

## IA & Gamification : Libérer la créativité dans l'éducation

### Ref Cours :

ERASMUS+AIGAMIFICATION

Niveau d'entrée : B1

Langue d'enseignement : Français

Sessions d'enseignement quotidien :

**Matin** : 4 x 45 minutes (3 h 15)

**Après-midi** : 1 x 45 minutes

Heures de cours au total:

1 semaine: 20 heures

Taille maximale de la classe : 10

### Ecole référente

**Newdeal Institut - KLF Bordeaux**

Jardin de l'Ars

2 parvis Gattebourse

33800 Bordeaux

### Responsables formation



**Amandine DURIEZ**

Formatrice en Français langue étrangère depuis plus de 15 ans et coach professionnelle certifiée, Amandine est également préparatrice mentale pour l'accompagnement à la performance auprès de professionnels et d'élèves français et internationaux. Elle développe des programmes pédagogiques pour divers publics. Elle se spécialise dans la compréhension approfondie des mécanismes cérébraux, la capacité à vulgariser des concepts complexes et l'adaptation des contenus pédagogiques aux besoins spécifiques des apprenants.



**Xavier Casse**

Formateur en français langue étrangère Xavier Casse est un passionné, reconnu pour son expertise en ingénierie pédagogique et en formation de formateurs. Curieux et bienveillant, il excelle dans la création de ressources pédagogiques innovantes et adaptées aux besoins des apprenants. Spécialisé dans le digital learning, la gamification et l'intelligence artificielle appliquée à l'enseignement du FLE, il conçoit des formations engageantes depuis plus de 10 ans. Xavier anime de nombreuses conférences en France et à l'étranger sur l'IA et la gamification, il sait captiver son audience et transmettre des savoirs complexes de manière ludique et interactive.

### Public :

**Enseignants** : Ce cours donne aux enseignants des connaissances et outils guidés par l'IA pour encourager la créativité des étudiants.

**Coordinateurs pédagogiques / responsables de filières** : Idéal pour ceux qui sont à l'origine de la conception des programmes pédagogiques, ce cours offre des perspectives précieuses sur l'intégration efficace de nouveaux outils dans les curricula.

**Éditeurs / concepteurs pédagogiques** : Les professionnels en technologie éducative et en conception pédagogique acquerront une expertise sur les derniers outils innovants pour favoriser la créativité en classe et comprendre les principes de gamification qui leur permettront de développer des curricula incorporant des éléments d'apprentissage basés sur le jeu engageants.

### Objectifs

- Comprendre le fonctionnement des outils d'IA pour améliorer la créativité en classe.
  - Explorer les applications pratiques de l'IA dans différentes matières pour des projets créatifs d'étudiants.
  - Acquérir des compétences pour concevoir des activités engageantes alimentées par l'IA qui suscitent l'engagement chez les étudiants.
  - Créer un projet alimenté par l'IA démontrant son efficacité pour favoriser la créativité dans un cadre de classe spécifique.
  - Renforcer la compréhension des participants des principes de la gamification et de son potentiel à accroître l'engagement, la motivation et les résultats d'apprentissage dans les environnements éducatifs.
  - Développer des compétences et techniques pratiques pour intégrer la gamification et des outils innovants comme l'IA dans divers domaines, favorisant les connexions interdisciplinaires et les pratiques pédagogiques innovantes.
- Préparation Modalités préparatoires pré-cours :**
- Analyse des besoins
  - Ressources en ligne pour des informations sur le pré-cours, l'arrivée et la culture

**Concevoir des activités engageantes grâce à l'IA et la gamification :**

Développer et mettre en œuvre des leçons qui sollicitent la créativité, la motivation et la participation des étudiants.

**Développer des compétences en gestion de projet :**

Apprendre les compétences essentielles pour gérer et mener à bien un projet qui met en valeur le potentiel créatif de l'IA et des jeux dans un environnement de classe.

**Maîtriser l'IA dans le contexte**

**éducatif :** Acquérir des compétences dans l'utilisation des outils d'IA pour valoriser les méthodologies d'apprentissage divers, garantissant que tous les étudiants peuvent bénéficier des capacités créatives de l'IA.

