèves ont leurs recherches (Séance 1) et leur argument critique (Séance 2). Ils doivent maintenant construire l'oral.

Étape 1 (L'accroche)

Ils demandent à Physelia de les aider à trouver une phrase d'accroche percutante pour capter l'attention du jury dès les 10 premières secondes.

Étape 2 (La vulgarisation)

Ils soumettent leur texte à Physelia. Si des mots sont trop compliqués (ex: "traumatisme sonore aigu", "fréquence hertzienne"), Physelia les aide à les expliquer simplement, comme à un novice.

Répartition de la parole (15 min)

Les élèves divisent leur texte validé par l'IA entre les deux membres du groupe.

Séance 4 : Face au Jury (Entraînement & Évaluation)

Objectif : S'entraîner à la prise de parole et répondre aux questions imprévues.

Simulation avec Physelia (25 min)

Toujours avec le Mode Préparation Oral. Les élèves utilisent la fonction "Jeu de rôle" de ce mode.

Action

Ils tapent (ou dictent) la conclusion de leur exposé à Physelia, en lui demandant de jouer le rôle d'un jury exigeant.

Défi

Physelia va leur poser une question déstabilisante (ex: "Vous dites qu'il faut porter des bouchons, mais comment faire si on doit entendre les consignes de sécurité du chef d'atelier ?"). Le binôme doit formuler une réponse convaincante à l'IA.

Le Grand Oral (30 min)

Passage des groupes devant la classe. L'évaluation porte sur la clarté du message, le dynamisme, et la capacité à utiliser un argument d'esprit critique (vu en séance 2).