

J'observe, j'explique, j'améliore

Deux défis facultatifs dans le temps déjà prévu en classe.



VERBALISER

Je dis ce que je pense.



VISUALISER

Je montre les informations et les résultats.



VÉRIFIER

Je compare, je corrige et j'essaie encore.

DÉFI A • DONNÉES ET EXEMPLES

Choisir les informations utiles pour classer des dessins.

DÉFI B • NOTRE PROTOTYPE SCRATCH

Aider un visiteur à trouver nos observations et une limite.

MON DROIT D'APPRENDRE

Je peux répondre avec des mots, un dessin ou une explication orale. Je peux demander de l'aide.

Mon enseignant choisit ces activités. Je ne donne aucun renseignement personnel à un outil d'IA.

De quelles informations ai-je besoin?

Dans le pilote CodeAI, si son remplacement est confirmé.

Pour classer des dessins, choisis les cartes utiles. Mets de côté celles qui identifient une personne.

1

Dessin de poisson

2

Couleur du dessin

3

Forme des nageoires

4

Nom complet
d'un enfant

5

Photo du visage
d'un enfant

6

Adresse d'un enfant

Je garde les cartes :

Je mets de côté les cartes :

Je garde une carte parce que...

Je retire une carte parce que...

PETIT REPÈRE

La couleur seule ne permet pas de décider si quelque chose est un poisson. Les cartes 4, 5 et 6 sont fictives : n'y ajoute aucune information réelle.

Quels exemples manquent?

Observe les exemples déjà utilisés dans le pilote.

JE COMPARE E1 ET E2

E1 : plusieurs exemples se ressemblent; une catégorie est peu représentée.

E2 : les exemples sont plus variés dans les deux catégories.

Dans E1, je vois surtout...

Il manque peut-être...

Dans E2, je remarque...

Quatre essais à garder à part

Dans le tableau d'essai déjà commencé, utilise T1, T2, T3 et T4. Note la catégorie attendue, puis le résultat avant et après l'ajustement.

Garde ces exemples pour les essais. Ne les utilise pas pour entraîner le modèle.

☐ J'ai fixé la réponse attendue avant de regarder le résultat.

☐ J'ai noté les résultats réels, sans rien inventer.

ATTENTION

Un ensemble plus varié ne garantit pas la réussite. Si les mêmes essais ne sont pas disponibles, nous le signalons. Sur papier, nous faisons une simulation; nous n'entraînons pas une IA.

Une erreur : comment la vérifier?

Je choisis une trace et je teste mon idée.

Exemple / Catégorie attendue / Résultat obtenu :

L'erreur pourrait venir de... Pour vérifier, je vais...

Après l'ajustement, j'observe...

Je ne peux pas encore conclure que...

S'IL N'Y A PAS D'ERREUR

Quatre essais réussis prouvent-ils que tout fonctionnera toujours? Explique ce qu'il faudrait encore vérifier.

Mon billet individuel • oral ou écrit

Une information personnelle inutile • Un exemple qui manque peut-être • Un contrôle à faire.

JE RETIENS

Une erreur seule ne prouve pas un biais. Les humains choisissent les exemples et restent responsables des décisions.

Un visiteur essaie notre prototype

Projet Scratch existant • « Nos découvertes prennent vie »

Le visiteur doit comprendre nos observations et une limite du projet papier.

Pour l'aider, nous avons choisi...

DEUX ACTIONS, TOUJOURS LES MÊMES

1. Ouvrir Observations.
 2. Ouvrir Limite.
- Laisse le visiteur essayer sans lui dire où cliquer.

Dans ta fiche de test existante

AVANT puis APRÈS : pour chaque action, note « oui » ou « non » si elle est réussie sans indication du concepteur. Inscris le total sur 2 et la difficulté observée, sans nommer le visiteur.

À vérifier séparément

- ☐ Le visiteur trouve comment revenir ou arrêter.
- ☐ La consigne ou le bouton est compréhensible.
- ☐ Aucune information personnelle inutile n'est demandée.

IMPORTANT

Les aides habituelles du visiteur sont permises. « Sans aide » signifie sans indication du concepteur. Ce test évalue notre interface, pas les déchets évités.

Je change une chose et je reteste

Je m'appuie sur ce que le visiteur a observé.

LE VISITEUR M'AIDE

- « J'ai pu... »
- « J'ai hésité à... »
- « Tu pourrais essayer... »

Nous avons changé... parce que le visiteur a besoin de...

Je refais ouvrir Observations, puis Limite. Je complète APRÈS dans ma fiche de test et je sauvegarde.

- ☐ J'explique le besoin et les instructions.
- ☐ Je vérifie une correction par un nouvel essai.
- ☐ Je garde les vraies données de notre projet.
- ☐ Je dis ce que le test ne permet pas de conclure.

Ma prochaine étape :

LA REPRISE DÉJÀ PRÉVUE

Un nouveau visiteur essaiera lors de l'amélioration prévue. Nous conservons notre pause et échangeons les rôles. Scratch seul n'est pas une IA; aucune IA n'est nécessaire ici.