**Analyser et surmonter les défis :**

Évaluer de manière critique les avantages et les limites de l'IA et de la gamification tout en développant des solutions pour les défis courants en classe.

**Améliorer les compétences**

**technologiques :** Maîtrise des outils numériques et des plateformes qui fournissent des expériences d'apprentissage gamifiées et générées par l'IA.

- Évaluation du niveau linguistique en ligne

**Services et Modalités proposés pendant le séjour**

- Cours spécifiques
- Supports pédagogiques inclus
- Définition des objectifs d'apprentissage
- Évaluation continue et feedback sur les progrès
- Conseils personnalisés sur les exercices à domicile
- Service d'hébergement sur demande
- Service de transfert depuis l'aéroport sur demande

**Suivi post-formation :**

- Certificat de présence et de réussite
- Europass Mobility
- Test de fin de cours et évaluation du programme

**Contenu et stratégies du cours :**

*Ce cours aborde la dynamique pédagogique apportée par l'utilisation d'outils innovants et atypiques : l'IA et la gamification. Les participants aborderont la prise en main des outils pratiques d'IA qui s'intègrent dans les déroulés pédagogiques, améliorant la motivation des élèves dans diverses matières.*

*Des exercices d'écriture imaginative aux simulations scientifiques interactives, l'IA peut être utilisée pour transformer les salles de classe en espaces d'apprentissage engageants.*

*À travers des ateliers pratiques et des études de cas, les participants apprendront à concevoir des activités alimentées par l'IA adaptées à des styles d'apprentissage divers, garantissant inclusivité et participation active des étudiants. De plus, le cours introduit les principes de la gamification, couvrant des stratégies comme des points, des médailles, des classements et des récompenses pour augmenter l'engagement des étudiants.*

*Les participants exploreront des éléments de conception de jeux, des études de cas réelles et des techniques avancées, y compris la réalité virtuelle et augmentée dans l'éducation.*

*À la fin du cours, les participants auront développé une unité d'apprentissage gamifiée et améliorée par l'IA. Ils présenteront leurs projets, démontreront les meilleures pratiques et créeront un plan d'action pour la mise en œuvre en classe, les équipant des compétences nécessaires pour favoriser l'innovation et l'engagement dans leurs propres environnements éducatifs*

**Programme Exemple :**

*Voici un exemple d'un emploi du temps qui peut être adapté aux besoins des participants*

*Cours une semaine*

*Nombre total d'heures du cours : 20 heures.*

*Voir annexe A ci-dessous*

**Résultats :**

**Exploiter l'IA pour motiver ses élèves:** Identifier et évaluer des outils

*d'IA pour améliorer la créativité dans différentes matières, en les intégrant efficacement dans les plans de cours et les structures de curriculum.*

**S'adapter aux différents besoins d'apprentissage :** *Utiliser des stratégies d'IA et de gamification pour soutenir les différents modes d'apprentissage, favorisant un environnement de classe inclusif et dynamique.*

**Maîtriser les techniques de gamification :** *Intégrer des éléments de jeu et des défis pour augmenter l'engagement des étudiants et améliorer les résultats d'apprentissage.*

**Collaborer et innover :** *Échanges de bonnes pratiques avec des pairs, concernant l'intégration de l'IA et du jeu pour créer un environnement d'apprentissage plus interactif et efficace.*



