

Concevoir un projet de start-up en anglais avec l'aide de l'IA

Jennifer Randall-Grignard, Pr.Ag. d'anglais
Centre de Langues
Université Lyon 2



Contenu

- 1) Contexte et objectifs pédagogiques
- 2) Choix de l'IA
- 3) Trame pédagogique et étude de cas
- 4) Retour d'expérience



1) contexte et objectifs pédagogiques

A) Contexte

- TD transversal (anglais niveau C1)
- Thématiques transversales
- Niveau avancé (mais à nuancer)



1) contexte et objectifs pédagogiques

A) contexte



- Groupes de 4 (TD d'environ 30 étudiants)
- Imaginer une start-up (10 000 € investis)
- Projet libre : produit, service, appli
- Développement d'une identité commerciale
- Besoin d'étendre son entreprise 5 ans plus tard
- Participation à l'émission *Dragon's Den* (un concours télévisuel pour entrepreneurs)
- Objectif de convaincre jury de potentiels investisseurs

1) contexte et objectifs pédagogiques

B) Objectifs pédagogiques

- *Project-based learning* (apprentissage linguistique par le projet)
- Créativité et recherche au service de l'apprentissage de la langue
- Approche actionnelle
- Minimisation de l'approche magistrale



2) choix de l'IA

- Expérimentation sur un support familier, mais questionné
- Thématique qui se prête à l'intégration de l'IA : nourrir un projet imaginaire (récit, illustration graphique, public imaginaire)



2) choix de l'IA

- Contenu créatif et esthétique enrichissant dans un TD de langue, mais chronophage.
- Potentiel d'instrumentalisation du téléphone portable comme vecteur d'apprentissage :
 - Accélération de la dimension esthétique
 - Délégation de l'aspect technique
 - Concentration sur le projet et son contenu



3) Trame pédagogique et étude de cas

A) trame pédagogique

Les étapes pour lesquelles nous avons intégré l'IA au projet :

- Identification du projet
- Développement des caractéristiques
- **Identité graphique**
- Elaboration d'un récit narratif sur la genèse de l'entreprise
- **Placement du produit**
- Création d'un sondage fictif à destination du public
- Participation à Dragon's Den

3) Trame pédagogique et étude de cas

B) trame pédagogique > identité graphique

Création d'un logo

- Looka.com :
 - Marque
 - Slogan
 - Questions (secteur, ambiance, couleurs/ émotions associées)
 - 5 mots-clé
- + Etre en mesure de justifier son cheminement.

Looka

Enter your company name

You can always change these later

Company Name
haven hive

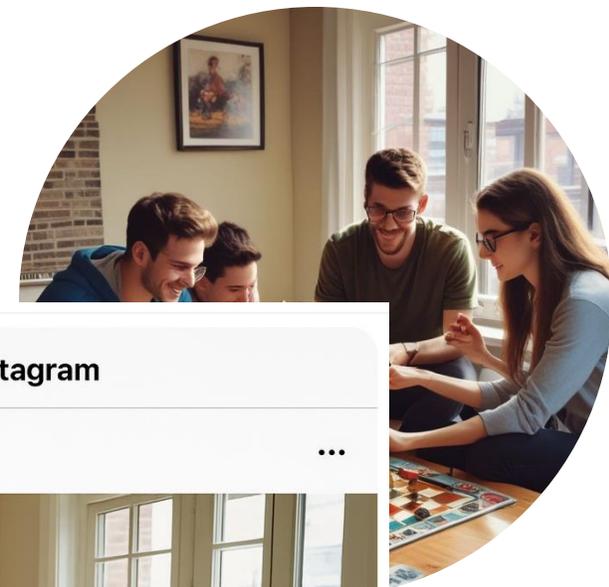
Add a Slogan (Optional)
bee hive, be alive

A long slogan might be hard to read, try shortening it.

