

# Développement d'Objets d'Apprentissage à l'aide de l'Intelligence Artificielle Générative : retour d'expérience dans un cours d'Anglais Langue Etrangère à distance

Paulo Bruno LOPES DA SILVA – Université de São Paulo  
paulobruno.ls.fr@usp.br



Vers des formations numériques  
critiques et émancipatrices

# Objectifs

**Analyser le potentiel de l'IA dans la création de contenu éducatif**

**Décrire le processus de conception et de développement des OAs avec l'IA.**

**Former les enseignants à utiliser l'IA dans les cours de langues étrangères**

# Contexte et motivation



Dans le contexte de l'enseignement et de l'apprentissage des langues étrangères (LE), le développement de plateformes et d'outils en ligne dans différents contextes institutionnels s'est généralisé, stimulé par les avancées technologiques et, plus récemment, par des événements tels que la pandémie de COVID-19.

Dans le domaine éducatif, cette transition a imposé aux enseignants la tâche de concevoir et de gérer des classes virtuelles, souvent de manière pragmatique et intuitive, en utilisant les ressources disponibles sans réflexion approfondie sur les choix méthodologiques et les principes de conception qui les soutiennent. (Albuquerque-Costa; Mayrink, 2024).



# Contexte et motivation



## Curso de inglês para viagens!

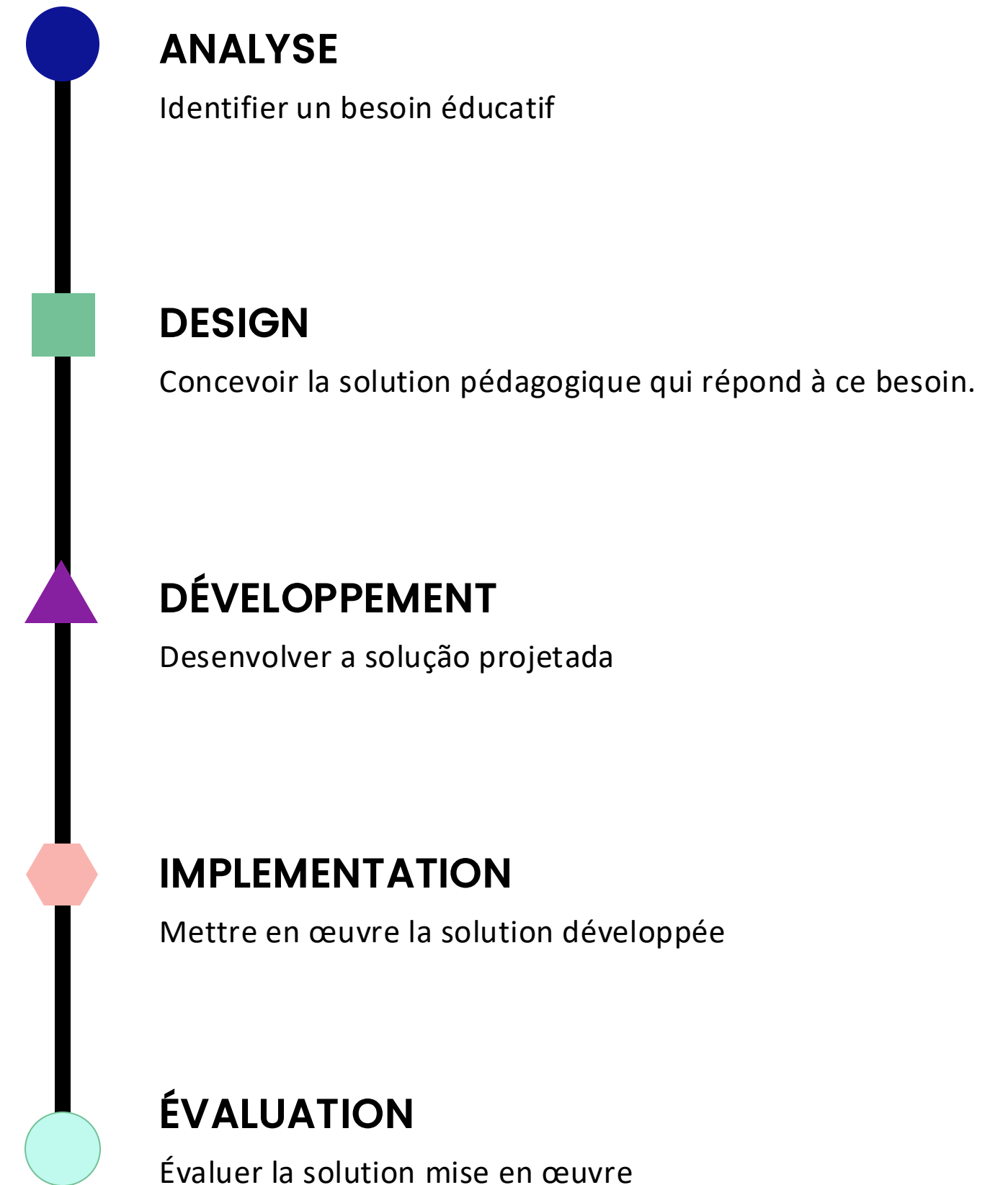
Seja bem-vindo(a) a experiência da educação flexível do Senac CE.

