

**GAR
PIX
IA**



ATELIER RUPN

12/06/24

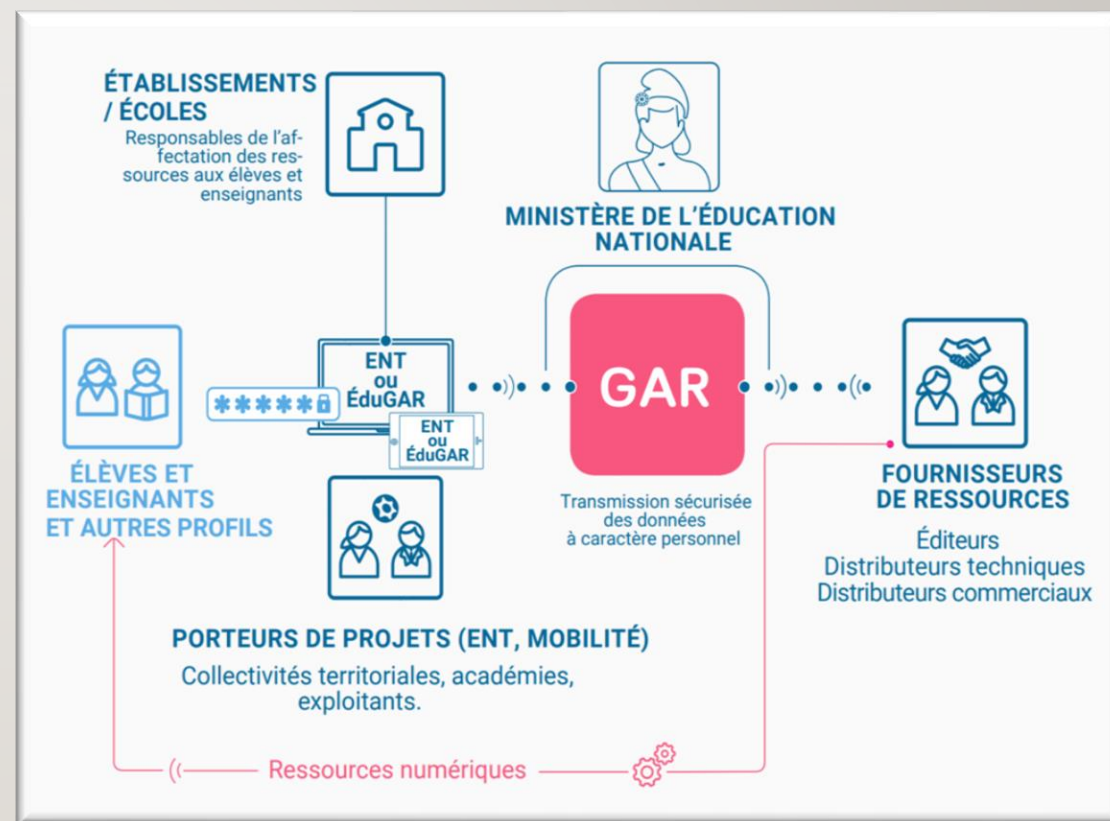
DDEC 35

ERIC DRONNEAU

MARYLINE QUERRY

GAR : GESTIONNAIRE D'ACCES AUX RESSOURCES NUMERIQUES

- Facilitateur d'accès aux ressources numériques dans un cadre juridique porté par le ministère de l'Éducation Nationale
- Garantie de la protection des données personnelles avec une gestion unique des ressources
- Sécurité des données personnelles échangées entre les établissements scolaires et les fournisseurs de ressources
- **Liste non exhaustive des ressources présentes via le GAR**
- **Liste évolutive des ressources disponibles dans votre établissement** à demander auprès du responsable d'affectation



