

TITRE**RESUME****ANIMATEUR/TRICE****Atelier 1**

Art collaboratif avec les intelligences artificielles : l'exemple d'un projet mené en temps scolaire avec le Fresnoy

L'objectif de l'atelier est d'explorer les nouveaux défis et les nouveaux outils que nous offrent les intelligences artificielles pour repenser la créativité artistique. Dans ce cadre, nous proposons d'élaborer un processus collaboratif entre l'homme et les machines. Le caractère probabiliste des intelligences artificielles permet de produire une multitude de scénarios d'anticipation. Dès lors, il est possible de les solliciter afin de développer des imaginaires générés à partir des textes appelés prompts. Accompagnés par l'IA, les participants entreront dans le domaine de la science-fiction afin de rêver ensemble l'avenir du vivant.

Léa COLLET (artiste) et **Olivier MANIDREN** (enseignant missionné DREAC)

Atelier 2

Education aux Médias et à l'Information : L'IA, génératrice d'infox ou assistante journalistique ?

Les objectifs de l'atelier sont de découvrir les nouvelles pratiques journalistiques et les nouveaux formats médiatiques appuyés sur l'IA dans la perspective de développer l'esprit critique relativement à ces évolutions. Après un décryptage rapide des infox basées sur des images générées par IA un temps de pratique sera proposé sur l'usage de l'IA dans les conférences de rédaction qui ouvrira sur un temps d'échange autour de l'IA et de l'éthique journalistique (information, propagande, communication).

Caroline FROMONT (CLEMI Lille), **Antoine GOSSE** (CANOPE Lille)

Atelier 3

Former les élèves à l'esprit critique : l'expérience de la parole et de l'Intelligence artificielle au cœur de l'enseignement moral et civique

L'enseignement moral et civique vise une appropriation libre et éclairée par les élèves des valeurs qui fondent la République entre dignité, liberté, égalité et refus des discriminations. Dans le cadre des travaux de coopération et des débats, les élèves questionnent le monde, apprennent la décentration et font l'expérience de la complexité. L'outil chat gpt peut-il ainsi contribuer à la transmission des valeurs et au développement de l'esprit critique ? L'atelier se propose d'interroger des pratiques et de mener une réflexion sur les enjeux de l'IA dans la construction d'une culture civique au service de l'autonomisation intellectuelle des élèves.

Corinne VEZIRIAN (enseignante en histoire, chargée de mission laïcité – INSPE Lille HdF)

Atelier 4

Programmer et coder avec l'IA

De la reconnaissance de panneau de circulation au tri intelligent de déchets .

Rudy Alba et **Jean-François Jedraszak** (enseignants de technologie)

Atelier 5

Création de ressources à l'aide de Chat GPT

De la génération de tests à la génération de diaporamas : des prompts qui font gagner du temps aux enseignants. Comment générer en quelques minutes des questionnaires, des exercices, des images pour créer un cours ou encore l'enrichir !

Grégory Michnik (enseignant de SVT) et **Hugo Cinet** (enseignant d'espagnol)

Atelier 6

Quand ton coeur fait BOOM

Mobiliser l'imagination, oser de nouvelles idées, s'éloigner d'un modèle que nous avons mémorisé depuis plusieurs semaines peut sembler difficile pour une partie de nos élèves. L'IA peut-elle les aider dans ce processus créatif ? Quels sont les atouts et les limites de la machine ? Quelle est la part de l'élève dans la création ? Nous serons amenés à manipuler une application fondée sur l'IA pour percevoir différentes transpositions didactiques.

Guillaume Dumetz (IANE) et **Gilles Pasbecq** (enseignant d'éducation musicale)

Atelier 7

Scratch got eyes : Entraîner une IA avec Scratch

Cet atelier propose de faire un premier pas dans la compréhension des intelligences artificielles de reconnaissance d'images. On utilisera le "machine learning" afin de développer sur Scratch un programme capable de reconnaître une couleur parmi trois autres... Car cet entraînement vous permettra d'imaginer bien d'autres dispositifs pédagogiques simples, efficaces et pertinents !

Axel Lefebvre (laboratoire, INSPE Lille HDF) et **Javier Aguilera Hernando** (innovation pédagogique, INSPE Lille HdF)

Atelier 8

Développer l'esprit critique grâce aux IA génératives

Observer les IA sous un autre angle : les biais et les stéréotypes générés par l'IA sont le reflet de notre propre manière de penser. Les activités proposées dans l'atelier permettront d'éveiller votre esprit critique et vous donneront des pistes exploitables en classe.

Marine Pradoux et Anne Potier (CANOPE Arras)

Atelier 9

Entraîne une IA pour comprendre le fonctionnement des intelligences artificielles

L'atelier reprend le lexique spécifique des IA et explique le machine learning, les réseaux de neurones et le deep learning. Il s'accompagne de la manipulation d'une IA dans sa phase d'entraînement pour comprendre comment cela s'opère et quels sont les biais que cela implique.

Thomas Jacobus (médiateur ressources numériques, Canopé Lille)

Atelier 10

L'IA pour aider le professeur à enseigner

Présentation d'une démarche d'apprentissage utilisant l'IA pour produire un exposé oral à partir d'informations académiques (ChatGPT, Bloombot et Perplexity). Manipulation d'outils IA pour aider le professeur à enseigner (MagicSchool, ElevenLabs, Quizziz...).

Dimitri Saputa (formateur académique, enseignant d'histoire/géographie)

Atelier 11

L'IA pour aider les élèves à apprendre

Présentation d'une démarche permettant d'utiliser l'IA pour faciliter les apprentissages en autonomie en classe et hors la classe (TTS Maker, Elai, Resoomer). Manipulation d'outils d'IA facilitant la prise en charge d'élèves à besoins éducatifs particuliers.

Delphine Chiocci et Romain Wiart (enseignant.e d'histoire géographie)

Atelier 12

Comment se réinventer à l'ère de l'IA ?

Repenser sa pédagogie grâce à l'IA, saisir les bénéfices et les limites de l'utilisation de l'IA dans ses cours

Delphine Vauchel (ingénieure pédagogique et multimédia, GRETA Lille)

Atelier 13

Créer un jeu vidéo narratif grâce à l'IA générative

L'idée de cet atelier est de comprendre le concept de base de la création d'un jeu vidéo low-tech pour l'enseignement des LV en intégrant l'utilisation de l'IA pour générer des visuels et des dialogues audio.

Yupulse (Plaine Image)