## Annexe : Exemple de Programme

Sem 1	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
08:30 - 09:00	Réunion de Bienvenue, orientation et briefing avant les sessions				
09:00 - 10:45	<p><b>Comprendre l'IA pédagogique</b></p> <p>Définition, histoire et types d'IA Le rôle de l'IA dans l'éducation : avantages, applications et défis en classe / Apprentissage personnalisé / Plateformes d'apprentissage adaptatives / Automatisation des tâches administratives Discussion : Comment l'IA est déjà utilisée dans l'éducation ?</p>	<p><b>Outils d'IA pour les éducateurs</b></p> <p>Outils éducatifs alimentés par l'IA : Explorer des outils tels que les plateformes d'apprentissage adaptatif (par ex. DreamBox, Knewton, Squirrel AI), l'automatisation de la notation et les tuteurs IA (par ex. Squirrel, Watson Classroom) Activité pratique : Essayer des applications alimentées par l'IA qui peuvent personnaliser l'apprentissage pour les étudiants selon leur rythme et leur style d'apprentissage</p>	<p><b>Les théories derrière l'apprentissage basé sur le jeu</b></p> <p>Avantages cognitifs de l'apprentissage basé sur le jeu : Comment les jeux peuvent améliorer le travail de la mémoire, les résultats d'apprentissage et la pensée critique La psychologie des récompenses et des retours d'informations Types d'apprentissage basé sur le jeu : jeux numériques, jeux de société et jeux de rôle (RPG)</p>	<p><b>Intégrer l'IA et la gamification</b></p> <p>Comment l'IA améliore l'apprentissage gamifié : Mécanismes de jeu adaptatifs qui réagissent aux progrès des étudiants Outils basés sur des jeux alimentés par l'IA qui ajustent les niveaux de difficulté en temps réel Exemples : jeux alimentés par l'IA, comme AI Dungeon (narration IA) ou des plateformes gamifiées avec intégration de l'IA Équilibrer créativité et technologie : Comment encourager la créativité des étudiants tout en utilisant des éléments de jeu et de l'IA</p>	<p><b>Évaluer l'impact de l'IA et de la gamification :</b></p> <p>Comment évaluer l'engagement et les performances des étudiants dans des leçons gamifiées et améliorées par l'IA</p> <p>Utiliser des évaluations formatives et sommatives dans un environnement gamifié</p>
10:45 - 11:00	<b>Pause</b>				
11:00 - 12:15	<p><b>Introduction à la gamification</b></p> <p>Qu'est-ce que la gamification ? : Principes clés et composants de la gamification Augmentation de l'engagement et de la motivation Apprentissage collaboratif à travers les mécaniques de jeu Exemples de gamification réussie dans les contextes éducatifs</p>	<p><b>Implémenter l'IA dans la planification des leçons</b></p> <p>Utiliser l'IA pour analyser les données des étudiants : Comment l'IA peut aider à identifier les habitudes d'apprentissage des étudiants, leurs forces et leurs faiblesses Créer des plans de leçon personnalisés : Comment concevoir des plans de leçon soutenus par l'IA qui répondent aux besoins individuels Considérations éthiques : Confidentialité, biais et le rôle de l'enseignant aux côtés de l'IA</p>	<p><b>Concevoir des activités de classe gamifiées</b></p> <p>Créer une expérience d'apprentissage gamifiée Comment établir des objectifs d'apprentissage qui s'alignent avec les mécaniques de jeu Outils numériques pour la gamification : Plateformes comme Kahoot, Quizizz, Classcraft et Seesaw</p>	<p><b>Conception de projet avec l'IA et la gamification :</b></p> <p>Comment structurer des projets à long terme qui incorporent à la fois des éléments d'IA et de gamification Apprentissage centré sur l'étudiant : Encourager la créativité et la responsabilité dans l'apprentissage grâce à des jeux alimentés par l'IA</p>	<p><b>L'avenir de l'IA et de la gamification dans l'éducation</b></p> <p>Tendances émergentes dans l'éducation : Avancées en IA, réalité virtuelle/augmentée et systèmes éducatifs gamifiés futurs Construire une stratégie à long terme pour l'IA et la gamification : Comment se tenir informé des nouveaux outils, plateformes et tendances éducatives</p>
12:15 - 13:15	<b>Pause</b>				
13h15 -14h45	Visite de la ville	<p><b>Workshop</b> : concevoir un modèle de déroulé pédagogique incorporant des outils basés sur l'IA et le personnaliser pour divers apprenants</p>	<p><b>Workshop</b> : Concevoir une activité de classe gamifiée ou un mini-jeu pour votre matière en utilisant une plateforme numérique</p>	<p><b>Workshop</b> : Travailler en groupes pour créer un plan d'apprentissage basé sur des projets en utilisant des stratégies d'IA et de gamification</p>	Activité culturelle