GAR : DIFFERENTS UTILISATEURS

Elève

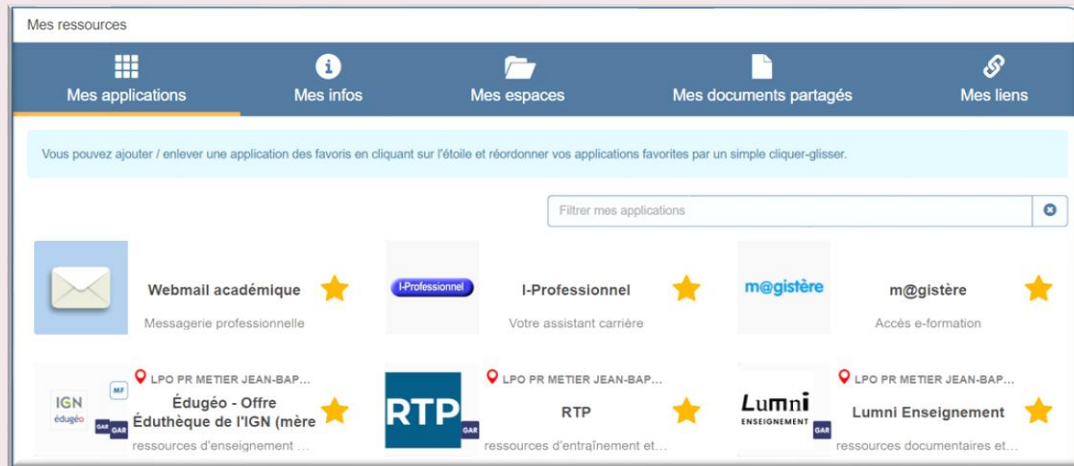
Tuile de chaque ressource sur le tableau de bord de TOUTATICE, choisie par l'équipe pédagogique et mise à disposition par le responsable d'affectation.

Connexion avec leurs identifiants EDUCONNECT pour les élèves.

Enseignant

Responsable d'affectation

Tuile GAR sur le tableau de bord de TOUTATICE. Affectation de la ressource par élève, classe, groupe, enseignant, personnel...



[Comment ajouter une ressource ?](#)

GAR : DES RESSOURCES GRATUITES



ERSILIA est une plateforme collaborative permettant de comprendre le monde contemporain par l'image et qui s'adresse aux collégiens, aux lycéens et aux enseignants de toutes disciplines.

ERSILIA s'utilise seul, en groupe ou en réseau, chez soi, en classe sur tout support numérique. L'utilisateur peut archiver et organiser des ressources dans un espace dédié en vue de les partager avec son réseau ; être acteur de son parcours ; participer à un projet de création avec un artiste invité.

<https://www.ac-paris.fr/ersilia-la-plateforme-numerique-d-education-a-l-image-124328>



ÉDUGÉO cartographie est destiné à apporter aux enseignants et à leurs élèves des données géographiques sur la France métropolitaine, les départements et les régions d'outre-mer. Il fournit des outils en ligne pour créer des cartes légendées, des cartes statistiques et des cartes narratives.

<https://www.edugeo.fr/>



Des milliers de ressources (vidéos, audios, images, pistes pédagogiques...), issues des grandes institutions culturelles et scientifiques, pour les enseignants et les élèves du primaire à la terminale.

<https://enseignants.lumni.fr/>

RTP : Remédiation Tests de Positionnement est une plateforme numérique qui permet aux enseignants de proposer à leurs élèves des parcours de remédiation personnalisés et adaptatifs.

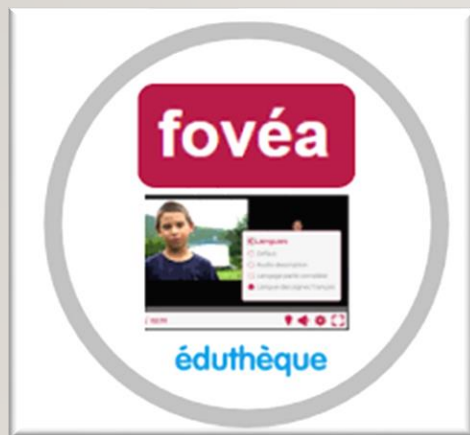
<https://gar.education.fr/rtp-nouvelle-plateforme-disponible-avec-le-gar/>

GAR : ACTIVITES (20 min)

Par groupe

Echanges sur le GAR : choix d'établissement, utilisation, comparaison des ressources disponibles...

Découverte et/ou analyse de ressources : Edugéo, RTP, Lumni Enseignement, Fovéa, Ersilia, J'apprends l'énergie, MIA seconde...



PIX : DES INFORMATIONS

CÔTE ENSEIGNANT

- Parcours, tutos, kits de dépannage... via **Documentation** de [PIX ORGA](#) ou en [accès direct](#)
- [Communauté PIX](#) : questions, problèmes techniques, nouveautés, informations...
- Rattachement au GAR : pour tous les élèves de l'établissement, pas pour les enseignants
- [Nouveau centre d'aide](#)
- [Historisation des participations à la collecte de profil](#)

CÔTE ELEVE

- Accès aux parcours via le GAR (médiacentre) et/ou par mail et/ou par identifiant

Méthode pour associer compte mail/identifiant et GAR : fichier [Guide enseignant vers mediacentre](#)

- Récupération compte PIX en cas de départ : arrêt scolarité, enseignement supérieur, étranger...

