



Compte rendu du séminaire IAN 2024

publié le 11/09/2024

Séminaire National des Interlocuteurs Académiques pour le Numérique en Documentation #IANDOC24

Descriptif :

Veillez trouver ici le compte rendu collaboratif du séminaire des IAN en documentation d'avril 2024.

Sommaire :

- 3 expérimentations : Sémio city, expérimentation sur l'IA et construction de la culture numérique par le jeu
- Création de cours et de parcours pédagogiques : ELEA et IAM
- Intervention de Mme Émilie VAN RANTERGHEN, Cheffe de projets, responsable des usages pédagogiques & de l'animation du réseau des experts du 2nd degré – DNE TN3
- Edubase
- Question autour de la dark romance dans les CDI.
- Présentation du Lab110 par Pierre Cleger : créé en 2018

- Expérimentations autour des IA.
- Préconisations de la DNE en matière de cybersécurité.
- Point sur la plateforme Edubase et ses usages pédagogiques.
- Discussion sur la présence des dark romances au CDI.
- Fichier complémentaire avec informations techniques sur les TRAAM, Edubase, et le réseau des IAN.

=> annonce, un.e nouvel.le Inspecteur.rice Général.e en charge de la documentation sera nommé.e prochainement, après le départ en retraite de Mme Carrara

● 3 expérimentations : Sémio city, expérimentation sur l'IA et construction de la culture numérique par le jeu

○ Sémio city par Marie Courtecuisse (IAN Poitiers)

Présentation d'un jeu collaboratif et coopératif permettant de mettre en place des compétences numériques et psychosociales. [Voir article.](#)

• **Education au numérique**

- ➔ Sémio City facilite l'**acquisition de compétences numériques** en lien avec le **CRCN**.
- ➔ Situations pédagogiques propices : SNT, PIX, EMC...

✓ Des thèmes propices : **influence en ligne, cyberharcèlement, viralité, jeux vidéo, publicité ciblée** = Création de **contenu en ligne**.

✓ Des **questionnements éthiques** : implications éthiques des technologies, viser des **comportements responsables** et aborder la question des **droits numériques**, telle que la **liberté d'expression en contexte numérique**.

○ Expérimentation autour de l'intelligence artificielle par Mélanie Serret (Lille)

Comment je me comporte face à une information qui a l'air vraisemblable ?

[Support de présentation.](#)

Partenariat Documentation / SVT sur deux séances destinées aux 1ère Scientifiques

Séance 1 : L'IA est-elle un outil neutre ?

Thème de la lithothérapie : cristaux au programme de SVT, phénomène qui prend de l'ampleur sur Tiktok avec les influenceurs de cailloux, influenceurs sur les énergies. Croyances versus sciences

- 1e temps : analyse de 4 sites web, présentation et vocabulaire, neutralité ou pas, subjectivité.
Rappels sur la neutralité en amont avec un travail à la maison. Puis wooclap pour faire le point en début de séance.
- 2e temps : l'IA, qu'est-ce que c'est ? Qu'attendez-vous de l'IA si vous interrogez une IA sur la lithothérapie ? La vérité ?
=> Test sur 3 IA : snapAI, Chatgpt, Perplexity. Les élèves comparent des captures d'écran et complètent un tableau.
- 3e temps : vidéo projection de l'écran de l'enseignant.
Objectif : évaluer en combien de temps l'IA remet en cause la lithothérapie.
Attention : faire des copies d'écran des résultats souhaités car les IA changent vite leurs réponses.
=> Les élèves réagissent vite quand l'IA est trop bavarde, ils lisent seulement le premier paragraphe (abandon rapide quand l'IA génère trop de texte pour eux).
=> Problème de Chatgpt : la remise en cause est tardive. Perplexity parle plus vite du problème de fiabilité de cette pseudo thérapie.

2e séance :

Interview imaginaire sur Pasteur et d'autres chercheurs sur la génération spontanée.

La génération spontanée est une notion aristotélicienne tombée en désuétude, supposant l'apparition, sans ascendant, d'êtres vivants à partir de la matière inanimée. Ressources données aux élèves par la professeur de SVT.

Trois temps dans la séance :

- Partie théorique sur le fonctionnement des IA.
- Manipulation avec [Perplexity](#) qui ne nécessite pas de compte, donc en accord avec le RGPD.
- Synthèse et réactions :

Prise de conscience : les consignes doivent être claires !

