



IA Générative et ingénieurs pédagogiques

Atelier IPM 35 - 1h15



Qui sommes-nous ?



Nurgul Meirmanova

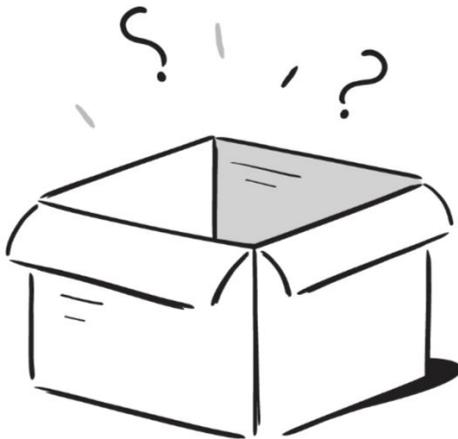
- Enseignante-chercheuse, l'Université de Lille
- Docteure en SEF
- Spécialisée dans l'intégration des outils numériques aux pratiques pédagogiques
- Recherche sur les usages de l'IA dans la formation



Clément Cahagne - IPM 2020 - clement.cahagne@pauuse.fr

- Ingénieur pédagogique multimédia
- Fondateur de pause
- Fondateur du podcast Rendez-vous en terre digitale
- Passionné de technologies au service de la pédagogie

Carte d'identité de l'IA Générative en 5" top chrono

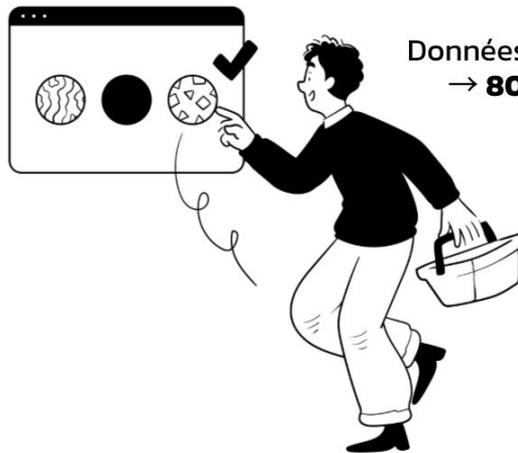


Carte d'identité de l'IA Générative en 5" top chrono



Supercalculatrice de
probabilité d'occurrence du
mot suivant

Carte d'identité de l'IA Générative en 5" top chrono



Données d'entraînement
→ **80% d'internet**

Carte d'identité de l'IA Générative en 5" top chrono



Moteur de
recherche

=/=

Moteur de
réponse



Carte d'identité de l'IA Générative en 5" top chrono



Hallucinations,
éthique, **sécurité** des
données

Carte d'identité de l'IA Générative en 5" top chrono



L'IA Générative
n'est qu'un **outil**



On fait quoi maintenant ?

1

20 min - **World Café (équipes de 6-7)**

Rotation par table (5 min/table) pour identifier les applications pertinentes de l'IA Générative pour l'ingénieur pédagogique, selon les phases :
Conception / Production / Animation / Évaluation.

2

20 min - **Restitution par équipe**

Chaque équipe pourra choisir un cas d'usage pertinent et nous expliquer pourquoi

3

15 minutes - **Démonstrations**

Démonstrations de cas d'usages éprouvés dans notre quotidien selon les 4 phases précédentes et discussion sur le rôle de l'ingénieur pédagogique dans ce cadre

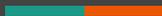
4

5 minutes - **Conclusion et Q&A**

Récapitulatif des apports clés de l'IA Générative pour l'ingénierie pédagogique. Perspectives d'intégration et pistes pour aller plus loin. Place à vos questions !



World Café



Identifier des cas d'usage de l'IA Générative pour l'ingénieur pédagogique, selon les 4 phases suivantes :

Conception / Production / Animation / Évaluation



Restitutions



Chaque équipe présente **chacun son tour** un cas d'usage dans la catégorie de son choix

Démonstrations - Conception



Analyse d'informations

NotebookLM pour *traiter* l'information, *comparer* les sources, et faciliter le travail de l'ingénieur pédagogique



Rétro-ingénierie pédagogique

Partir de slides pour concevoir un *premier jet* de déroulé pédagogique et challenger en atelier de co-conception

Démonstrations - Production



Nouvelles opportunités

+ bonne intégration dans un déroulé pédagogique avec briefing / débriefing pour maximiser l'impact pédagogique



Génération de visuels

Une IA pour produire des visuels à partir de textes (et arrêter de faire des carrés, des ronds et des flèches pendant des heures sur PowerPoint)

Démonstrations - Animation



Challenger son déroulé pédagogique et ses activités d'animation
+ bonne intégration dans un déroulé pédagogique avec briefing /
débriefting pour maximiser l'impact pédagogique

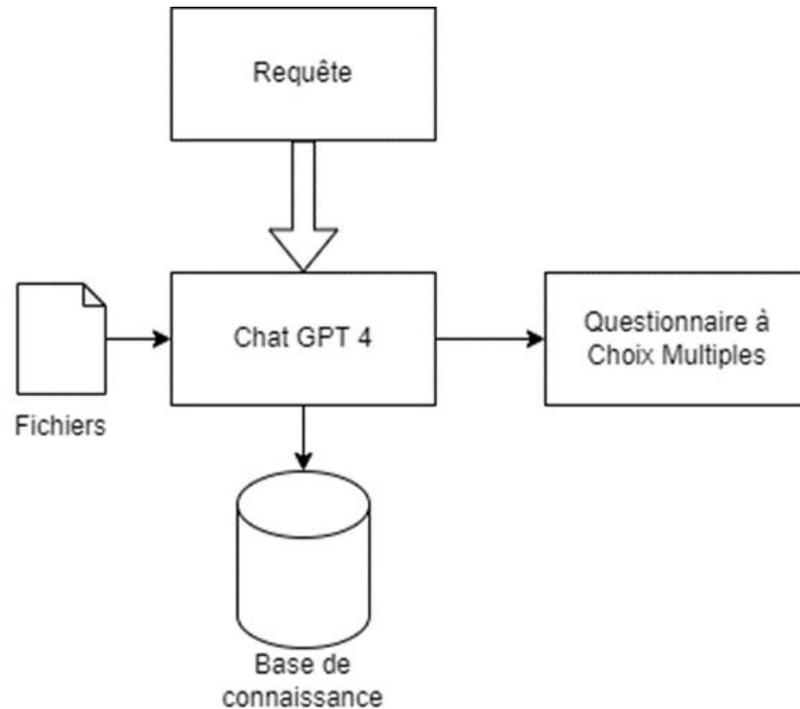
Démonstrations

- **Méthode RAG : c'est quoi ?**

La génération augmentée de récupération (RAG)

- **Utiliser le bon prompt :**

j'ai utilisé selon la méthode basé sur la taxonomie de Bloom



RAG - Retrieval-Augmented Generation



<https://chatgpt.com/share/682b3854-1a8c-800d-8b85-2041ab7948de>

<https://chatgpt.com/share/682c5053-dfd8-800d-ae0b-49000723b92e>

Conclusion - l'IA et l'ingénieur pédagogique

Intelligence
humaine



Intelligence
artificielle

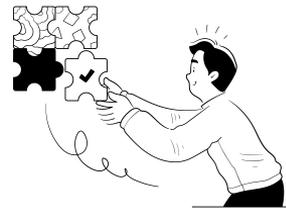
Ressources additionnelles



Boîte à outils IAG



Conférence Luc Julia



Aide à la rédaction de prompt