[Procédure récupération compte élève utilisant l'INE](#)

PIX : SE FORMER AVEC PIX+ EDU

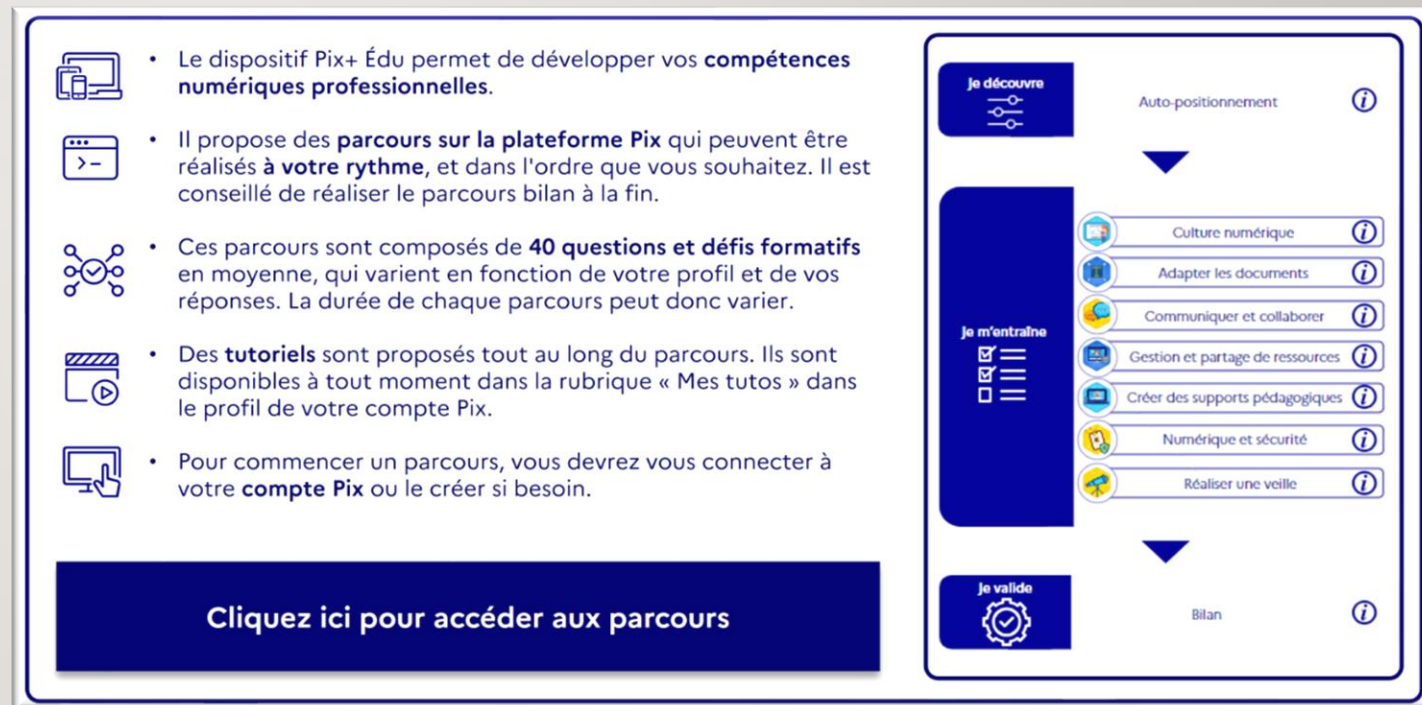
- Dispositif en 3 phases avec des parcours adaptatifs durant de 1 à 2h :

Je découvre, parcours d'auto-positionnement ;

Je m'entraîne, parcours d'approfondissement ;

Je valide, parcours bilan

- Compétences définies dans le [Cadre de Référence des Compétences Numériques pour l'Education](#) : CRCN-Édu
- Accès aux parcours via [un espace M@gistère](#)



The screenshot displays the Pix+ Édu interface with three main sections:

- Je découvre**: Auto-positionnement. This section includes a list of competencies: Culture numérique, Adapter les documents, Communiquer et collaborer, Gestion et partage de ressources, Créer des supports pédagogiques, Numérique et sécurité, and Réaliser une veille.
- Je m'entraîne**: A section for practicing skills, represented by a list icon.
- Je valide**: Bilan. This section is for the final assessment, represented by a checkmark icon.

