



ACADÉMIE
DE CORSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

TERRITOIRES
NUMÉRIQUES
ÉDUCATIFS



Un Magistère TNE *Enseigner avec les IA génératives*

Démarche de conception et contenu



Ingénierie de formation

Analyse	1	<u>Réunion d'initialisation (kick-off) : précision de la demande, éléments de contexte, acteurs en jeu</u>
	2	<u>Écriture de la note d'intention : titre, thématique, public, objectifs, description succincte du contenu</u>
	3	<u>Présentation du projet, identification et recueil des besoins</u>
	4	<u>Rédaction des objectifs opérationnels</u>
Design	5	<u>Établissement d'une base de connaissances.</u>
	6	<u>Conception, rédaction du scénario global de formation.</u>
Développement	7	<u>Scénario détaillé, écriture des activités de formation, recherche et/ou conception des ressources</u>
Implémentation	8	<u>Réalisation des activités sur la plateforme, mise en forme, test et relectures finales</u>
	9	<u>Déploiement.</u>
Évaluation	10	<u>Évaluation.</u>
	11	<u>Synthèse, compte-rendu.</u>

Genèse

Analyse	1	Réunion d'initialisation (kick-off) : précision de la demande, éléments de contexte, acteurs en jeu
	2	Écriture de la note d'intention : titre, thématique, public, objectifs, description succincte du contenu
	3	Présentation du projet, identification et recueil des besoins
	4	Rédaction des objectifs opérationnels

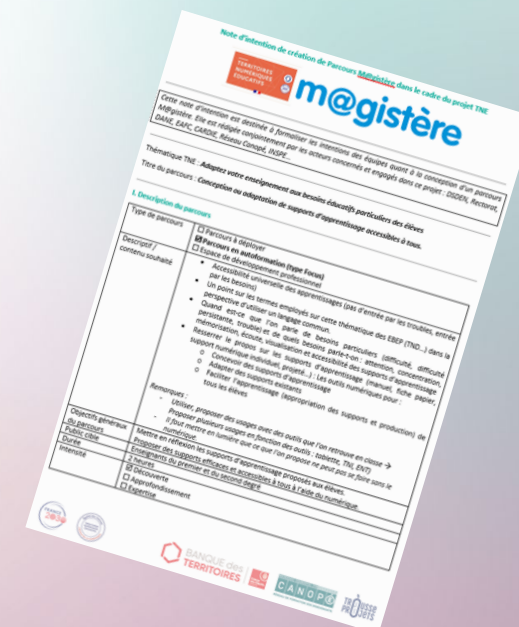
Académie de Corse

- DRANE de la région académique Corse : Sarah CORNU
- Chargé de mission auprès de la DRANE : Daniel PAPPALARDO
- Chargée de mission auprès de la DRANE : Emmanuelle CERVETTI
- Conseiller pédagogique départemental : Carole SIMONPIETRI

Réseau Canopé

- Ingénieur de formation, coordonnateur : Yann BOUDIC
- Ingénieure de formation : Hélène GUYONNE

- **Auteurs** : Adeline BENEZET-CHIPY, Frédéric DUPUY, Yann BOUDIC
- **Coordonnatrice écriture et intégration technique** : Sabine BONDOUX
- **Référente pédagogique** : Isabelle RENAULT
- **Chargée de production audiovisuelle** : Marie FEYDEAU
- **Graphiste** : Julien FAVRE-BULLE
- **Secrétaire d'édition** : Marie-Astrid LEROY-AUDO



Problématiques professionnelles, objectifs opérationnels

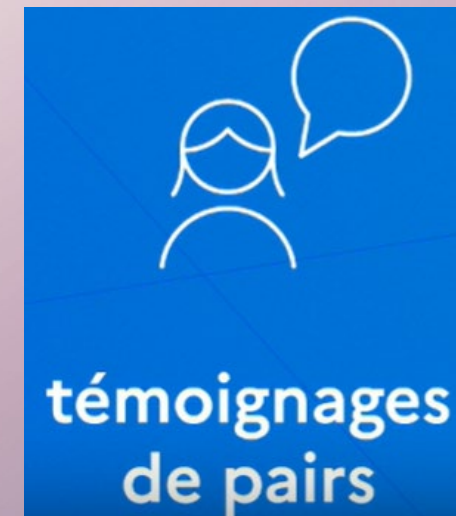
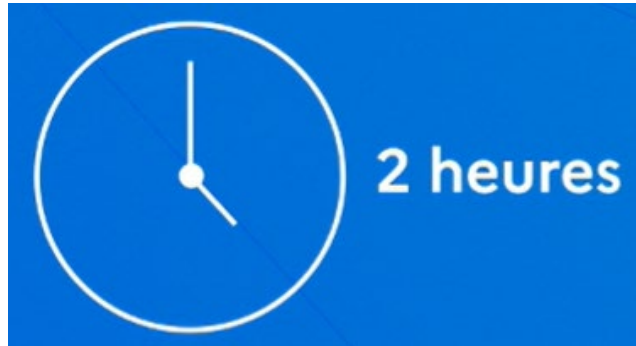
Problématiques professionnelles

