



22 au 24 avril 2024



Explorcamps & Fabcamps : Procédure de soumission d'atelier

Les critères de sélection sont « *ouverts* » et ne souhaitent pas enfermer les retours d'expériences proposés dans « *l'innovation* » mais s'attacheront plutôt à envisager une dynamique de classe, un renouvellement pédagogique ou un entraînement/impact au niveau de l'enseignement et/ou de l'établissement.

PROCÉDURE DE SOUMISSION

Soumettre au minimum, une page écrite et rédigée au format numérique (.doc ou autre format texte) présentant votre atelier et retour d'expérience, en lien avec le thème de l'année :

Bienvenue à l'ère de l'(in)intelligence artificielle à l'école ?

Vous pouvez proposer plusieurs sujets d'ateliers (pour l'espace FabCamp ou l'espace ExplorCamp) sur les trois sessions d'Explorcamps et les deux sessions de FabCamps.



22 au 24 avril 2024

DÉCRYPTAGE DU THÈME

L'intelligence artificielle (IA) fait émerger de nombreux questionnements, souvent teintés d'émotions, de la peur à l'espoir, et touchant l'ensemble du système éducatif. Le relai enthousiaste dans les médias de son potentiel et sa mise à disposition auprès d'un large public en ligne - ChatGPT, Dall-E, Midjourney, Google Bard soutenus par d'influentes entreprises notamment issues des GAFAM - entraînent de profondes remises en question de l'éducation, de l'enseignement et des apprentissages.

En conséquence, il s'agit d'interroger le rôle de l'IA au sein du système éducatif et de réfléchir aux conditions de son implémentation et de son utilisation à la fois en tant « qu'objet d'apprentissage et d'outil pédagogique » (Romero et al., 2023, p.94). Plus précisément comment devrions-nous aborder l'IA et l'intégrer dans le cadre de nos enseignements ? En quoi son recours influencerait-il la nature des contenus abordés et l'évaluation des apprentissages ? Devrait-il être envisagé exclusivement comme un outil de construction de l'enseignement ou également en tant que support de l'apprentissage ? Devrait-on former les élèves à utiliser l'IA ? En quoi les spécificités et caractéristiques des disciplines enseignées vont-elles influencer le recours à l'IA ? Quelles seraient les modalités de telles implémentations ?

Le recours à l'IA en milieu scolaire comporte également des considérations éthiques. En effet, l'usage de ces outils soulève des enjeux liés à la collecte des données, au respect de la vie privée, mais aussi au sujet de l'exploitation de ces informations à d'autres fins notamment commerciales. Comment se prémunir afin d'éviter de telles dérives ? Existe-t-il des outils d'IA qui prennent en considération ces enjeux ? Enfin, il s'agit également d'interroger de potentielles reproduction d'inégalités sociales, culturelles et scolaires liés aux biais de conception de ces outils relayés par leurs concepteur·ice·s. Comment détecter de tels biais et les mettre en perspective dans le cadre de l'utilisation de l'IA ?

A la lumière des enjeux présentés ci-dessus, les propositions d'ateliers visent à explorer ces différents questionnements et à proposer des pistes de réflexion, mais également d'utilisation dans le cadre de l'enseignement, de la construction des apprentissages et de la conception des évaluations.

Références :

Alexandre, F., Comte, M. H., Lagarrigue, A., & Viéville, T. (2023). L'IA pour mieux apprendre et appréhender L'IA. pp.96, 2023. hal-04037828

Ariani, F., Caetano, M., Gimeno, J. E., & Magrin-Chagnolleau, I. (2023). Créativité assistée par ordinateur: composer la musique d'un film en utilisant uniquement sa courbe de luminosité extraite automatiquement. *Art et sciences*, 7(1), 12-21.

Baker, R. S. (2022). 2 L'intelligence artificielle dans l'éducation: Rassemblons les pièces du puzzle. *Perspectives de l'OCDE sur l'éducation numérique 2021 Repousser les frontières*



22 au 24 avril 2024

avec l'IA, la blockchain et les robots: Repousser les frontières avec l'IA, la blockchain et les robots, 47.