- Les élèves ont vu qu'il faut connaître le sujet pour guider l'IA, sinon risque de dérapage.
- Les élèves ont tâtonné et ont revu leurs prompts en apportant des précisions.
- Les élèves ont trituré le sujet au point de s' approprier les informations. Ils ont dû maîtriser le sujet.

Selon la recherche, l'IA sert avant tout à **aider à rédiger** et non à faire une recherche documentaire.

Autres exemples dans le cadre des traam documentation :

- Un [atelier](#) de lecture collaborative et d'écriture assistée par l'IA
- Les élèves face aux IA génératives... de stéréotypes de genres :
 - [Besançon](#)
 - [Poitiers](#)
- [7 clés d'analyse d'images](#) à Toulouse

Anne Delannoy (IAN Toulouse) a présenté une rubrique conçue autour de l'intelligence artificielle et de l'EMI.

TRAM EMI

Intelligence artificielle, éthique et citoyenneté : les questions à aborder en classe

1 **Transparence et explicabilité** ⓘ

La transparence de l'IA est la capacité pour ses utilisateurs de comprendre comment les décisions sont prises par les algorithmes. La transparence concerne également la mention d'un usage ou non de l'IA dans la production de l'information (par exemple dans les médias).



L'intelligence artificielle constitue un enjeu éthique et médiatique

Comment en faire un levier pour développer l'esprit critique des élèves ?

Sources :

- Éthique et IA, CNIL
- Recommandations de l'Unesco
- Les médias face à l'intelligence artificielle
- Le coût environnemental de l'IA
- Autres références et veille.

© Anne Delannoy
Académie de Toulouse

4 **Biais, stéréotypes, discriminations et exclusions** ⓘ

Parfois volontaires, ces phénomènes sont, le plus souvent inconscients et difficilement repérables. D'autres comme la surreprésentation des hommes dans les métiers intellectuels est un exemple de biais identifiables.

2 **Données personnelles et droits d'auteur** ⓘ

Les principes des droits de l'homme doivent être inclus dans la collecte et la sélection des données. Respecter la vie privée, créditer les sources et respecter les droits de la propriété intellectuelle sont des enjeux majeurs.

5 **Désinformation et éthique des usages** ⓘ

Fake news, production volontaire de fausses informations, et manipulations anti-démocratiques peuvent découler d'utilisations non responsables de l'IA.

3 **Données d'entraînement** ⓘ

La qualité, la quantité et la neutralité des données fournies à l'IA pour son développement et ses créations sont primordiales. Elles ont pour conséquences notamment les points 4 et 5.

6 **Enjeux écologiques** ⓘ

L'entraînement des IA implique des millions d'heures de calculs informatiques énergivores. Poser 25 questions à ChatGPT coûte 1/2 l. d'eau et les 8 millions de centres de données dans le monde génèrent beaucoup de pollution (refroidissement des centres, métaux rares, ...)

Copyrights : professeurs documentalistes de l'académie de Toulouse

- Les [publications](#) de Toulouse
- Création d'un groupe de travail sur l'IA à Aix. [Comptes rendus de lecture et création de séances pédagogiques.](#)
- Prolongement : rédaction d'une charte éthique de l'IA pouvant être ajoutée au carnet de correspondance (académie de Toulouse dans le cadre des traam EMI).

[Retour d'expérience pédagogique : participer à la construction de la culture numérique en IA des élèves / Juliette Filiol](#)

Problématique : les profs docs acteurs de la confiance en information.

Juliette présente sa démarche préalable : relevés d'idées dans les manuels de SNT, lecture d'ouvrages, prise de notes, maturation du projet.

=> Idée : créer un jeu avec une version numérique sur genial.ly.

Juliette Filiol a proposé un retour d'expérience pédagogique : participer à la construction de la culture numérique en IA des élèves.



Création de flashcards. Cobayage avec des élèves au CDI : ils ont fait des propositions.

Puis conception de la fiche élève : règles, profils...

Jeu à venir bientôt.