- Qu'est-ce que l'IA ?
- Quels sont les outils pour gagner du temps dans sa pratique ? Comment les prendre en main de manière efficace ?
- Quelles opportunités pour transformer ma pratique professionnelle ?
- Comment utiliser l'IA pour ludifier les apprentissages, proposer d'autres manière de faire ?
- Quelles précautions quant à l'utilisation des IA par les élèves, comment accompagner les enseignants pour :
 - apprendre aux élèves à s'en servir ?
 - acculturer les élèves sur leur fonctionnement, les biais, les questions éthiques, écologiques... ?

Objectifs opérationnels

- **Caractériser** le fonctionnement des IA génératives ? (type d'apprentissage en jeu et compréhension de ce qu'est un modèle de langage).
- **Choisir** et **manipuler** un outil d'IA générative pour l'aide à la conception de séquences d'apprentissage.
- **Concevoir** un objet ludopédagogique (*serious game*) à l'aide des IA génératives.

Format



Contenu

① Introduction

- 1.1. Entrer dans le monde des IA – État des lieux sur la présence de l'IA au quotidien
- 1.2. Les IA génératives : comment cela fonctionne ?
- 1.3. Les IA génératives : quels impacts environnementaux et sociétaux ?
- 1.4. Comment utiliser l'IA générative au service de la pédagogie ?

② Entrer en conversation avec une IA générative pour l'aide à la conception

- 2.1. Usages et outils mobilisables
- 2.2. Dialoguer avec la machine : pratiques professionnelles et exemples de prompts pour réfléchir à son enseignement
- 2.3. Dialoguer avec la machine : pratiques professionnelles et exemples de prompts pour produire du contenu à destination des élèves

« Je suis professeur de(s) ..., j'enseigne en classe de ... Je travaille sur le thème de ... en ce moment. Propose-moi des éléments qui peuvent m'aider dans mon travail. »

Contenu

③ Un exemple de serious game multimédia

3.1. Enjeux du serious game en classe, objectifs pédagogiques

3.2. Générer, concevoir avec de l'IA

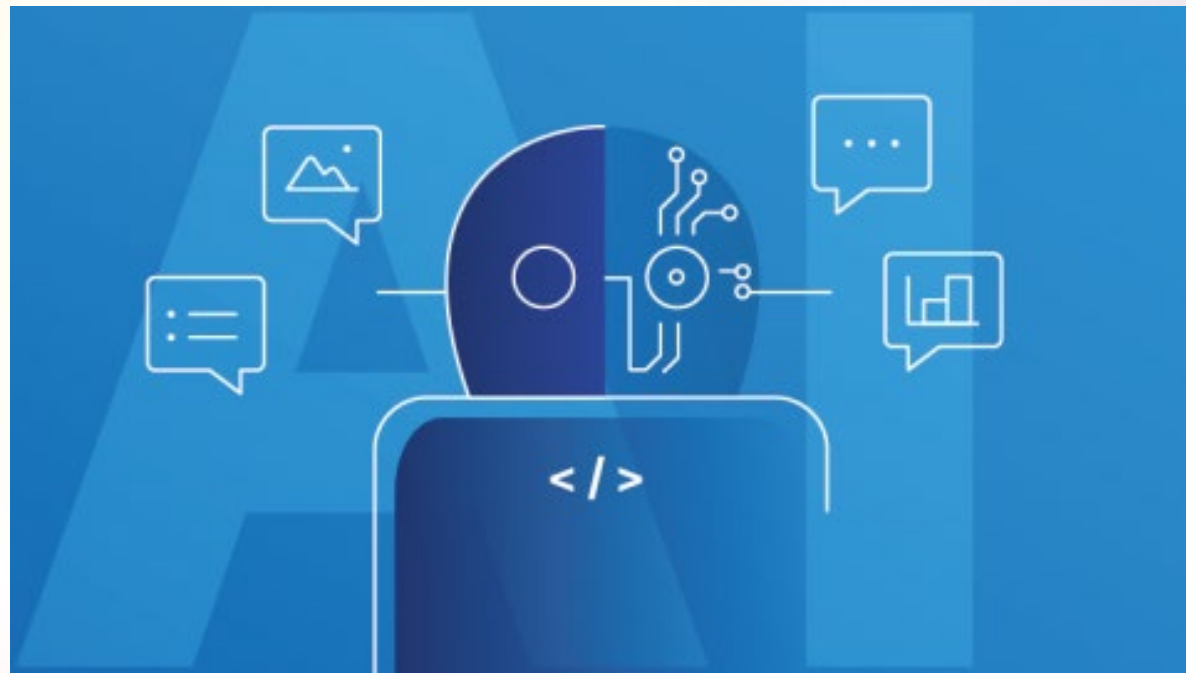
3.3. Qu'est-ce que cela donne en classe ?