Boissière, J. et Bruillard, É. (2021). *L'école digitale. Une éducation à construire et à vivre*. Paris : Armand Colin, 368 p., ISBN : 978-2-200-62307-4

Chen, X., Zou, D., Xie, H., Cheng, G., & Liu, C. (2022). Two Decades of Artificial Intelligence in Education: Contributors, Collaborations, Research Topics, Challenges, and Future Directions. *Educational Technology & Society*, 25 (1), 28-47.

Collin, S. & Marceau, E. (2021). L'intelligence artificielle en éducation : enjeux de justice. *Formation et profession*, 29(2), 1–4. <https://doi.org/10.18162/fp.2021.a230>

Miras, G., Lefevre, M., Arbach, N., Rاپilly, L., & Dumarski, T. (2019, June). Apports d'un outil d'intelligence artificielle à l'enseignement-apprentissage des langues. In *EIAH'2019: Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain*.

Romero, M., Heiser, L., & Lepage, A. (2023). Enseigner et apprendre à l'ère de l'intelligence artificielle: acculturation, intégration et usages créatifs de l'IA en éducation: livre blanc. Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, Direction du numérique pour l'éducation.



22 au 24 avril 2024

Dans votre présentation il s'agira de mettre en lumière toutes formes d'usages mettant en avant des résultats ou des observations en classe sur l'utilisation des outils et démarches numériques permettant de renforcer l'autonomie, la pensée critique, la compréhension de leur environnement numérique ou non et développant progressivement le développement d'une pensée autonome.

Vous intégrez également la prise des contraintes nouvelles résultant de l'utilisation de vos (nouvelles) démarches et de ces outils. Comment parvenez à les gérer au mieux, quelles astuces, quelles attitudes pédagogiques vous permettent d'arriver à ces résultats ? Les usages « *détournés* » ou « *conventionnels* » ont tout autant d'intérêt et nous souhaitons, via ces ateliers, afficher toute la diversité créative des enseignant.e.s et des élèves, de tout horizon et de tout niveau.

Format du texte de soumission

Titre du sujet : 140 caractères maximum

Niveau scolaire concerné : Premier degré / second degré / enseignement post-obligatoire / enseignement supérieur (Non exclusif)

Mots clés : 3 mots clés minimum / 10 maximum

Problématique pédagogique : 10 lignes

Apport du numérique ou présentation de la techno utilisée : 10 lignes au minimum

Relation avec le thème de l'édition : 5 lignes

Synthèse et apport du retour d'usage en classe : 10 lignes au minimum.

Si vous êtes sélectionné, ce texte sera mis en ligne sous forme d'article sur le média ludomag.com, afin que les futurs participant.e.s Ludovia.ch puissent, avant événement, avoir un aperçu précis de tous les ateliers proposés et faire leur choix en amont. Une fois sur place, les participants à votre atelier auront donc déjà pris connaissance du sujet : une forme d'atelier « inversé ».

ANIMATION EN LIGNE SUR LUDOVIA

Votre atelier pourra avoir une vie en ligne avant, pendant et après Ludovia.ch. Dès sélection et récupération des documents demandés, votre atelier pourrait être mis en ligne sur le site de Ludomag ou celui de Ludovia.ch. Les participant.e.s pourront s'inscrire en ligne à votre atelier ce qui vous permettra d'intéresser un maximum de public à votre sujet.

INDIQUEZ DANS QUELLE SESSION DU PROGRAMME 2020 VOUS SOUHAITEZ PRÉSENTER VOTRE/VOS ATELIERS

Explorcamps

Pour rappel, les Explorcamps sont des ateliers présentant le compte-rendu d'expériences pédagogiques menées avec des classes, ou la présentation d'outils innovants.

