

Activités numériques en Langues et Cultures de l'Antiquité

Tableau d'activités pédagogiques intégrant l'IA et Canva - Cycle 4

Compétence / Objectif	Activité numérique	Usage de l'IA	Projet Canva
Lire à voix haute un texte latin ou grec	Créer un enregistrement audio avec effets (Audacity ou Adobe Podcast)	Correction automatique de la prononciation via IA (ex : Whisper, Speech-to-Text)	Création d'une carte audio illustrée d'un passage lu avec visuel antique
Lire et interpréter une œuvre intégrale	Podcast collaboratif d'analyse d'un mythe ou d'un discours	Résumé automatique et génération de questions via ChatGPT	Création d'une fiche personnage ou frise narrative illustrée
Lire et comprendre un texte antique	Escape game numérique sur Genially ou LearningApps	Traduction juxtalinéaire assistée + glossaire généré par IA	Création d'un tableau de vocabulaire illustré ou d'une infographie de compréhension
Traduire un court texte	Atelier collaboratif de traduction sur Padlet ou Framapad	Comparaison de traductions générées par IA (DeepL, ChatGPT) et humaines	Mise en page de la traduction sous forme d'album illustré
Analyser des traductions	Débat en ligne (via forum ou pad) autour de choix de traduction	Production de variantes de traduction avec justification	Poster comparatif : traduction littérale / libre avec annotations visuelles
Créer un projet patrimonial (Héritages, dialogues et écarts)	Mini-documentaire vidéo réalisé avec Clipchamp ou Adobe Express	Script rédigé par IA à partir d'un thème antique choisi	Storyboard ou affiche du projet en style antique modernisé