Complément

Comprendre et enseigner les bases de l'IA: un autre module TNE

L'intelligence artificielle comme objet d'enseignement, pour mieux la comprendre.



<https://magistere.apps.education.fr>

Utiliser l'IA aux différentes phases pédagogiques

Le cycle en V de la conception à la réalisation d'un cours

1

Besoins pédagogiques/ IO/ bibliographie

7

Test de recette / Validation

2

Conception préliminaire : problématisation strcutre

6

Evaluation sommative : connaissances capacités

3

Conception détaillée : activités, trace écrite, exercices

5

Evaluation formative : apprentissage des capacités

4

Execution du cours



L'IA permet de travailler l'autonomie pédagogique, les soft skills, c'est-à-dire la compétence à se motiver " P Plantar



L'IA en classe | Réseau Canopé

L'IA en classe : réalités et perspectives Découvrir les témoignages d'experts et d'enseignants sur l'utilisation des IA en classe, aborder les...

Réseau Canopé

Personnaliser

En évaluant les élèves, l'IA permet de distinguer les parcours éducatif à donner, accompagner les élèves dans leur tâches, etc.

Retour d'expérience

C'est l'avantage de l'IA, elle permet une analyse des performances en temps réel des élèves et peut proposer une correction ou des alternatives et aides

Motivation

Les outils numériques qui simulent le langage naturel, mais aussi la production, permettent de renforcer l'auto-satisfaction, favorisent la mémorisation par leur retour et augmente la