Prof. Márcio Correia

-  Acesse os vídeos, jogos e atividades da nossa plataforma
-  Atividades práticas presenciais
-  Viva a experiência da Educação Flexível do Senac CE

# Conception pédagogique

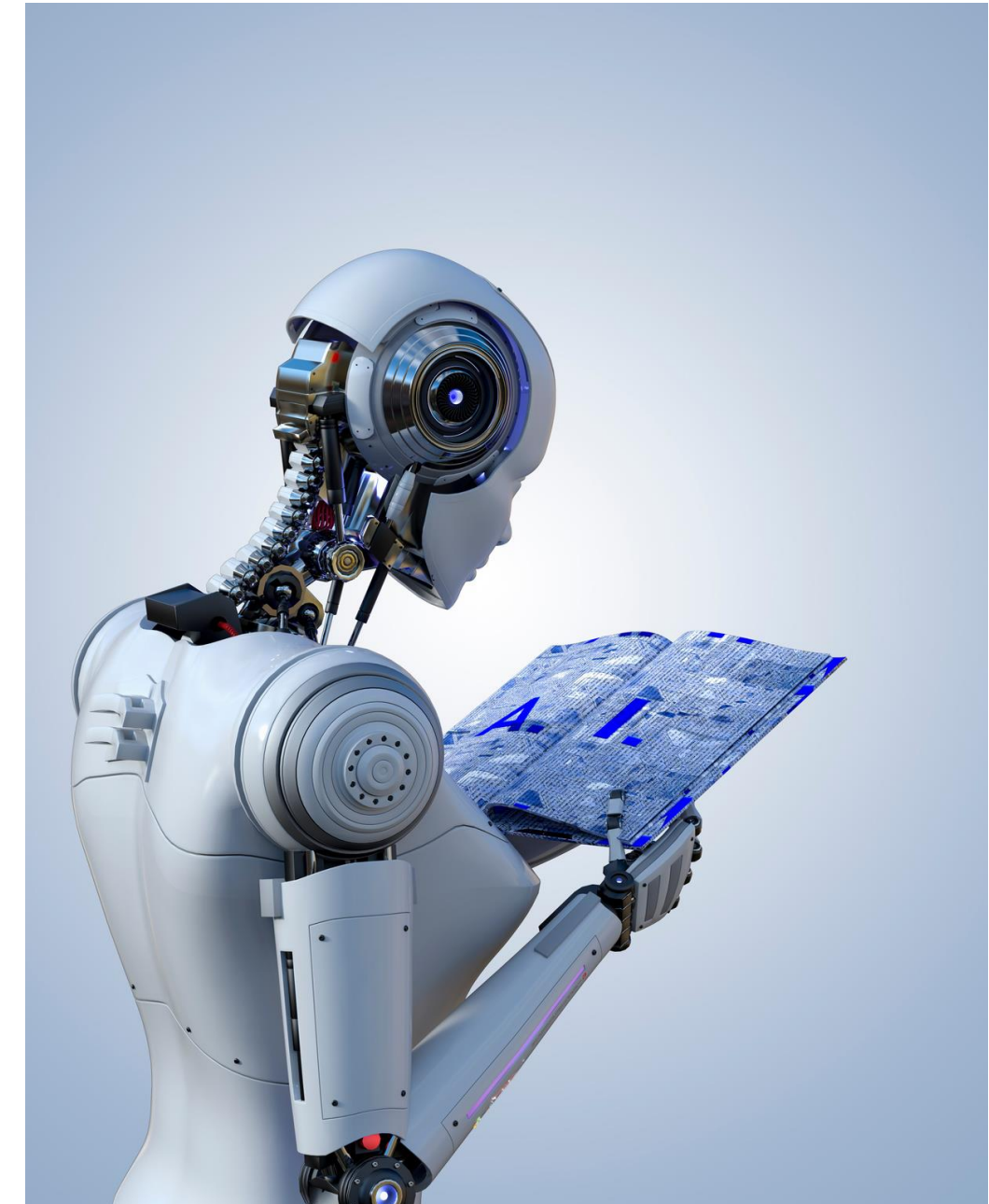
L'action intentionnelle et systématique d'enseignement, qui implique la planification, le développement et l'utilisation de méthodes, de techniques, d'activités, de matériels, d'événements et de produits pédagogiques dans des situations d'enseignement spécifiques, afin de faciliter l'apprentissage humain basé sur des principes connus d'apprentissage et d'instruction. (Filatro, 2004, p. 64-65)