● Création de cours et de parcours pédagogiques : ELEA et IAM

L'académie de Versailles mène actuellement une expérimentation autour de **l'outil ELEA**, un Moodle simplifié conçu pour faciliter la création de cours et de parcours pédagogiques. Cet outil sera déployé dans tous les ENT (Environnements Numériques de Travail) dès la rentrée 2024. ELEA vise à offrir une interface intuitive permettant

aux enseignants de créer et de gérer des contenus éducatifs de manière plus accessible, tout en conservant les fonctionnalités essentielles de Moodle.

Par ailleurs, la **plateforme Inter Académique Moodle (IAM)** a été mise en place pour favoriser l'échange de cours et de parcours Moodle entre les académies. Cette initiative vise à mutualiser les ressources pédagogiques et à renforcer la collaboration interacadémique. À terme, la plateforme IAM sera remplacée par une nouvelle plateforme d'échange de cours ELEA, qui poursuivra cet objectif de partage et de diffusion des ressources pédagogiques.

Pour en savoir plus sur la plateforme IAM, vous pouvez consulter le site suivant : <https://iam.unistra.fr/> .

● Intervention de Mme Émilie VAN RANTERGHEN, Cheffe de projets, responsable des usages pédagogiques & de l'animation du réseau des experts du 2nd degré – DNE TN3

○ 1. Préconisations de la DNE sur Pix et la Cybersécurité

Attestation Pix en 6e : à partir de cette rentrée 2024-2025, l'attestation Pix devient obligatoire pour les élèves de 6e. Pour accompagner cette démarche, [six capsules vidéos](#)  sur le parcours de sécurité numérique sont mises à disposition, visant à sensibiliser les élèves aux enjeux de la cybersécurité dès le début de leur scolarité.

D'une durée d'une minute trente, elles abordent des sujets tels que l'usurpation d'identité et la gestion des mots de passe. Ces capsules seront intégrées dans le parcours Pix pour les élèves de 6e.

Pix+edu pour les enseignants : un autopositionnement sera proposé aux enseignants via Pix+edu, permettant de mesurer et d'améliorer leurs compétences numériques, en particulier sur les aspects liés à la cybersécurité.

○ 2. Création de ressources sur la Cybersécurité

Affiches sur les métiers de la cybersécurité : [six affiches](#)  ont été créées pour promouvoir les métiers de la cybersécurité, un secteur où la France manque cruellement de personnel qualifié (environ 100 000 postes à pourvoir). Ces ressources visent à sensibiliser les lycéens à ces opportunités professionnelles.

Cybermois (Octobre) : l'année dernière, pendant le mois d'octobre, des boîtes de jeu CyberEnJeux ont été distribuées aux établissements qui en avaient fait la demande. Ces jeux étaient accompagnés d'affiches de campagne pour renforcer la sensibilisation. Un [kit de sensibilisation](#)  créé par Cybermalveillance.gouv.fr comprenant des fiches pratiques sur le hameçonnage, le rançonnage, etc., est disponible en ligne. Il est destiné à sensibiliser tant les élèves que les enseignants.

CyberEnJeux est un projet innovant développé par l'Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information (ANSSI) en collaboration avec le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports. Ce jeu pédagogique vise à sensibiliser les élèves à la cybersécurité en les engageant dans une double démarche : un temps d'acculturation aux enjeux de la cybersécurité suivi de la création de jeux sur ce thème, réalisés par les élèves eux-mêmes. L'objectif principal de CyberEnJeux n'est pas la production de jeux parfaits, mais bien l'acquisition de connaissances en cybersécurité et l'éveil de nouvelles vocations dans ce domaine. Plus de 300 élèves ont déjà testé cette initiative avec succès, confirmant ainsi son efficacité et sa pertinence pour différents niveaux d'enseignement.



Plateforme jeprotegemonenfant.gouv.fr



« Site web simple et pratique qui centralise toutes les informations dont les parents ont besoin pour mieux accompagner leurs enfants face aux écrans »

Code du gamer : charte de bonne conduite.

Capsules vidéo et livret pour les enseignants.

Ce tutoriel propose des bonnes pratiques de civisme en ligne pour les joueurs et joueuses. Il est le fruit d'ateliers organisés par la Délégation interministérielle à la lutte contre le racisme, l'antisémitisme et la haine anti-LGBT (DILCRAH), en partenariat avec la Direction interministérielle de la transformation publique (DITP) et la Direction interministérielle du numérique (DINUM). Ces ateliers ont réuni des acteurs publics et privés du jeu vidéo, de l'eSport, du numérique, ainsi que des représentants associatifs, des joueurs et des étudiants en communication.

