



L'IA EST LÀ

ET VOUS, VOUS EN FAITES QUOI ?

COMPRENDRE



010101010
010101010
010101010

010101010

010101010
010101010
010101010
010101010
010101010
010101010

010101010

010101010
010101010
010101010
010101010
010101010
010101010



EXPLORER

010101010
010101010
010101010
010101010
010101010
010101010
010101010

010101010
010101010
010101010
010101010
010101010
010101010

01010
01010
01010

010101010

010101010

010101010
010101010
010101010
010101010
010101010
010101010



AGIR

GUIDE ÉQUIPE

ec

enseignement
catholique

Pays de la Loire

MÉMO

L'ANIMATION SE DÉROULE EN 3 PARTIES

1



COMPRENDRE

ÉCLAIRAGE TECHNIQUE ET HISTORIQUE



CAPSULE VIDÉO EN PLÉNIÈRE

2



EXPLORER

ATELIERS PRATIQUES



EN ÉQUIPES

3



AGIR

ENJEUX ÉDUCATIFS ET REPÈRES POUR L'ACTION



CAPSULES VIDÉO EN ÉQUIPES

PARTIE 2

EXPLORER

ATELIERS PRATIQUES



L'OBJECTIF EST DE TESTER ET D'AMÉLIORER VOS PROMPTS SUCCESSIFS,
TOUT EN REPÉRANT LES OPPORTUNITÉS ET LES LIMITES DES OUTILS
D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

EXPLOREZ, TESTEZ ET ÉVALUEZ EN ÉQUIPE

MANIPULEZ DES CAS CONCRETS
ET REPARTEZ AVEC DES PISTES D'ACTION POUR VOTRE PROPRE PRATIQUE.



CONFIGURATION DE L'ATELIER



COMPOSITION DE L'ÉQUIPE 4 À 10 PERSONNES

Participants regroupés par **profil similaire** :

- Uniquement des enseignants
- Uniquement des acteurs éducatifs et de gestion



FORMATION DES BINÔMES

Associez-vous par deux.

Idéalement en mélangeant les niveaux de compétences :

Débutant + intermédiaire/avancé.

Un trinôme est possible si l'effectif est impair.



MATÉRIEL PAR ÉQUIPE

Un **GUIDE ÉQUIPE**

Un paquet **CARTES MISSIONS**



MATÉRIEL PAR BINÔME

Un ordinateur connecté à internet.



MATÉRIEL PAR PERSONNE

Une **FICHE-REPÈRE** individuelle



DÉROULEMENT D'UNE MISSION

À RÉPÉTER À CHAQUE TOUR

1

LE LANCEMENT **BINÔME ANIMATEUR**

À tour de rôle, un binôme choisit une carte-mission, la lit à voix haute et lance un timer (sur smartphone ou ordinateur). Ce binôme devient le "binôme animateur" du tour et est garant du temps pour ce tour.



Conseil : La carte-mission "Planifiez un séjour clé en main", volontairement déconnectée de votre cadre professionnel, est idéale pour commencer.

2

L'ACTION **TOUS LES BINÔMES**

Chaque binôme réalise la mission sur son ordinateur en s'aidant si besoin de la fiche-repère individuelle.

3

LE DEBRIEF DE L'ÉQUIPE **COLLECTIF**

Une fois le temps écoulé (indiqué par le timer), échangez librement :

- Qu'est-ce qui a marché ?
- Quelles ont été les difficultés ?
- Quels points de vigilance ?

4

L'OUVERTURE **BINÔME ANIMATEUR**

Pour clôturer, le binôme animateur retourne la carte mission, lit la question d'ouverture et engage une courte discussion.

**Puis, passez à une mission suivante en changeant de binôme animateur.
Veillez à stopper l'atelier dès la fin du temps global imparti pour passer à la Partie 3**

PARTIE 3

AGIR

ENJEUX ÉDUCATIFS ET REPÈRES POUR L'ACTION



L'OBJECTIF DE CETTE PARTIE EST D'EXPLORER LES ENJEUX ÉDUCATIFS LIÉS À L'IA ET DE NOURRIR UNE RÉFLEXION PROPRE À VOTRE ÉTABLISSEMENT.



RÔLE D'ANIMATION

LE DERNIER BINÔME ANIMATEUR DE LA PARTIE 2 CONSERVE SON RÔLE
POUR GUIDER L'ÉQUIPE DURANT CETTE PHASE.

IL GÈRE LE TEMPS POUR S'ASSURER QUE LE RYTHME PERMET D'ABORDER L'ENSEMBLE DES ENJEUX CHOISIS.



DÉROULEMENT

1

ACCÈS AUX RESSOURCES

Le binôme animateur se connecte sur l'ordinateur (ou le système de projection de la salle) au lien internet suivant pour accéder aux capsules vidéo et ressources :

www.ec-paysdelaloire.fr/ia

2

INTRODUCTION

Lancez et visionnez ensemble la vidéo d'introduction aux enjeux éducatifs.

3

CHOIX DES PRIORITÉS

Prenez 2 à 3 minutes pour sélectionner ensemble les 4 ou 5 enjeux prioritaires que vous souhaitez explorer.

Basez votre choix sur les besoins actuels de votre établissement ou sur les découvertes et échanges issus des ateliers.

4

DÉBAT PAR ENJEU

Pour chacun des enjeux retenus par l'équipe :

Visionnez la courte capsule vidéo dédiée.

Lancez le débat en parcourant ensemble les ressources et repères de la page dédiée pour nourrir vos échanges, puis passez à l'enjeu suivant.

**À la fin du temps imparti,
l'animateur invite l'équipe à s'arrêter et à rejoindre la plénière pour la conclusion collective de l'animation**