Below the interface, there is a blue button that says "Cliquez ici pour accéder aux parcours".

Source : <https://eduscol.education.fr/3839/developpez-vos-competences-numeriques-avec-pix-edu>

PIX : ACTIVITES (30 min)

Au choix

Découverte de la
Communauté PIX

Découverte et/ou évaluation
sur PIX+ EDU via M@gistere :
[https://magistere.education.fr/
/dgesco/course/view.php?id=
2969](https://magistere.education.fr/dgesco/course/view.php?id=2969)



Test des nouveaux parcours
élèves via PIX sans connexion :
liste des codes à ne pas
diffuser publiquement

Réflexion sur activité pédagogique en lien avec les
compétences PIX :

- ✓ Exemples d'activités pédagogiques travaillant les compétences numériques
- ✓ Codes des parcours actuels pour les tester
- ✓ CRCN : tableau entrée par compétence
- ✓ CRCN : tableau entrée par niveau de maîtrise
- ✓ Tableaux permettant une organisation transversale des compétences numériques

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



ChatGPT



Copilot

Qu'est-ce que l'Intelligence Artificielle (IA) ?

Machines présentant des capacités
généralement associées à l'intelligence humaine

Wikipedia



Apprentissage

Apprendre au fil du temps
sans intervention directe



Perception

Interpréter la signification des
données, y compris le texte, la
voix et les images



Cognition

Tirer des conclusions
et générer du contenu

Evolution de l'IA...

Intelligence Artificielle

Machine Learning

Deep Learning

IA Générative



Intelligence Artificielle

Domaine de l'informatique qui cherche à créer des machines intelligentes capables de reproduire ou de dépasser l'intelligence humaine.



Machine Learning

Sous-ensemble de l'IA qui permet aux machines d'apprendre à partir de données existantes et d'améliorer ces données pour prendre des décisions ou faire des prédictions



Deep Learning

Une technique d'apprentissage automatique dans laquelle des couches de réseaux neuronaux sont utilisées pour traiter les données et prendre des décisions.

