

Cadre d'usage de l'IA en éducation



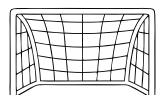
DRANE Pays de la Loire Nantes
et ses réseaux de formateurs

OBJECTIF



- S'approprier le cadre d'usage de l'IA en éducation et réfléchir aux limites et possibilités de ces usages.

BUTS DU JEU :



- identifier pour des cas d'usages définis, les grands principes mis en jeu par le cadre d'usage de l'IA en éducation.
- associer les thématiques réflexives à prendre en compte dans la mise en œuvre de chaque cas.

MATÉRIEL :



- 8 cartes "cas d'usage"
- 14 cartes thématiques
- 32 Cartes "éléments de réponse"

JOUEURS

en groupes entre 5 et 8 personnes

- un animateur ou une animatrice
- un ou deux observateurs (-rice)
- des débatteurs.



RÈGLES DU JEU (30' la partie)

L'animateur tire au sort un cas d'usage, le lit aux débatteurs, l'affiche, et annonce :

- à l'aide des cartes, identifiez les principes du cadre d'usage mis en jeu dans cette pratique (5')
- échangez ensuite sur les problématiques soulevées (10')

Mise en commun et conclusion en grand groupe (10').