



NEWSLETTER 1

JANVIER - JUIN 2024



MISES À JOUR DU PROJET

1ère réunion transnationale du projet à Chypre

Recherche effectuée sur des sources et références pertinentes

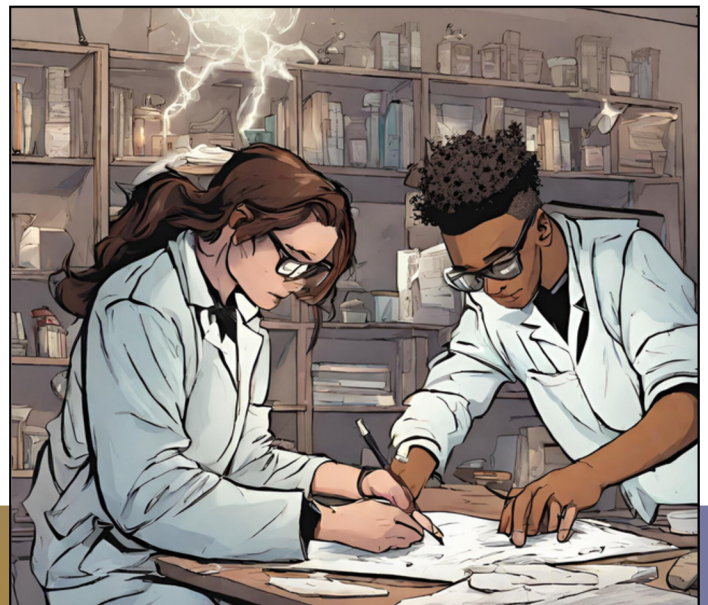
Terminer le rapport global

Réalisation de focus groupes avec des experts

Définition et début du développement du module AI&ML Comics

LES OBJECTIFS DU PROJET

Le projet Comix4AI vise à créer une nouvelle voie pour l'intelligence artificielle dans les écoles secondaires. Il a pour objectif de renforcer les connaissances, compétences et habiletés des enseignants et des élèves du secondaire en matière d'IA, de promouvoir la transformation numérique par l'interdisciplinarité et des pratiques éducatives inclusives. Cela aidera à lutter contre la faible réussite scolaire en créant des supports pédagogiques accessibles à tous les élèves pour comprendre l'IA sous forme de bandes dessinées numériques, et encouragera les parcours professionnels orientés vers les STEM.



TPM1

La première réunion transnationale du projet s'est tenue à Chypre les 28 et 29 mai 2024. Les partenaires ont discuté :

1. La structure générale du projet et les responsabilités de chaque partenaire.
2. Dates limites précises prévues pour les activités à venir.
3. Communication et diffusion du projet



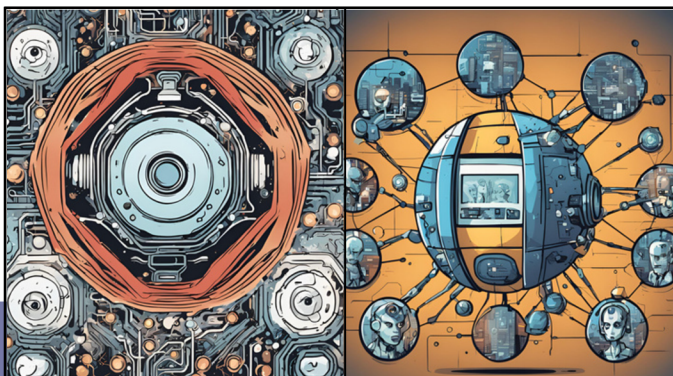
LA RECHERCHE

La recherche s'est concentrée sur la définition de références et de ressources concernant l'utilisation des bandes dessinées numériques dans le contexte scolaire traditionnel, ainsi que sur l'utilisation de l'IA dans les matières STEM pour les tâches et les algorithmes. Cela a produit une liste de références et de sources sur l'utilisation des bandes dessinées numériques dans le contexte de l'éducation scolaire, l'enseignement de l'IA à travers les concepts STEM, ainsi que les avantages et les défis de ces pratiques.



LE RAPPORT GLOBAL

Les partenaires ont créé et diffusé un modèle de questionnaire destiné aux enseignants du secondaire spécialisés en informatique, en ingénierie, en chimie et en physique. L'objectif était d'évaluer leur niveau de connaissance en IA et en ML dans chaque pays partenaire, afin d'apprendre à créer un module adapté à leurs besoins. Cela a abouti à la rédaction d'un rapport national par pays, qui a finalement produit le rapport global.



LES GROUPES DE DISCUSSION AVEC DES EXPERTS



Les groupes de discussion ont été organisés pour tirer parti de l'expertise de professionnels en IA, en ingénierie et en design graphique afin de garantir une approche interdisciplinaire des méthodes de conception de bandes dessinées numériques pour l'enseignement et l'apprentissage de l'IA/ML dans les contextes éducatifs secondaires en STEM.



LE GROUPE DE DISCUSSION N°1

Une discussion de groupe en ligne a eu lieu sur des sujets importants et des moyens d'intégrer les bandes dessinées numériques dans les environnements éducatifs en tant qu'outils d'enseignement et d'apprentissage efficaces. Le groupe de discussion était composé de professionnels, y compris des artistes 3D, des experts en VR, des animateurs, des illustrateurs, des graphistes et des designers industriels, issus des secteurs académique et freelance.

LE GROUPE DE DISCUSSION N°2

Une deuxième discussion de groupe en ligne a eu lieu sur des sujets importants et des moyens d'utiliser les bandes dessinées numériques dans les environnements éducatifs en tant que méthode d'enseignement et d'apprentissage de l'IA et du ML. Le groupe de discussion était composé de professionnels en ingénierie informatique spécialisés en IA et en bio-informatique, en ingénierie des données et en physique, issus des secteurs académique, public et privé.



DÉVELOPPEMENT DE MODULES DE BANDES DESSINÉES AI & ML

Les discussions des groupes de discussion ont fourni des informations précieuses qui ont ensuite été utilisées pour définir et structurer le contenu du module. Les partenaires ont créé le plan du contenu du module et ont attribué des unités aux organisations partenaires pour inclure des parties théoriques et pratiques.

La logique derrière le développement du module de bandes dessinées sur l'IA et le ML est double. Il vise à :

- 1) aborder les idées fausses concernant l'utilisation d'outils d'apprentissage informels en classe
- 2) promouvoir une compréhension et une utilisation de base de l'IA et du ML dans les matières telles que l'informatique, l'ingénierie, la physique et la chimie. Parallèlement, il contribue à l'objectif général de Comix4AI de promouvoir le développement de la culture de l'IA dans l'enseignement secondaire par le biais de méthodes d'enseignement et d'apprentissage non formelles.

LES RÉSEAUX SOCIAUX ET LA PRÉSENCE EN LIGNE

Nous sommes ravis d'annoncer que toutes nos plateformes de médias sociaux, ainsi que notre site web, sont désormais en ligne ! Nous vous invitons à vous connecter avec nous sur les réseaux sociaux et à explorer notre site web pour les dernières mises à jour, ressources et informations sur le projet Comix4AI.