# Intelligence artificielle générationnelle

---

L'Intelligence Artificielle Générative, définie comme un système d'IA capable de créer des contenus originaux et nouveaux (textes, images, codes, etc.) à partir de données d'entraînement (Kauffman, 2022 ; UNESCO, 2024), se positionne comme un outil potentiel pour le contexte pédagogique.



# H5P et Moodle

- H5P est un framework open source permettant la création et la présentation de divers types de contenus interactifs pour le web. Il permet de créer des activités telles que des vidéos interactives, des présentations, des quiz, des jeux (comme des mots mêlés), des questions à glisser-déposer, et bien plus encore. Il s'agit d'une technologie éducative *open source* conforme aux valeurs de Moodle.

fonte: <https://h5p.org>



# IAG et Conception pédagogique

---



**L'Ingénierie de Prompt pour  
la création de contenu**



**Implémentation sur H5P**



**Evaluation**



# Exemple 01

**Prompt:** Vous êtes un concepteur pédagogique et professeur d'anglais, vous développez un cours basique d'anglais de voyages. Le public cible est de niveau A1, selon le CECR. Créez une conversation en anglais entre un client et un serveur dans un restaurant. Le client doit commander à la carte, choisir une entrée, un plat et un dessert. Le serveur doit lui proposer une boisson. Le client doit demander et payer l'addition en espèces.

# Exemple 01

**Prompt:** Vous êtes un concepteur pédagogique et professeur d'anglais, vous développez un cours basique d'anglais de voyages. Le public cible est de niveau A1, selon le CECR. Créez une conversation en anglais entre un client et un serveur dans un restaurant. Le client doit commander à la carte, choisir une entrée, un plat et un dessert. Le serveur doit lui proposer une boisson. Le client doit demander et payer l'addition en espèces.



Dialog between a Customer and a Waiter

Customer: Hello!

Waiter: Hi! Welcome to our restaurant. How can I help you today?

Customer: Could I see the menu, please?

Waiter: Of course! Here is the menu.

