

Fiche d'exploitation pédagogique

Pour mieux accompagner vos élèves dans la lecture de nos livres et pour entretenir le plaisir de lire.

élaborée par



L'IA qui voulait ma peau

DISPONIBLE
EN VERSION
NUMÉRIQUE



Quelques mois après avoir sauvé ses amis des griffes de SCIA, une intelligence artificielle défaillante, Jackson pensait avoir retrouvé la paix. Mais il se trompait. Une nouvelle menace surgit lorsque le programme informatique refait surface, bien décidé à en finir avec le garçon une bonne fois pour toutes. Lors d'une journée de fête chez son ami Xavier, l'IA prend le contrôle de la maison ultramoderne, transformant chaque appareil électronique en un piège mortel. Mais Jackson comprend rapidement que SCIA n'est pas tout à fait elle-même. Et si ce n'était pas elle qui s'en prenait à lui cette fois ?



Thèmes à exploiter

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE • VIRUS • DOMOTIQUE
DANGER • TECHNOLOGIE

À propos de l'autrice

Magali Laurent écrit d'abord et avant tout pour permettre à ses lecteurs et lectrices de s'évader grâce aux émotions qui se dégagent de ses textes ; quel que soit le genre littéraire qu'elle choisit et quelle qu'en soit l'histoire. Les personnages forts, la musicalité du texte, les phrases simples mais bien agencées constituent les principales constances de ses romans. Ses romans et séries sont encensés autant par les lecteurs et lectrices que par le milieu littéraire. Chez Bayard Canada, elle a aussi publié le roman *L'ogre et l'enfant*, finaliste au Prix du Gouverneur général 2020, et *Le jeu qui voulait ma peau*, finaliste au prix Tamarac 2024.

À propos de l'illustrateur

Kuizin Studio est un atelier de développement d'idées graphiques, de typographie et d'illustrations. L'entreprise a réalisé la majorité des illustrations de la collection Zèbre depuis ses débuts, dont la série « Hackerboy », *La plus grosse poutine du monde* (lauréat d'un prix TD), *Un parfum de fausses nouvelles* et une vingtaine d'autres titres.

Démarche proposée

- Explorer l'utilisation du procédé d'anthropomorphisme dans un texte.
- Réfléchir aux impacts de ce procédé sur la lecture.

Autrice :

Magali Laurent

Illustrateur :

Kuizin studio

Maison d'édition :

Bayard Canada Livres

Année de publication : 2024

Nombre de pages papier : 144

ISBN :

978-2-89770-934-1

Clientèle visée :

À partir de 10 ans

Niveau scolaire :

3^e cycle du primaire au
1^{er} cycle du secondaire

Fiche d'exploitation pédagogique



APRÈS la lecture

Dans le roman *L'IA qui voulait ma peau*, les personnages sont confrontés à une intelligence artificielle qui prend le contrôle de diverses technologies. Afin de rendre compte du comportement de ces appareils, l'autrice a recours à l'anthropomorphisme, c'est-à-dire qu'elle donne des caractéristiques humaines (des pensées, des émotions ou encore une certaine apparence physique) aux technologies.

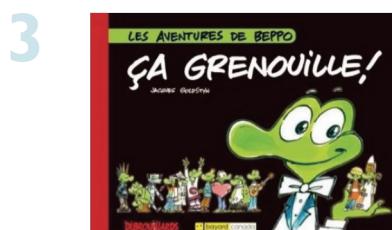
Face à ce procédé utilisé tout au long du roman, les lecteurs peuvent ressentir différentes émotions lors de leur lecture.

I - Introduction à la notion d'anthropomorphisme

Pour réaliser cette activité, les élèves devront être familiers avec le concept de l'anthropomorphisme.

Faites appel à leurs connaissances et leurs hypothèses sur la définition de ce concept afin d'arriver à une compréhension de ce qu'il implique dans un texte. Soulignez le fait qu'il est souvent utilisé avec des animaux, des objets, des phénomènes météorologiques. Ont-ils déjà observé des exemples d'anthropomorphisme dans leur quotidien ou dans leur environnement ?