Orange	Yellow Sunshine, joy, happiness, intellect, cheerfulness, and energy
Teal Creativity, inspiration, excitement, tranquility, and youth	Greyscale Power, elegance, reliability, intelligence, modesty, and maturity

3) Trame pédagogique et étude de cas

C) trame pédagogique > le placement de produit



Activité d'expression écrite :

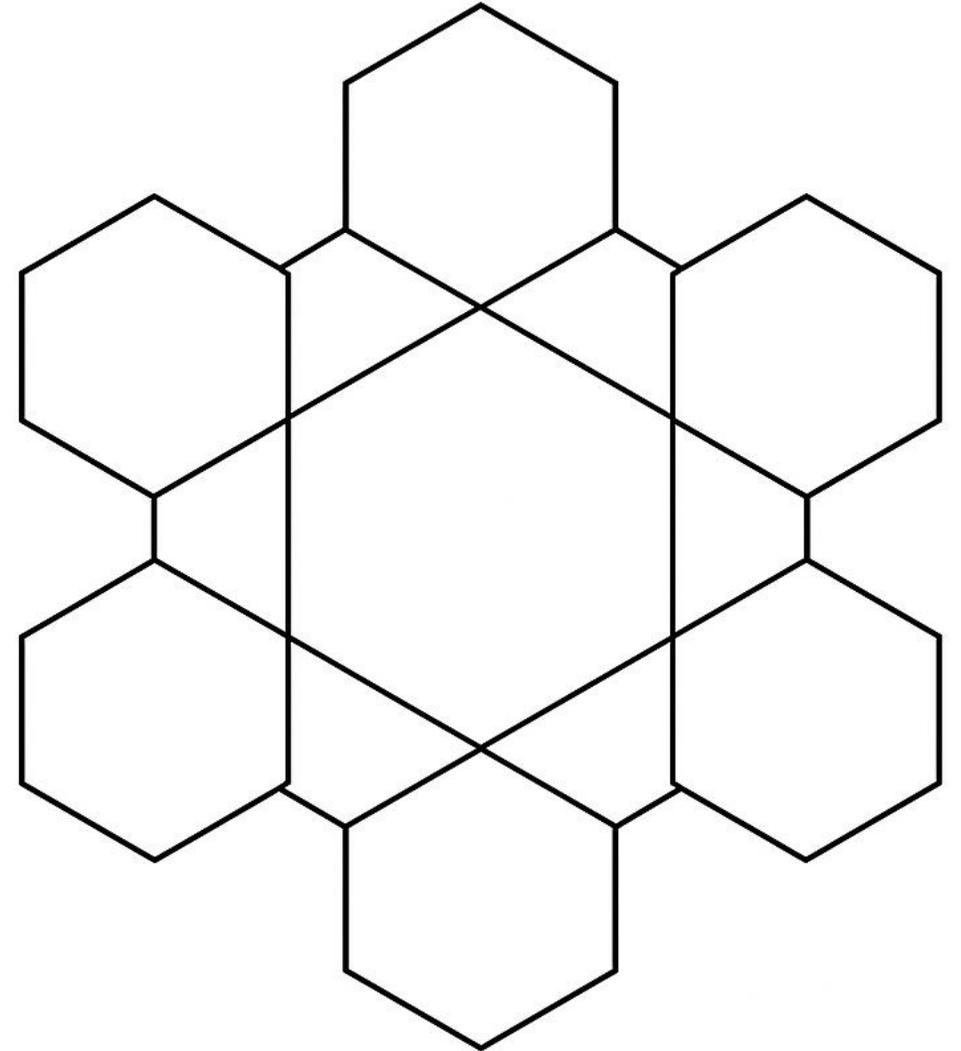
- Générer une image complexe (ChatGPT)
 - 1ère image avec un prompt donnée (ex: "4 amis dans un appartement à Toronto jouant à un jeu de société")
 - 2e image à partir de la 1ère avec intégration d'une mise en page d'un réseau social
- Rédiger une légende pour accompagner l'image vantant les mérites du produit / service / appli



3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas

- Start-up nommée *Haven Hive* (Ruche sanctuaire) :
 - espace de cohabitation communautaire
 - modèle de logement durable et abordable
 - configuration en ruche



3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > identité graphique

- Consigne : générer un logo et en partager le cheminement.
- Projet « Haven Hive » mots-clés :
 - « together »,
 - « shelter »,
 - « beehive »,
 - « community »,
 - « helping ».