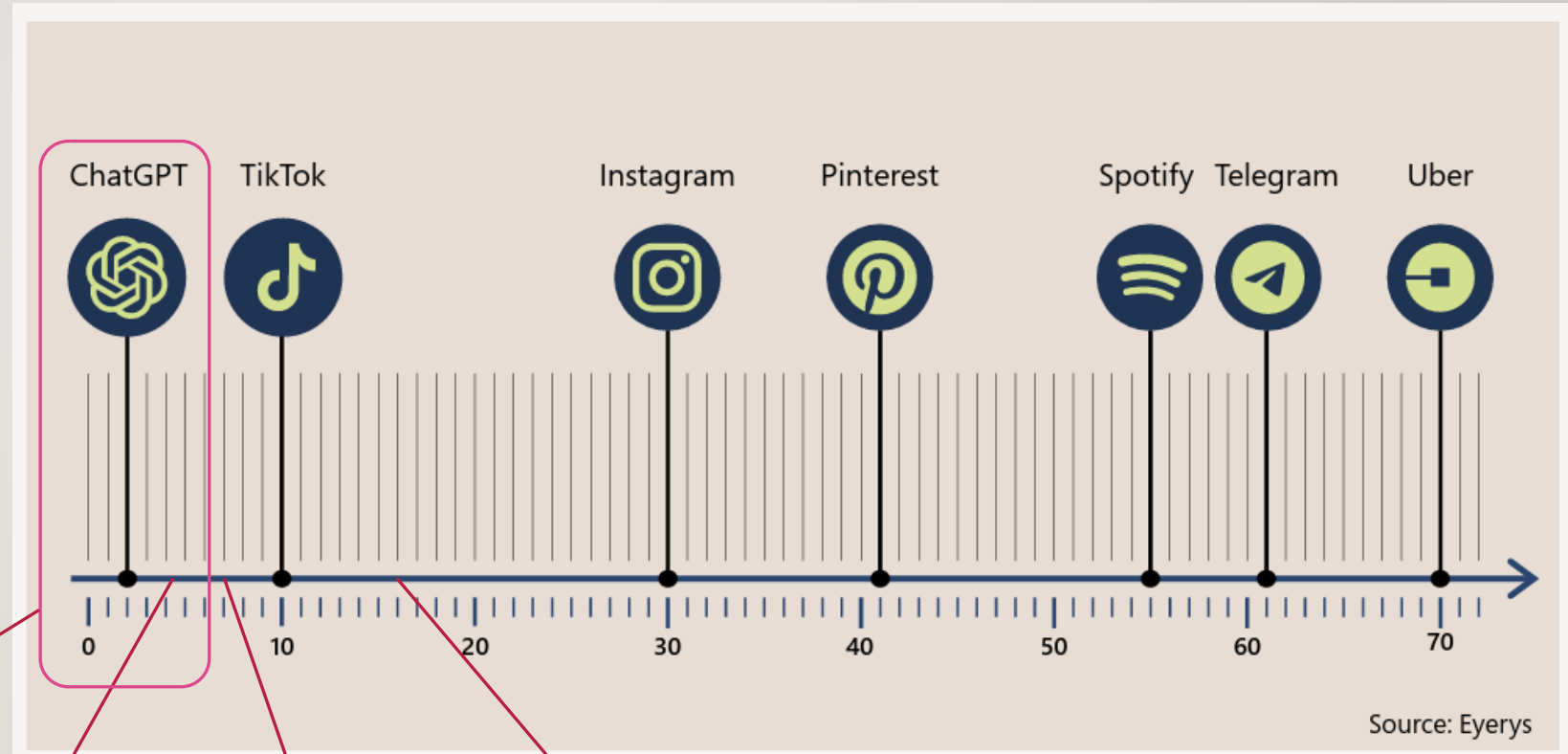


IA Générative

Créez de nouveaux contenus écrits, visuels et auditifs à partir d'invités ou de données existantes.

Projection de croissance des solutions digitales

Temps mis par les solutions digitales pour atteindre une moyenne mensuelle de 100 millions d'utilisateurs.