Les systèmes de correction automatique

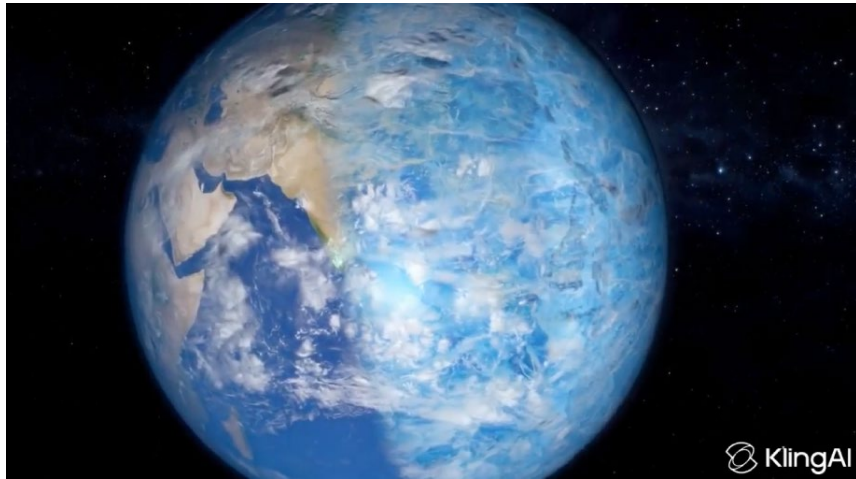
Les chatbots éducatifs

Les systèmes de recommandation personnalisée

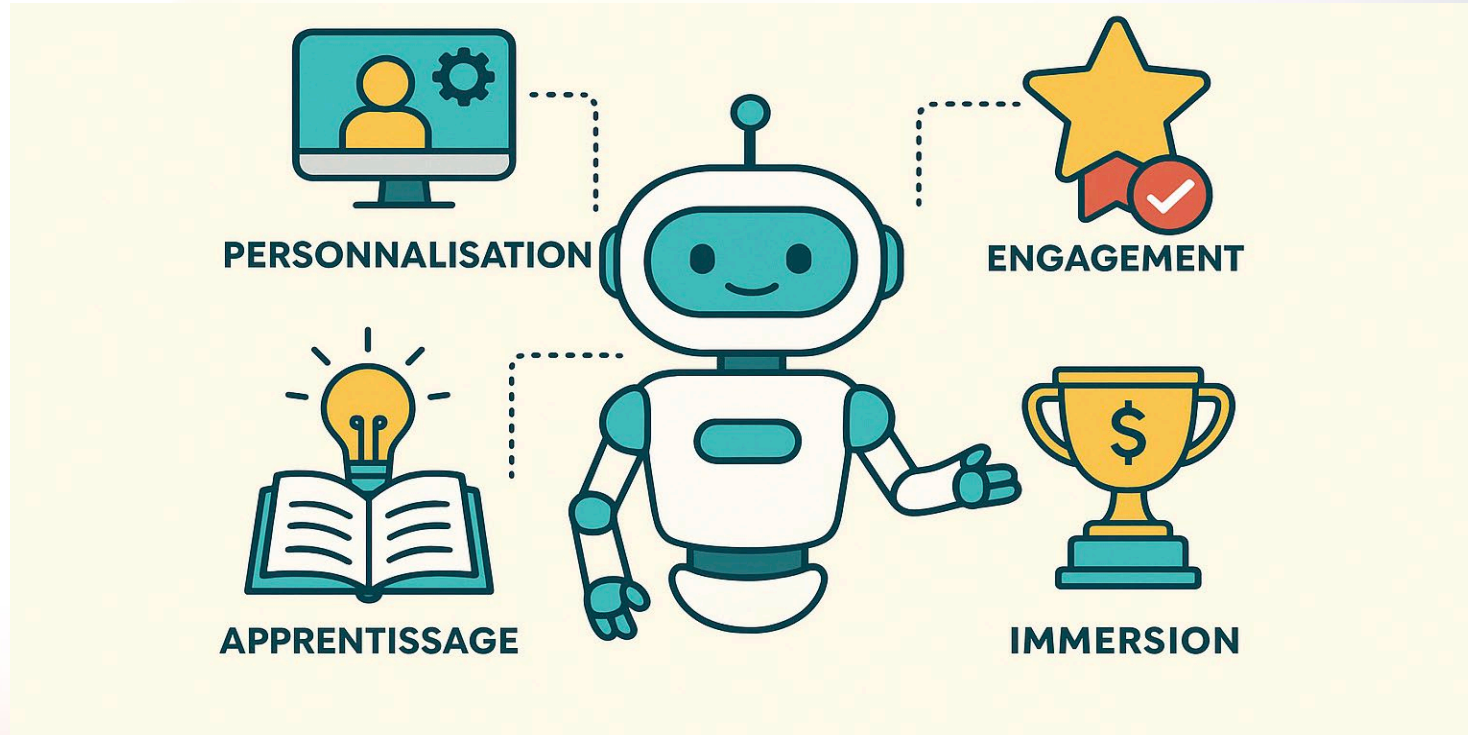
Le suivi et l'analyse des données

Les systèmes de tutorat intelligents

4025



Intelligence Artificielle et Ludification





L'IA au cœur de la création du jeu

Un **Agent conversationnel** (ChatGPT ici) pour la présentation des personnages :

ChatGPT ▾

EC

Bonjour, tu es professeur de lycée, tu veux créer un scénario pour un jeu sérieux pour tes élèves de 16-18 ans. Le titre du jeu est « rock is dead? », il y a deux personnages, 1 qui doit sauver le rock, le second doit le détruire. Peux-tu rédiger la fiche de présentation des deux personnages ? Damian doit sauver le rock et Lila doit le détruire.

Bien sûr ! Voici une fiche de présentation immersive et stylisée pour les deux personnages de ton jeu sérieux « *Rock is Dead?* », adaptée à un public de lycéens de 16-18 ans. L'idée est de rendre les personnages accrocheurs, avec un soupçon de mystère et de fun, tout en posant les bases d'une réflexion sur la culture musicale.