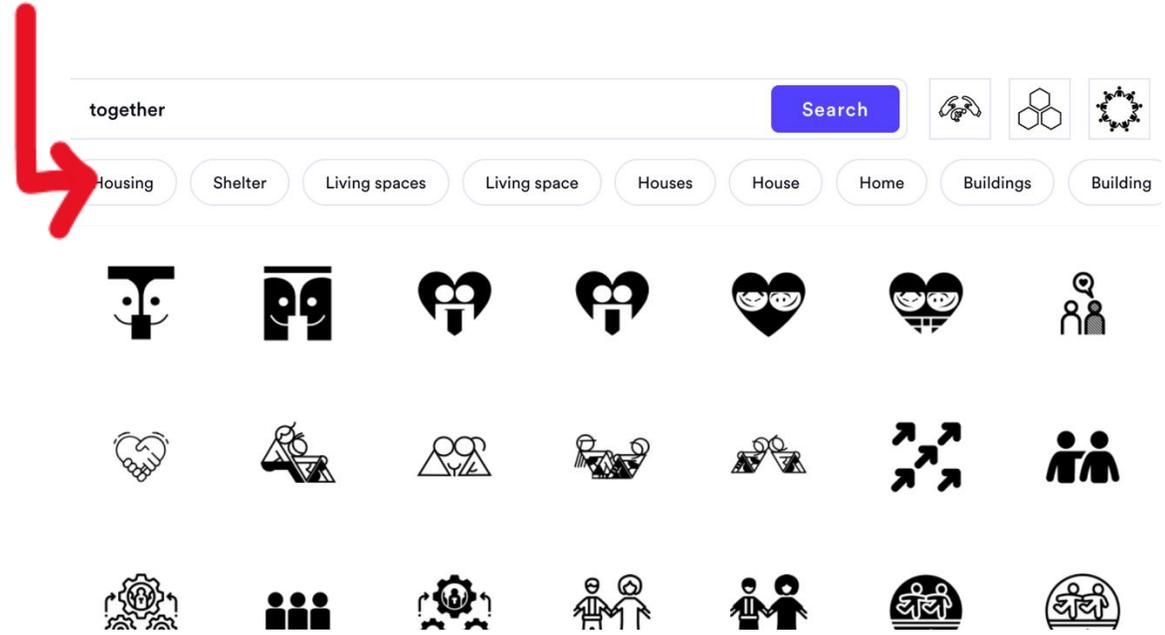


3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > identité graphique

Pour chaque mot écrit, Looka.com propose une série de mots de vocabulaire proches.

Ex : « shelter » > « sanctuary », « living spaces », « housing », « abode ».



3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > identité graphique

- Une série de logos est générée.
- Activité d'expression orale :
 - Chacun obtient le logo fini sur son écran (photo, partage, etc.)
 - Les groupes se fractionnent et chacun doit expliquer les choix esthétiques à d'autres personnes.