=> Civisme en ligne

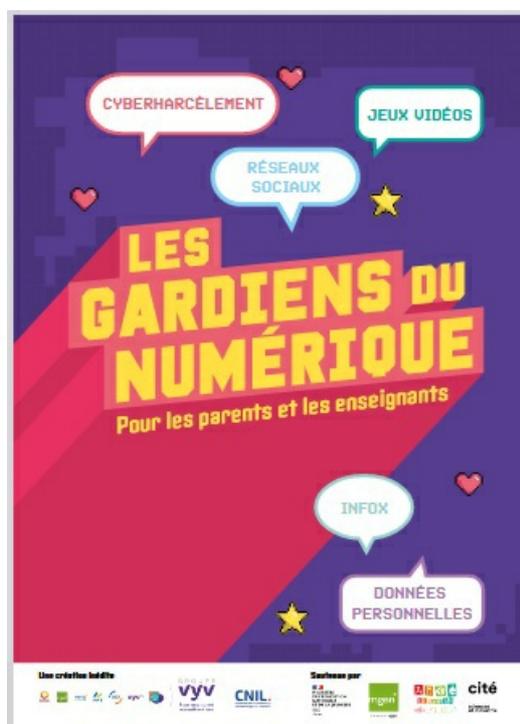


Civisme et jeu vidéo : Réinventons les codes ! (1/2)



Gardiens et gardiennes du numérique de la Cité des sciences .

Escape game, escape game en classe avec des QRcodes et jeu de carte traditionnel. [Livret](#)



o 3. Lettre Edunum sur la Parentalité Numérique

Cette lettre sera prochainement transformée en jeu : l'Odysée du numérique.

L'Odysée du numérique est en préparation pour rendre cette ressource encore plus engageante pour les parents afin de les impliquer davantage dans l'éducation numérique de leurs enfants.

● Edubase

Présentation par Olivier Pingal

La base de données Edubase dédiée aux scénarios pédagogiques du groupe documentation, bien que toujours active, montre des signes d'obsolescence. Un changement majeur est prévu en septembre 2025 avec une refonte de la plateforme. Actuellement, 694 scénarios y sont recensés, contre 640 en juin 2020. Un effort est fait pour améliorer la pertinence des fiches, même si cela signifie en avoir moins.

Parmi les scénarios, 32 % proviennent des TraAM (Travaux Académiques Mutualisés) et 39,5 % des scénarios ont été publiés entre 2020 et 2024. À noter, aucun scénario n'est antérieur à **2013**.

o Quelques scénarios pédagogiques se démarquent :

- Marathon presse EDD/EMI (Éducation au Développement Durable et Éducation aux Médias et à l'Information)
- Séquence sur les fake news
- Complot chat
- Découvrir et pratiquer la webradio à l'école
- Echappe-toi : jeu d'évasion pour la découverte du CDI

Importance du réseau académique Connaître les initiatives en cours dans les différentes académies est crucial. Cela passe par un relais actif des inspecteurs et des réseaux de formateurs, favorisant ainsi des échanges et des collaborations plus efficaces.

Ce travail de modernisation et de visibilité renforcée vise à assurer que Edubase continue de jouer un rôle central dans le partage de bonnes pratiques pédagogiques en documentation et numérique.

● Question autour de la dark romance dans les CDI.

Les professeurs documentalistes jouent un rôle clé dans la sélection des ressources mises à disposition des élèves dans les Centres de Documentation et d'Information (CDI). Face à la popularité croissante de la dark romance parmi les adolescents, ces professionnels se trouvent confrontés à un dilemme complexe : répondre à l'intérêt des élèves pour ce genre littéraire tout en s'assurant de protéger leur développement intellectuel et émotionnel.