- Session 1 : mardi 23 avril de 14h15 à 15h00
- Session 2 : mercredi 24 avril de 09h30 à 10h15 (dédiée à la géographie, à l'économie et au droit ainsi qu'à la citoyenneté)

Merci d'indiquer toutes les pages auxquelles vous pourriez présenter votre atelier.



22 au 24 avril 2024

Fabcamps

Pour rappel, les Fabcamps sont des pratiques autour de ressources numériques.

- Session 1 : mardi 23 avril de 15h15 à 16h30
- Session 2 : mercredi 24 avril de 10h30 à 11h45

Merci d'indiquer toutes les pages auxquelles vous pourriez présenter votre atelier.

DOCUMENTS À FOURNIR ABSOLUMENT LORS DE LA SOUMISSION

- une photo de vous en format .jpg aux dimensions 800x400 pixels (LxH) environ,
- un texte de présentation (Bio) de l'intervenant.e / compétence / qui il est / expérience, liens vers ses activités liées au numérique...
- un visuel en format jpg (800 pix de large minimum) évoquant le sujet de l'atelier
- adresse email, établissement d'origine, coordonnées professionnelles

Ces documents seront mis en ligne sur le site Ludovia.ch pour présenter les intervenants.

DATE DE SOUMISSION

Dernier délai : 20 janvier 2024 minuit.

Attention, les sujets présentés sont sélectionnés au fur et à mesure de leur réception ; le nombre d'ateliers étant limités, nous vous invitons à envoyer votre sujet le plus tôt possible.

-> La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

-> La sélection sur les espaces (explorcamp ou fabcamp) se fera en fonction de la cohérence de votre proposition ; tout atelier de « *création* » nécessitant une durée plus longue et une mise en pratique des participant.e.s, sera favorisé sur le FabCamp.

-> Attention, toute proposition ne répondant pas au cahier des charges, notamment qui ne sera pas en lien avec le thème de l'année et tout dossier incomplet seront refusés.

Sélection : **Dernières réponses données le 20 février 2024.**



22 au 24 avril 2024

DÉFINITION DE L'EXPLORCAMP



Les Explorcamps de Ludovia sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultané. Chaque atelier dure 40 minutes sous la forme de 20 minutes de présentation et 20 minutes de discussion autour d'une quinzaine de participants. Chaque atelier peut être répété (selon la disponibilité). Il y a 8 ateliers en simultané sur chaque session d'ExplorCamp.

Matériel et infrastructure fournis : 1 grand écran pour visualisation avec connectiques HDMI ou VGA ; connexion internet Wifi fournie gratuitement pour tous les intervenant.e.s.

DÉFINITION DU FABCAMP



L'objectif est de construire une ressource, un contenu ou un outil sur chaque session ; échanger des astuces entre enseignants avec son matériel ; ou encore mettre en place des solutions peu onéreuses (liseuses « bricolées », ressources « maison »...). Chaque atelier FabCamp dure 75 minutes.

Matériel et infrastructure fournis : 1 grand écran pour visualisation avec connectiques HDMI ou VGA ; connexion internet Wifi fournie gratuitement pour tous les intervenant.e.s.

NB : Aucun ordinateur ou tablette n'est disponible sur les ateliers explorcamp ou fabcamp— Nous vous invitons à amener votre matériel et surtout, prévoir votre connectique et adaptateurs. (Notamment adaptateurs et câbles VGA et HDMI).

CAPTATION VIDÉO ET DROITS À L'IMAGE

Il est possible que votre atelier soit sélectionné pour être filmé et retransmis en streaming vidéo lors des 3 jours de Ludovia ; ce qui explique que vous vous engagez, dès lors que votre atelier sera sélectionné, à nous autoriser à utiliser votre contenu et nous céder vos droits à l'image.

Plus d'infos :

Envoi de votre dossier complet à ateliers@ludovia.ch

Nota : Si vous êtes retenu

Prise en charge des intervenants : les intervenant.e.s sélectionnés n'auront pas à payer leur droits d'inscription à Ludovia#CH.