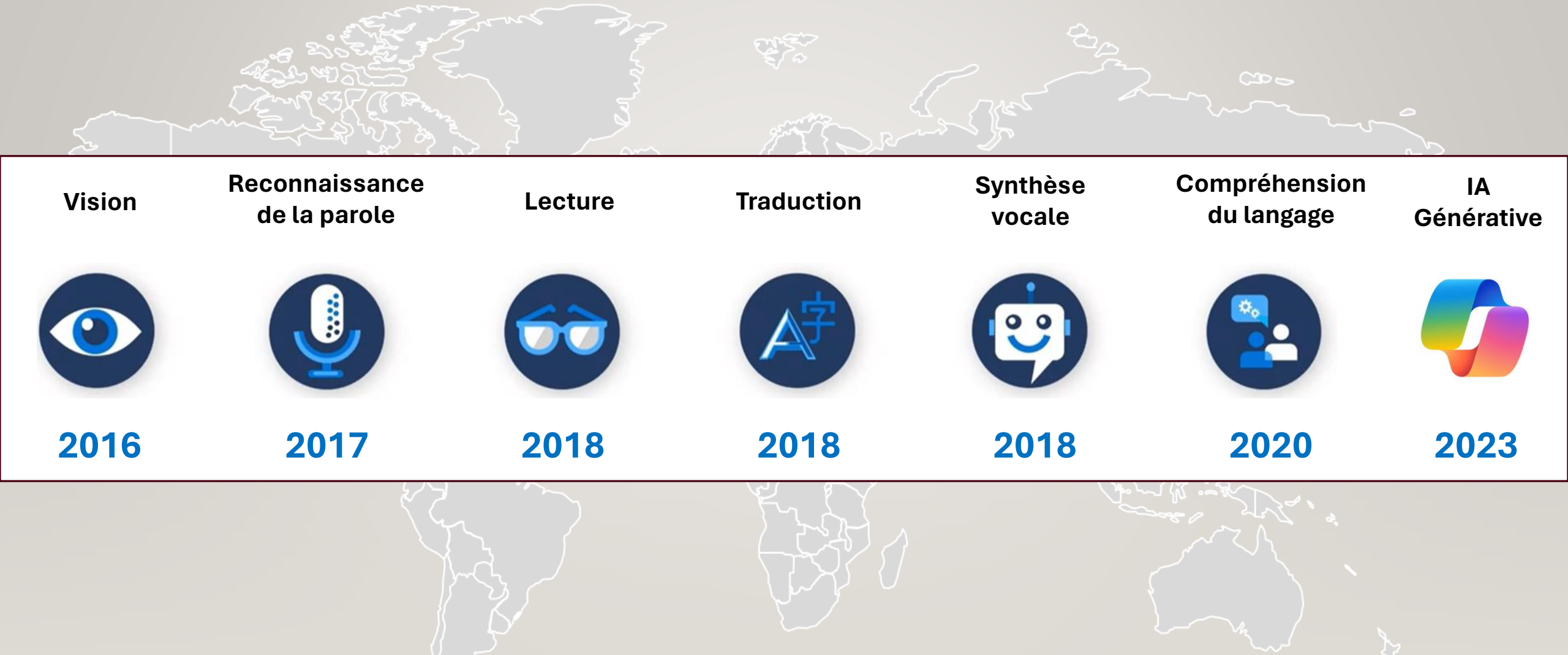
ChatGPT
- de 2 ans

Facebook
4.5 ans

Internet
7 ans

Téléphone mobile
16 ans

Accélération de l'innovation : quelques records...



Capacité équivalente entre l'Homme et la machine
avec pour objectif de faciliter les usages pour tous

L'IA Générative, c'est quoi ?

L'intelligence artificielle générative est une sous-branche de l'IA capable de générer de nouveaux contenus

Génération
de textes

Génération
d'images

Génération
de vidéos

Génération
de code informatique

Les outils d'IA générative peuvent produire des créations fascinantes et imaginatives, ce qui en fait un outil puissant utilisé par diverses professions.



Votre assistant IA quotidien

avec  Bing

Choisir un style de conversation

Plus
Créatif

Plus
équilibré

Plus
précis

Voici quelques éléments qui Copilot peuvent vous aider à le faire.

 Pourquoi les gens volent-ils dans leurs rêves ?

Copilot est optimisée par l'IA, des surprises et des erreurs sont donc possibles. [Termes](#) | [Confidentialité](#) | [Pub](#)



Posez-moi une question...



0/2000



L'IA Générative s'appuie sur de grands modèles de langage (LLMs)

Large Language Models

Un grand modèle de langage (LLM) est un **ensemble d'algorithmes mathématiques** pré-entraînés sur de **grandes quantités de données** (pensez à des milliards !) de textes, des livres aux articles en passant par des archives Internet entières.

Grâce à ce processus d'apprentissage, les LLM peuvent :

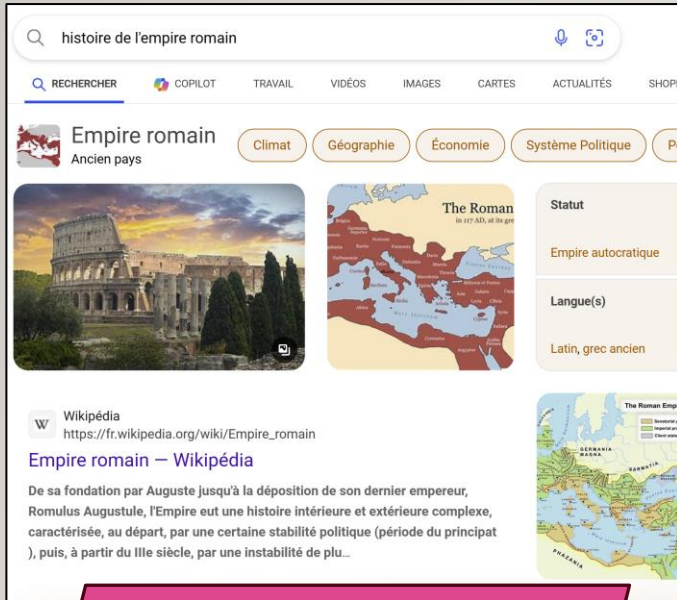
- 1 Comprendre les questions posées en langage naturelle sous forme de « **Prompt** » / « **Invités** »
- 2 Prédire des réponses sur la base des algorithmes mathématiques
- 3 Créer des réponses qui ressemblent à une conversation naturelle

ChatGPT et **Microsoft Copilot** sont d'excellents exemples d'applications alimentées par des LLMs.

