

EsquissIA

Traume d'activité pour le café numérique

Avant-propos

Cette activité est librement inspirée du jeu « Esquissé ». Ce jeu se déroule en plusieurs tours où chaque joueur est équipé d'un crayon et d'une ardoise. A chaque tour, il faut soit dessiner le mot que l'on lit, soit écrire un mot qui correspond au dessin que l'on voit, puis passer l'ardoise à son voisin.

Dans cette version revisitée, l'effet « téléphone arabe » caractéristique au jeu d'origine est assuré par l'alternance de prompts imaginés par les joueurs et d'images générées par IA.

Matériel nécessaire

- 5 ordinateurs
- 5 tablettes
- 5 marqueurs effaçable pour tableau blanc
- 5 fiches « sujets » imprimées et plastifiées

Autres préparatifs

- Créer un compte en amont pour chacune des IA suivantes :

Nom de l'IA	URL	avec ou sans compte
Mistral AI	https://chat.mistral.ai/chat	avec
Google Gemini (Banana)	https://gemini.google.com/?hl=fr	avec
ChatGPT	https://chatgpt.com	avec
MidJourney	https://midjourney.online/generator	sans
VisualGPT.io	https://visualgpt.io/fr/ai-models/seedream-4	avec

- Imprimer le tableau récapitulatif du parcours de chaque sujet au fil des tours de jeu

Mise en place

- Créer 5 postes avec chacun 1 ordi, 1 tablette, 1 fiche sujet (les lettres de A à E doivent correspondre).
- Ouvrir une IA différente par poste et s'y connecter, interface prête à l'emploi
- Pour chaque poste, étiqueter l'ordinateur et la tablette avec la lettre correspondant à la fiche sujet (A, B, C, D ou E) ;
- Idéalement 2 personnes par poste : l'une pour écrire sur l'ordinateur, l'autre pour écrire sur la fiche sujet.

Débrief - Découverte du parcours de chaque sujet de départ

A la fin de l'exercice, redistribuer les fiches sujets vers les tablettes concernées, en suivant la répartition suivante :

- Fiche A → tablette C
- Fiche B → tablette D
- Fiche C → tablette E
- Fiche D → tablette A
- Fiche E → tablette B

Idées à transmettre

- Le résultat obtenu par une IA dépend de plusieurs variables. Le moindre changement de l'une d'elles peut entraîner des résultats complètement différents. Voici une liste non-exhaustive de variables qui ont joué dans cet exercice :
 - L'IA choisie pour générer l'image
 - La formulation du prompt
 - Notre capacité à expliquer avec des mots les idées que l'on a en tête
 - Notre propre interprétation des éléments que l'on voit (ou pas) sur l'image
 - ...
- Les IA génératives sont entraînées à partir de jeux de données de base. Certains de ces jeux de données sont communs d'une IA à l'autre. De ce fait, deux IA peuvent produire des résultats similaires à partir de prompt différents (par exemple : images de cheval marron avec une tâche blanche sur le front).
- Pour obtenir un résultat le plus fidèle possible à ce que l'on souhaite réellement, la première des choses est de savoir écrire un prompt adapté à l'IA. Plusieurs méthodes existent pour aider dans la rédaction des prompts. La méthode RCT (Rôle Contexte Tâche) est l'une d'elles. Transition faite avec la fiche mémo sur le sujet.

Parcours des sujets (au fil des tours)

	Tour 1 (tablette)	Tour 2 (feuille)	Tour 3 (tablette)	Tour 4 (feuille)	Tour 5 (tablette)
Sujet A (Feuille A)	A	B	B	C	C
Sujet B	B	C	C	D	D
Sujet C	C	D	D	E	E
Sujet D	D	E	E	A	A
Sujet E	E	A	A	B	B