🔥 FICHE PERSONNAGE 1

Damian // *Le Gardien du Rock*

« Tant qu'il reste une guitare, le rock n'est jamais mort. »

- **Âge** : 18 ans
- **Look** : Blouson en cuir vintage, jeans déchirés, cheveux en bataille, écouteurs toujours autour du cou.
- **Origine** : Fils d'un ancien roadie de Nirvana, bercé par les amplis Marshall depuis la naissance.
- **Objectif** : Sauver le rock de l'oubli, raviver la flamme dans le cœur des jeunes.
- **Armes** : Une encyclopédie musicale vivante, sa guitare électrique « Phoenix », capable de faire vibrer les âmes.
- **Personnalité** : Passionné, rebelle mais loyal. Il croit dur comme fer que le rock peut renaître s'il touche une nouvelle génération.
- **Atouts** : Culture musicale incroyable, charisme de leader, maîtrise des codes du rock et de son histoire.
- **Faiblesses** : Idéaliste, parfois naïf. A du mal à accepter que les choses évoluent.

🔥 FICHE PERSONNAGE 2

Lila // *L'Ange Noir du Silence*

« Le rock est mort. Et je suis là pour l'enterrer définitivement. »


- **Âge** : 17 ans
- **Look** : Esthétique cyberpunk, cheveux colorés en noir et rouge, lunettes de soleil même en intérieur.
- **Origine** : Fille d'un producteur de pop commerciale, elle a grandi entre auto-tune et algorithmes Spotify.
- **Objectif** : Effacer le rock du paysage culturel, au profit de sons plus actuels, plus contrôlables, plus rentables.
- **Armes** : Une IA musicale capable de générer des hits instantanés, des followers par millions.
- **Personnalité** : Froide, brillante, stratège. Elle considère le rock comme un vieux mythe poussiéreux.
- **Atouts** : Sens aigu des tendances, manipulation médiatique, technophile avertie.
- **Faiblesses** : Cynique, manque de passion sincère, sous-estime la force de l'émotion brute.



Des IA Génératives d'images pour créer toutes les photos et les vidéos (Leonardo AI, Ideogram, Kling etc.)



Un ChatBot (Mizou) pour discuter avec les personnages :



Damian
by Daniel Pappalardo

⚡ Les fonctionnalités premium seront désactivées pour cette session :

- Fichier de connaissances
- Chronomètre
- Critères de notation

Personnalisation

Niveau scolaire ?

Choisir un niveau...

Université ✕


Objectifs d'apprentissage ?

Les étudiants analyseront et évalueront les décisions stratégiques prises par Napoléon Bonaparte lors de la bataille d'Austerlitz. Ils identifieront les tactiques militaires clés qui ont conduit à sa victoire et discuteront de la manière dont cette bataille a solidifié sa réputation de génie militaire.

✦ Générer

Maximum 500 caractères.


Règles ?



Aperçu
Je suis Damian. Tu me racontes ton histoire ? On fait quoi là ?

▶

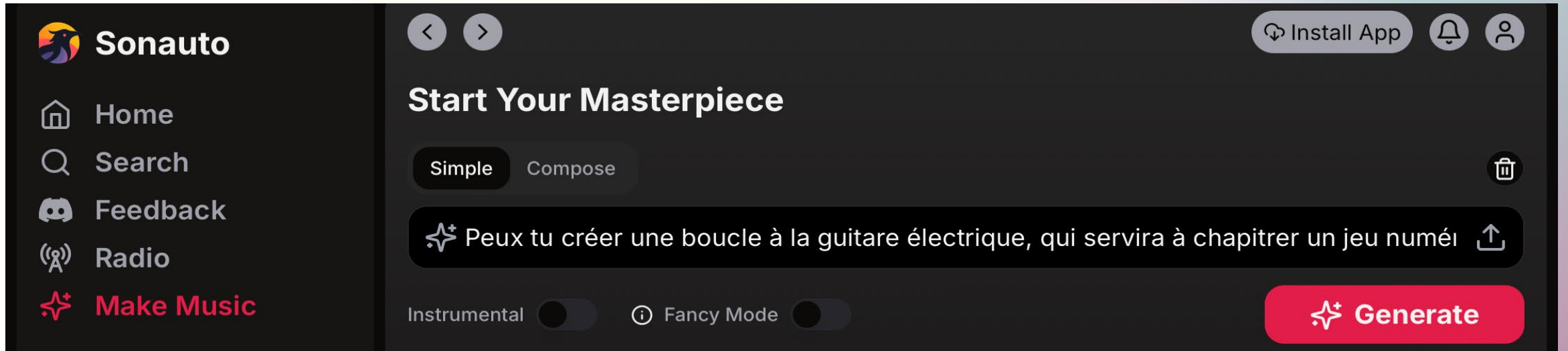
Envoyer un message...



✕

Effacer

Une IA Générative de musique (Sonauto AI) pour créer de la musique (génériques, chapitres, quêtes...) :





Fiche Edubase



Lien vers le jeu



Merci