Recherche

vs

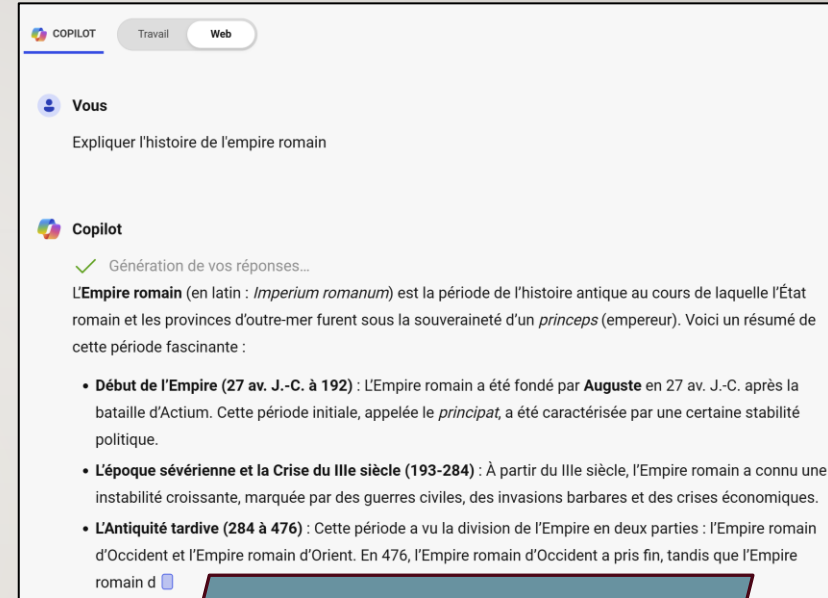
Prompt



A screenshot of a search engine result for "histoire de l'empire romain". The search bar shows the query. Below it, there are navigation tabs: RECHERCHER, COPILOT, TRAVAIL, VIDÉOS, IMAGES, CARTES, ACTUALITÉS, SHOPPING. The main result is for "Empire romain" (Ancien pays), with sub-topics like Climat, Géographie, Économie, and Système Politique. It features a large image of the Colosseum, a map of the Roman Empire, and a snippet from Wikipedia. The Wikipedia snippet reads: "De sa fondation par Auguste jusqu'à la déposition de son dernier empereur, Romulus Augustule, l'Empire eut une histoire intérieure et extérieure complexe, caractérisée, au départ, par une certaine stabilité politique (période du principat), puis, à partir du IIIe siècle, par une instabilité de plu..."

Recherche

Les moteurs de recherche permettent d'identifier une liste de pages Web existantes parlant d'un sujet donné. C'est ensuite à l'utilisateur de récupérer et synthétiser ces informations.



A screenshot of a Copilot chat interface. The user's prompt is "Expliquer l'histoire de l'empire romain". The Copilot response starts with "Génération de vos réponses..." and provides a summary of the Roman Empire. The response includes three bullet points: "Début de l'Empire (27 av. J.-C. à 192)", "L'époque sévérienne et la Crise du IIIe siècle (193-284)", and "L'Antiquité tardive (284 à 476)".