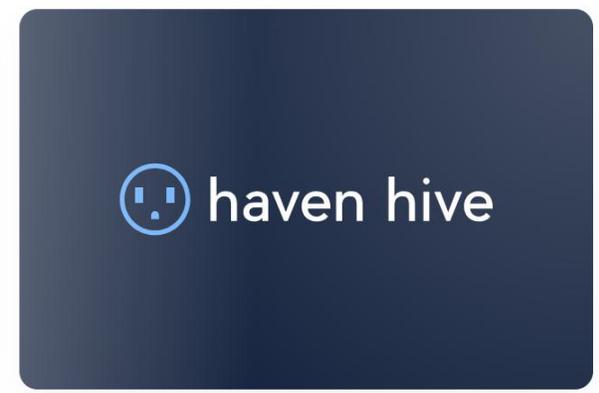
Undo

Suggested Options

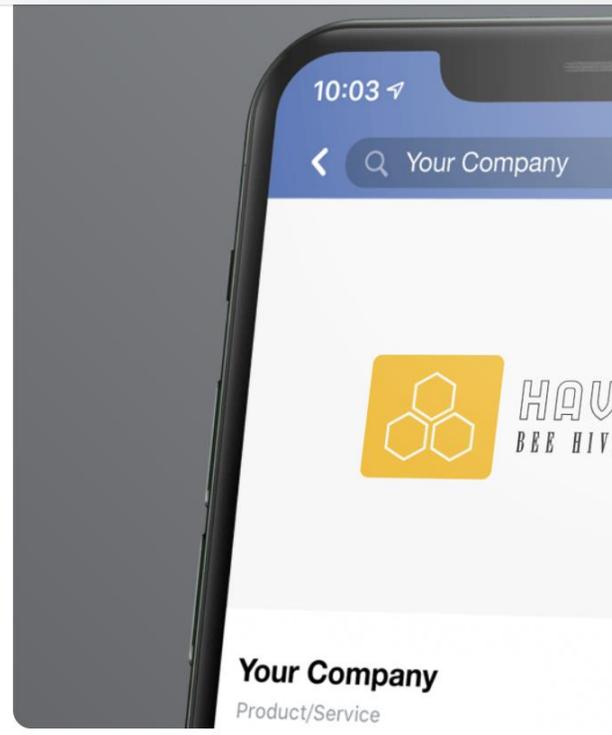
Fullscreen

Modern

Color



Logo Brand Kit Share



Brand Ess
 100+ branded and customizable de
 subscrip



3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > identité graphique

Objectifs pédagogiques :

- Initier la création de contenu visuel (expression orale + écrite en groupe)
- Utiliser ce contenu visuel comme support pédagogique (expression orale individuelle)



HAVEN HIVE
BEE HIVE, BE ALIVE

3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > identité graphique

- Gain pédagogique :
 - Créativité des étudiants encouragée mais canalisée
 - Hybridation à plusieurs niveaux :
 - Micro-tâche/ macro-tâche
 - Travail collectif/ individuel
 - Expression écrite/ orale
 - Lexique/ contenu



HAVEN HIVE
BEE HIVE, BE ALIVE

3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > placement de produit

Activité d'expression écrite : écrire un post Instagram sponsorisé (150 mots max.) vantant les mérites du produit.

« À mon arrivée à Toronto il y a deux mois, j'étais effrayée par le coût élevé et la pénurie des logements. (...) En découvrant Haven Hive, j'ai compris qu'il y avait une solution idéale pour moi. C'est plus qu'un simple logement : c'est une communauté. »