En voici quelques exemples :



Sources :

- 1 - <https://www.rsr.transports.gouv.qc.ca/Dispositifs/Details.aspx?cid=24472&che=DANGR&cat=DANGR>
- 2 - https://www.scrubbingbubbles.ca/en-ca?gad_source=1
- 3 - https://www.bayardjeunesse.ca/products/ca-grenouille-les-aventures-de-beppo_pos=1&_sid=a80653ed1&_ss=r

**L'arrivée de l'intelligence artificielle dans notre vie quotidienne crée un nouvel espace où utiliser l'anthropomorphisme.
Ont-ils remarqué sa présence dans le roman ?**

Fiche d'exploitation pédagogique



2 - Recherche de manifestations de l'anthropomorphisme dans le texte

Replongez dans le roman afin d'identifier les procédés d'anthropomorphisme utilisés par l'autrice pour donner des attributs humains aux technologies. Cette étape peut être réalisée en grand groupe ou en plus petites équipes, par exemple en attribuant un chapitre spécifique à chaque équipe et en invitant les élèves à partager ce qu'ils ont relevé à la classe.

Voici quelques exemples :

- La ligne décrite sur l'écran du réfrigérateur qui ressemble à électrocardiogramme (p. 32)
- Jackson qui parle du frigo comme si c'était une « vraie personne » (p. 35)
- Les yeux que semble avoir l'aspirateur (p. 37)
- L'intelligence artificielle qui écrit un message dans le miroir comme si elle avait un doigt (p. 58)

3 - Réfléchir à l'impact que l'anthropomorphisme a sur l'intrigue

Selon les souvenirs de leur première lecture et en relisant ces passages, amenez les élèves à discuter des émotions que génère chez eux l'utilisation de ce procédé. Cette étape peut être réalisée **à l'oral ou sous la forme d'une composition écrite**.

Est-ce que cela accentue la peur? L'angoisse? Est-ce que cela ajoute un caractère comique? Étrange? Comment est-ce que sa présence contribue à construire l'atmosphère du texte? Selon eux, dans quel but l'autrice a-t-elle décidé d'utiliser l'anthropomorphisme dans son roman?

Pour aller plus loin...

La conception d'un objet technologique anthropomorphe :

Après avoir relevé la présence de ce type d'appareils dans le roman, proposez aux élèves d'attribuer des caractéristiques humaines à une autre technologie de leur choix. Puis, invitez-les à le présenter dans un court texte où ils le décriront comme s'il était un personnage de roman, afin d'accentuer son caractère humain. Les élèves peuvent aussi le concevoir à travers un dessin. Vous voulez en faire un projet de plus longue haleine? Pourquoi ne pas réaliser une exposition des créations des élèves à la manière d'une expo-science.

Fiche d'exploitation pédagogique



Pour aller plus loin...

Une discussion sur les dangers et les dérives de l'humanisation de l'intelligence artificielle :

La nature de l'activité proposée peut soulever des questionnements éthiques et moraux chez les élèves. Encouragez-les à partager leurs interrogations et leur opinion afin de démythifier ce procédé complexe. Afin d'amorcer la discussion, vous pouvez vous référer à cet article : <https://www.scientifique-en-chef.gouv.qc.ca/impact-recherche/le-vocabulaire-utilise-donne-lillusion-que-lia-possede-des-attributs-humains-vrai/>.

Un partage de connaissances sur l'intelligence artificielle :

Quelles sont les connaissances de la classe sur l'intelligence artificielle? Comment les élèves ou les membres de leur entourage l'utilisent-ils dans leur vie quotidienne? Afin d'obtenir plus d'informations et pour lancer la discussion, le site Les As de l'info propose plusieurs articles sur le sujet (<https://lesasdelinfo.com/recherche?terme=intelligence&tri=pertinence>). Les élèves peuvent aussi tester leur capacité à discerner les interventions de l'intelligence artificielle dans des images en répondant au quiz suivant : <https://www.bayard-jeunesse.com/infos/actualites/intelligence-artificielle-expliquee-aux-enfants/?srsltid=AfmBOorv7GmElj3TcaMM-Og05vmRI9lQaDyQHhXnoYLh0lcMp7npDAEu>.

DÉCOUVREZ D'AUTRES FICHES :

De la même autrice



De la même collection



Pour le secondaire