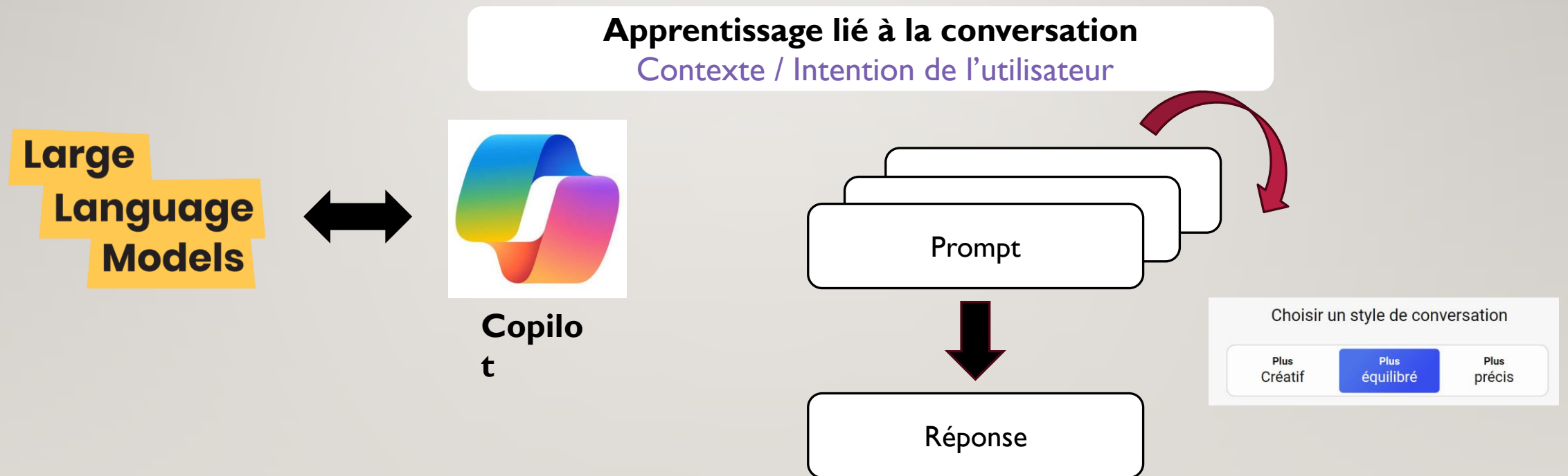
Prompt

L'utilisation des LLMs signifie que la façon dont nous apprenons de nouvelles informations sera plus conversationnelle et interactive.

Nous pouvons désormais poser des questions à l'IA pour qu'elle navigue efficacement dans de grandes quantités de données afin de récupérer et résumer des informations en notre nom.

L'IA Générative, comment ça marche ?

L'utilisateur va démarrer une conversation avec Microsoft Copilot qui va s'appuyer sur des LLMs pour construire une réponse appropriée. Tant que la conversation continue, le modèle va conserver les éléments de contexte de la conversation pour son apprentissage.



Il est possible de définir un **style de conversation** ce qui va permettre de définir si l'on souhaite des réponses **plus créatives** (inventions de l'IA) ou au contraire **plus précis** (basé sur des articles indexés).

IA : ACTIVITÉS (30 min)

Au choix

Créer des supports de cours :

[Canva](#)

[Gamma](https://copilot.microsoft.com/)

[Tom](#)

[Copilot](#): identifier des images

Résumer des documents et pages web

Rédiger des lettres, cv,...

Réaliser un résumé :

[Quibot](#)

[Pop AI](#)

[Diaporama présenté par Emmanuelle Huet](#)

Langues et assistant :

[DeppL](#)

[Andy Chat Bot](#)

Générer des images :

[Dall E](#)

[Midjourney](#)

ANIMATIONS AVEC INVITÉS - ANNÉE PASSÉE ET PROJETS



Nom et prénom de l'invité
Elad GRAIVER

Date et heure
11/09/2024 18:00

Résumé de l'atelier
Mise à jour de l'application "Reflect" pour évaluer le bien-être des...

Lien pour se connecter

—



Nom et prénom de l'invité
Mike THOSLFEN

Date et heure
18/10/2023 18:00

Résumé de l'atelier
Mise à jour de l'application "Reading Progress" pour évaluer l'expr...

Lien pour se connecter

—



Nom et prénom de l'invité
Philippe TROTTIN

Date et heure
17/01/2024 14:00

Résumé de l'atelier
Atelier autour de l'accessibilité numérique à la DDEC

Lien pour se connecter

—



Nom et prénom de l'invité
Cécile CATHELIN

Date et heure
13/03/2024 14:00

Résumé de l'atelier
Table ronde avec intervenants à la DDEC sur les impacts de l'IA gén...

Lien pour se connecter

—



Nom et prénom de l'invité
Nicolas OLIVIER

Date et heure
11/09/2024 17:30

Résumé de l'atelier
Utilisation des ipad dans les cours d'éducation musicale

Lien pour se connecter

LIEN POUR SE CONNECTER

ANIMATIONS AVEC INVITÉS - ANNÉE PASSÉE ET PROJETS



Nom et prénom de l'invité
Leife BRENNE

Date et heure
18/09/2024 18:00

Résumé de l'atelier
Mise à jour de l'application "Devoirs" pour évaluer les élèves....



Nom et prénom de l'invité
Thierry DE VUILLPILLIERES

Date et heure
16/10/2024 00:00

Résumé de l'atelier
Présentation de l'application Adaptive Français et Adaptive Maths



Nom et prénom de l'invité
Emmanuelle HOUET

Date et heure
12/03/2025 14:00

Résumé de l'atelier
Table ronde avec intervenants à la DDEC sur les impacts de l'IA gén...



[Lien vers la programmation 2024/2025](#)