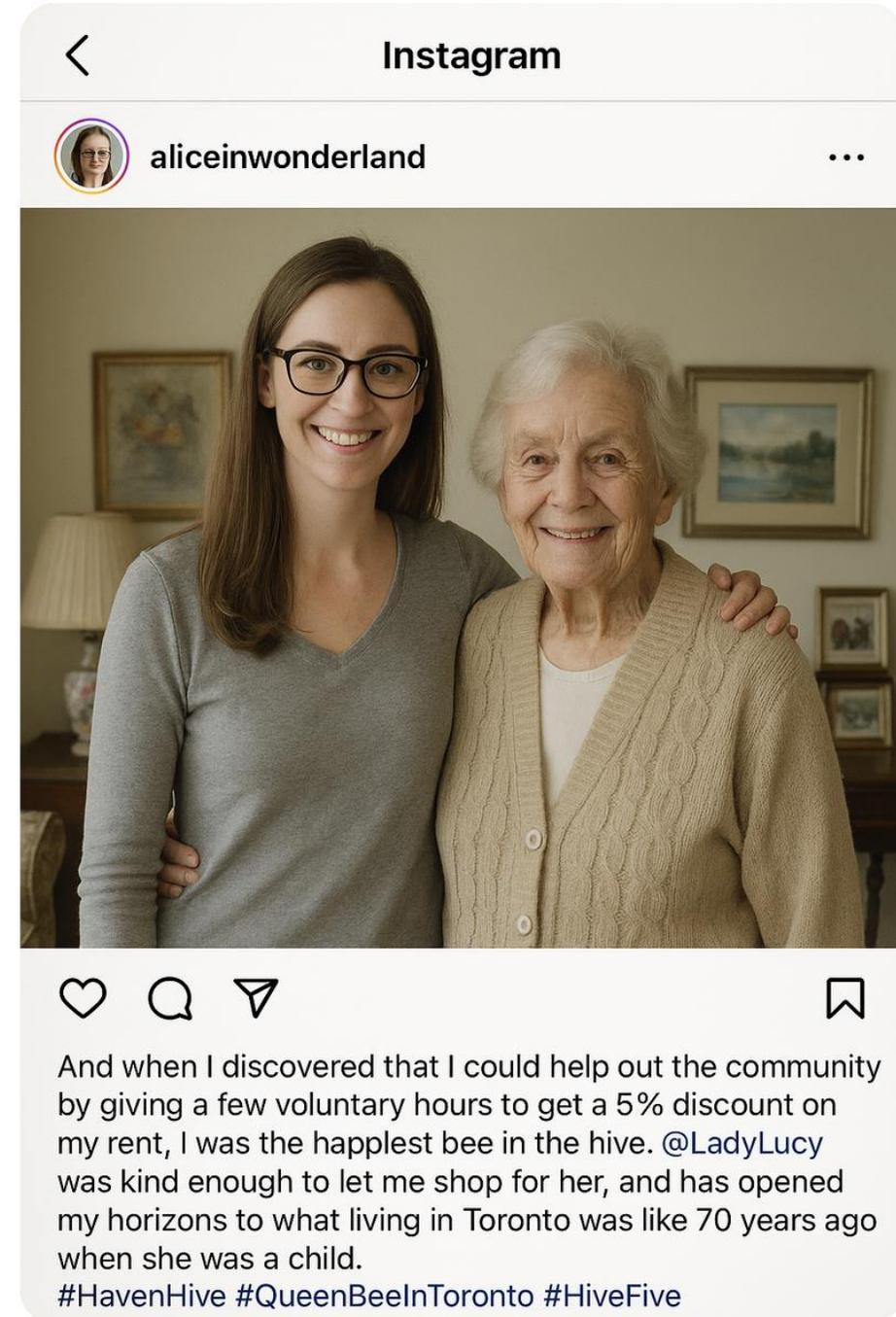


3) Trame pédagogique et étude de cas B) étude de cas > placement de produit

« Et quand j'ai découvert que je pouvais aider la communauté en donnant quelques heures de bénévolat pour obtenir une réduction de 5 % sur mon loyer, j'étais l'abeille la plus heureuse de la ruche.

*#HavenHive #QueenBeelInToronto
#HiveFive »*

Intégrer ce post sponsorisé à sa présentation finale.