Customer: Thank you. I'd like to start with the salad, please.

Waiter: Great choice! And what would you like for the main course?

Customer: I'll have the grilled chicken.

Waiter: Excellent. And for dessert?

# Exemple 01

**Prompt 2:** À partir du premier dialogue, créez trois questions sur le texte. Chaque question comporte quatre options de réponse. Chaque série de questions et de réponses est séparée par une ligne vide. Dans chaque bloc, la première ligne contient la question, les lignes suivantes contiennent les réponses. La première option est la bonne réponse. N'ajoutez aucune mise en forme, telle que des puces ou une numérotation.



Dialog between a Customer and a Waiter

Customer: Hello!

Waiter: Hi! Welcome to our restaurant. How can I help you today?

Customer: Could I see the menu, please?

Waiter: Of course! Here is the menu.

Customer: Thank you. I'd like to start with the salad, please.

Waiter: Great choice! And what would you like for the main course?

Customer: I'll have the grilled chicken.

Waiter: Excellent. And for dessert?

# Exemple 01

Quiz

Lista de questões \*

Textual

Padrão

What drink did the customer order?

Water

Orange juice

Red wine

Coke

What did the customer choose for the main course?

Chicken

Beef

Salmon

Pasta

What dessert did the customer ask for?

Ice cream

Cheesecake

Chocolate cake

Fruit salad

Criar blocos de perguntas e respostas, onde cada bloco é separado por uma linha vazia. Em cada bloco, a primeira linha é a pergunta, as outras linhas contêm as respostas. A primeira resposta é a resposta correta



# Résultats

- 6 modules
- 15 OA produits (audio et exercices)
- Plus de 3 000 étudiants ont bénéficié de cette formation

# H5P – Fonctionnalités testées



Crossword



Dialog Cards



Drag the Words



Essay



Fill in the Blanks



Find the words



Flashcards



Image Hotspots



Quiz (Question Set)



Single Choice Set

# Conclusions

Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none"><li>• Personnalisation du contenu ;</li><li>• Automatisation des activités ;</li><li>• Gain de temps ;</li><li>• Innovation et diversité.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plusieurs iterations pour obtenir le meilleur résultat ;</li><li>• Répétitions des réponses générées par l'IA (questions superficielles ou similaires) ;</li><li>• Coût ;</li><li>• Confidentialité et droits d'auteur ;</li><li>• Nécessité d'une validation constante.</li></ul>

# Prochaines étapes

- Tester les fonctionnalités des outils d'IA (ChatGPT, Copilot et Gemini).
- Approfondir des connaissances en ingénierie de prompt ;
- Explorer l'optimisation d'autres fonctionnalités de H5P et Moodle ;
- S'investir dans la création d'activités et de ressources plus variées et interactives ;
- Former les experts de contenu et les formateurs à une utilisation responsable de l'IA.




# Références


- AGUIAR, E. V. B.; FLÔRES, M. L. P. Objetos de Aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, L. M. R. et al. (Orgs.). Objetos de Aprendizagem: teoria e prática. Porto Alegre: Evangraf, 2014. p. 12-28
- FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Senac São Paulo, 2004.
- FILATRO, A. Como preparar conteúdos para EAD. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.
- KAUFMAN, Dora. Desmistificando a inteligência artificial. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.
- UNESCO. Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa. Brasília, DF: UNESCO, 2024. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390241>. Acesso em: 10 maio 2025.



## Vers des formations numériques critiques et émancipatrices



 LinkedIn

 +55 (85) 99785-6013

 paulobruno.ls.fr@usp.br

 <https://www.linkedin.com/in/paulobrunols/>



### Paulo Bruno LOPES DA SILVA

- Doctorant en Langues Etrangères et Traduction – USP (Université de São Paulo)
- Master en didactique des langues - USP (Université de São Paulo)
- Technicien en Informatique – IFCE (Institut fédéral d'éducation, de science et de technologie du Ceará)