

DIALO le robot



Règles du jeu

DIALO le robot est un jeu de rôle immersif qui recrée une séance d'un conseil d'établissement. À l'ordre du jour : décider de l'introduction de DIALO, un robot éducatif basé sur l'intelligence artificielle, pour accompagner l'apprentissage des langues. Les participant-es sont réparti-es en cinq groupes clés. L'enseignant-e, dans le rôle de la directrice ou du directeur, anime la séance, garantit le respect des règles et des temps de parole, tandis que chaque groupe défend sa position et expose ses arguments avant la décision finale.

But du jeu

Convaincre l'équipe de direction d'adopter la position défendue par votre groupe sur l'introduction de DIALO dans l'enseignement des langues.

Contenu du jeu

5 Fiches Rôles

Chaque fiche correspond à un rôle spécifique, associé à un groupe particulier. Chaque fiche contient : une brève description du rôle, la position défendue par ce rôle et trois espaces dédiés à la rédaction d'arguments.

Équipe de direction	DIALO le robot	Cheffes et chefs de direction	Délégués de classe	Alliance des parents d'élèves
Les quatre acteurs vont présenter leurs arguments pour convaincre la direction d'intégrer le robot dans l'établissement. Rôle C'est toi que mène le conseil d'administration des enseignants et des élèves. Tu es le chef de l'établissement. Position Vous allez décider l'introduction de DIALO dans l'établissement. Argument 1	Vous êtes le robot éducatif DIALO. Vous allez présenter la direction d'intégrer le robot dans l'établissement. Rôle C'est toi que mène le conseil d'administration des enseignants et des élèves. Tu es le chef de l'établissement. Position Vous allez décider l'introduction de DIALO dans l'établissement. Argument 1	Vous êtes les chefs et cheffes de l'établissement. Vous allez présenter la direction d'intégrer le robot dans l'établissement. Rôle C'est toi que mène le conseil d'administration des enseignants et des élèves. Tu es le chef de l'établissement. Position Vous allez décider l'introduction de DIALO dans l'établissement. Argument 1	Vous êtes les représentants des élèves. Vous allez présenter la direction d'intégrer le robot dans l'établissement. Rôle C'est toi que mène le conseil d'administration des enseignants et des élèves. Tu es le chef de l'établissement. Position Vous allez décider l'introduction de DIALO dans l'établissement. Argument 1	Vous êtes les représentants des parents d'élèves. Vous allez présenter la direction d'intégrer le robot dans l'établissement. Rôle C'est toi que mène le conseil d'administration des enseignants et des élèves. Tu es le chef de l'établissement. Position Vous allez décider l'introduction de DIALO dans l'établissement. Argument 1

5 Séries de Supports

Chaque groupe reçoit un support ou plusieurs pour approfondir sa position :

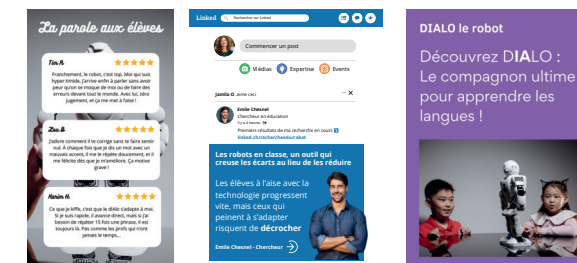
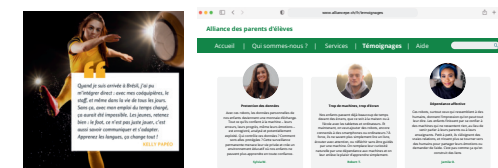
Groupe 1 - Fabricant DIALO : met en avant les avantages et le potentiel pédagogique du robot.

Groupe 2 - Chef-fe-s de file des langues : expriment leurs réserves face à l'introduction de cette technologie.

Groupe 3 - Délégué-e-s des élèves : soutiennent l'adoption de DIALO, en insistant sur la motivation et l'innovation.

Groupe 4 - Alliance des parents d'élèves : souligne ses préoccupations concernant l'impact pédagogique, économique et éthique.

Groupe 5 - Le conseil de direction : devra trancher après avoir entendu tous les points de vue.



Préparation du jeu

Préparation des groupes

Formez 5 groupes et attribuez à chacun un rôle.

Chaque groupe reçoit :

- Une **Fiche Rôle** contenant la description du rôle, la position défendue et les espaces pour rédiger des arguments.
- Une **Série de Supports** associée à son groupe pour construire les arguments.

Installation

Disposez les fiches et les documents sur une table pour chaque groupe.

Préparez une zone centrale pour le débat, où les membres de direction se réuniront.

Déroulement du jeu

Début du jeu

La directrice ou le directeur ouvre la séance, explique le contexte, rappelle les règles du débat et présente brièvement chaque groupe, son rôle et sa position.

Lecture et rédaction des arguments

Chaque groupe lit sa documentation, analyse les informations et rédige trois arguments en lien avec sa position. Le conseil de direction lit quant à lui le dossier de consultation pour préparer une question pour chaque groupe.

Prise de parole

L'enseignant·e donne la parole à chacun des groupes pour exposer ses arguments principaux. Un chronomètre géré par l'enseignant·e, affiche 2min30 de parole par groupe.

Les membres du conseil de direction posent ensuite leurs questions : une question par groupe.

Une phase d'échange suit, permettant aux groupes de poser des questions ou de réagir suite aux différentes interventions.

Délibération

Les membres du conseil de direction discutent et évaluent les arguments entendus. Chaque membre prend sa propre décision.

Décision finale

Chaque membre du conseil de direction annonce sa décision et chacun·e justifie son choix en s'appuyant sur les arguments présentés.

L'enseignant·e dans son rôle de directeur/trice clôt la séance et remercie l'ensemble des groupes présents.

Conception du jeu

Jeu sérieux réalisé par Sonia Agrebi et Yann Secq du Centre LEARN de l'EPFL pour différentes actions de médiation et de formation sur la thématique de l'intelligence artificielle.

Conception graphique

Sonia Agrebi

Pour imprimer les Fiches Rôles



https://playandlearn.info/fiches/dialo_le_robot.pdf