○ Le point de vue de la vigilance

Certains professeurs documentalistes choisissent de ne pas inclure de dark romance dans leurs CDI, estimant que ces ouvrages, en dépeignant des relations toxiques et en banalisant les violences sexistes, ne sont pas adaptés à un public jeune. Ils considèrent qu'il est de leur devoir de filtrer les contenus pour s'assurer qu'ils véhiculent des valeurs positives et saines. Cette approche repose sur la conviction que l'exposition à des modèles de relations amoureuses destructrices pourrait influencer de manière négative les perceptions et les comportements des adolescents, qui sont encore en phase de construction de leur identité et de leur compréhension des dynamiques sociales. Dans ce cadre, le rôle du professeur documentaliste est aussi de sensibiliser et d'éduquer les élèves sur les dangers potentiels de certains contenus, en expliquant les raisons pour lesquelles ces ouvrages ne sont pas présents dans les rayons du CDI.

○ Le point de vue de l'ouverture et du libre accès

D'autres professeurs documentalistes adoptent une approche différente, en mettant à disposition des élèves une large gamme de genres littéraires, y compris la dark romance. Ils estiment qu'il est important de reconnaître les intérêts des élèves et de leur offrir la possibilité d'explorer ces lectures de manière encadrée. Selon ce point de vue, l'éducation passe aussi par la confrontation à des récits divers, y compris ceux qui peuvent poser question. L'idée est que les CDI doivent refléter la diversité de la production littéraire contemporaine, et que les élèves doivent être accompagnés pour développer leur esprit critique face aux contenus qu'ils consomment. Ces documentalistes voient dans l'inclusion de la dark romance une opportunité de dialogue et d'éducation sur des sujets complexes comme les relations de pouvoir, le consentement et la violence. Plutôt que d'interdire, ils préfèrent encadrer la lecture en offrant des discussions et des ressources complémentaires pour aider les élèves à décrypter ces récits.

Proposition de biblio Aix-Marseille

[Lecture jeune adulte](#) ↗ :

[Heroic fantasy](#) ↗

[SF](#) ↗ :

[Derniers coups de coeur](#) ↗

○ Question sur le temps de formation continue

Les situations sont variées selon les académies. La plupart des EAFC sont plutôt souples sur des formations sur

temps scolaires (donc sur le face à face pédagogique). C'est une façon de prendre en compte nos 30 heures de présence en établissement, ce qui nous différencie des collèges à 15h, 18h, etc.

La question du lieu de formation et des distances au sein des académies pose deux problèmes : la possibilité d'accéder aux formations et la disponibilité (par exemple le mercredi après-midi).

Des collègues constatent une réduction du volume horaire autorisé.

ressources utiles :

[Parcours M@gistère](#) sur la montée en compétences numériques des enseignants (dont certification Pix+Édu).

● Présentation du Lab110 par Pierre Cleger : créé en 2018

[Le 110bis est un espace de travail alternatif au sein du ministère](#), favorisant un écosystème d'apprentissage où les contributeurs s'enrichissent mutuellement. Il offre un cadre neutre pour des échanges horizontaux, encourageant l'expression ouverte des idées dans un esprit bienveillant. Les activités incluent les "Office Hours" et des présentations mensuelles du lab. Il fonctionne comme un commun, où les utilisateurs sont à la fois contributeurs et bénéficiaires des ressources. Le Lab 110bis accompagne divers projets : stratégie, animation de communautés, prospective, retours d'expérience, formation à la facilitation, et développement de solutions.

○ Mise en place d'ateliers de travail

Il s'agit de formation à la facilitation. Le facilitateur fait en sorte que les participants fassent émerger des idées, coconstruit l'atelier à partir d'une problématique, avec des méthodes de codesign, avec des outils. L'objectif est d'impulser un travail collectif, d'aider à l'animation de communautés et de faire de la prospective, notamment au niveau de l'IA.

Proposition de formats différents : ateliers, focus groupe, séance de coaching...

○ Communautés de labs académiques académiques : 17 labs académiques.

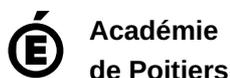
Qui peut les solliciter : Cardies, DAN, chargés de modernisation qui accompagnent les personnels qui ont des besoins en formation, en compétences, avec des méthodes du design thinking. [Une carte géographique](#) existe pour connaître les personnes en charge des labs.

○ Journée des labs :

Une fois par an, rassemblement physiquement des membres de labs. Chaque mois, diffusion d'une lettre d'information sur les ressources accompagnée d'un webinaire (goûter des labs un jeudi à 16h). Travail sur des thématiques communes suggérées.

But : créer du dynamisme, une synergie, à partir de travaux communs.

 [supplements_ian](#) (PDF de 64.8 ko)



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.