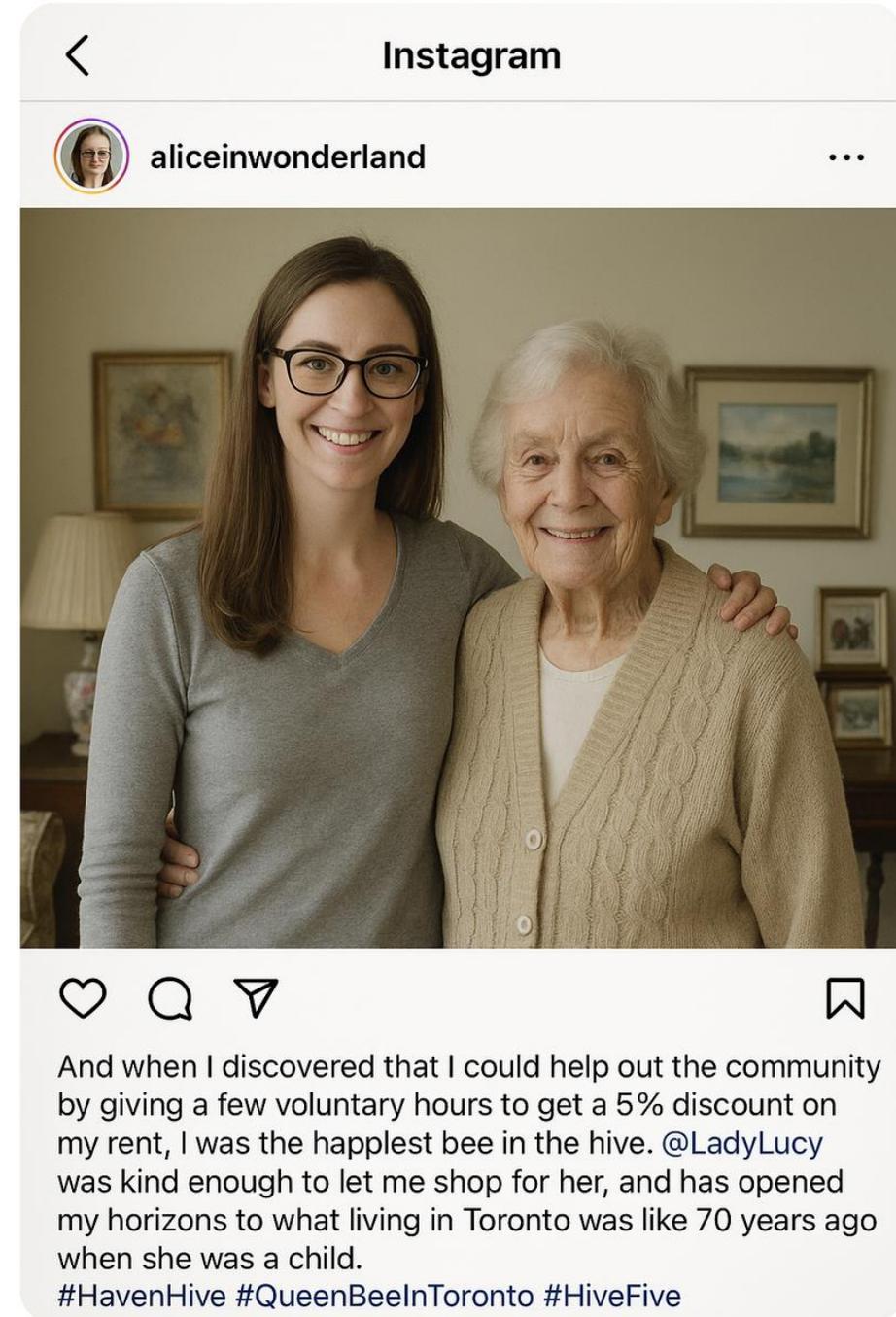


3) Trame pédagogique et étude de cas

B) étude de cas > placement de produit

Objectifs pédagogique :

- Initier la création de contenu visuel (expression orale + écrite en groupe)
- Créer ensemble du texte dans un contexte culturel codifié (langage des réseaux sociaux)
- Gain pédagogique : même effet d'hybridation / de fluidification des enjeux pédagogiques



4) Retour d'expérience

Projet satisfaisant pour l'enseignant.e, car réel intérêt tant sur le plan :

- de l'engagement des étudiant.e.s
- de la production de travail collectif
- de l'apprentissage de la langue anglaise
- De la fluidité du passage expression orale/ écrite, individuel/ groupe.

Projets finaux particulièrement créatifs



4) Retour d'expérience

A) bénéfiques IA comme outil pédagogique

- Gain de temps de conceptualisation
- Développement de la cohésion de groupes de travail
- Intérêt accru des étudiant.e.s envers les supports utilisés
- Intégration des écrans comme allié plutôt que comme ennemi
- Enrichissement du vocabulaire adapté au projet de chaque groupe
- Hybridation tâches écrites/ orales, individuelles/ collectives, micro/ macro
- Calibrage des supports au rythme et besoins de chacun.e

4) Retour d'expérience

B) conditions pour la réussite du projet

- L'IA doit être utilisée :
 - comme support pédagogique
 - au service de la production de tâches (compréhension ET expression)
 - de manière cadrée : en classe, avec des objectifs pédagogiques précis et sur un temps court
 - quel gain pédagogique à l'intégration de l'IA?



4) Retour d'expérience

C) Difficultés éventuelles

- Contraintes matérielles (écran + connexion haut débit). Question outil privé/usage institutionnel.
- Utilisation d'IA non-institutionnelle dans un contexte institutionnel / RGPD
- Risque de remplacer travail de l'étudiant.e par l'IA
- Adaptabilité du projet à tous niveaux de langue?
 - Niveaux plus faibles ?
 - Par TD disciplinaires ?