



## LE MODULE DE BANDES DESSINEES IA&ML

## LE MODULE DE BANDES DESSINEES IA&ML

Le module de bandes dessinées IA et ML est disponible !

Il comprend des vidéos courtes, des présentations interactives et est accessible gratuitement sur notre site web. Découvrez-le maintenant !



## BLOGS COMIX4AI

Explorez nos derniers blogs pour découvrir les aspects uniques de l'IA, du machine learning et des bandes dessinées numériques dans l'éducation.

Cliquez ci-dessous pour en savoir plus :



The Emerging Need for an AI-Literate Society

📅 December 6, 2024



Unlocking the Creative Power of AI: Exploring Educational Comics with Comix4AI

📅 January 8, 2025



Beyond the Funny Pages: Why Comics Belong in the Classroom

📅 January 3, 2025



# GROUPES DE DISCUSSION AVEC DES EXPERTS



## PERSPECTIVES DES GROUPES DE DISCUSSION

Après le succès des deux groupes de discussion à Chypre, nous avons organisé des groupes de discussion en France. Les experts ont souligné l'importance d'introduire les concepts d'IA et de ML de manière accessible pour les étudiants. Ces discussions ont servi de cadre de référence pour le projet Comix4AI, garantissant que nos bandes dessinées éducatives soient engageantes, inclusives et percutantes pour tous.

Le premier groupe de discussion, impliquant des animateurs, illustrateurs et designers graphiques, a souligné l'importance de la simplicité, de l'accessibilité et de l'interactivité dans les bandes dessinées éducatives. Les discussions ont porté sur les aspects créatifs et pratiques de la conception de bandes dessinées éducatives : conceptualisation, processus de conception, mise en forme, directives de contenu, outils et ressources. Le second groupe de discussion, composé d'experts en IA et en ML, a mis en évidence la nécessité de former les enseignants aux outils numériques, au développement de contenu de haute qualité et à la gestion de défis tels que l'équité numérique, la protection des données et les biais algorithmiques.





Co-funded by  
the European Union



# ATELIERS AVEC DES ENSEIGNANTS EN GRÈCE



Des ateliers ont été organisés avec 25 enseignants spécialisés en mathématiques, informatique, ingénierie et sciences, en Grèce.

Les ateliers ont élargi la perception des enseignants sur l'intégration de l'IA dans les matières STEM dans leurs salles de classe et ont renforcé leurs compétences numériques à travers la création de bandes dessinées numériques.



## ATELIER EN PRÉSENTIEL

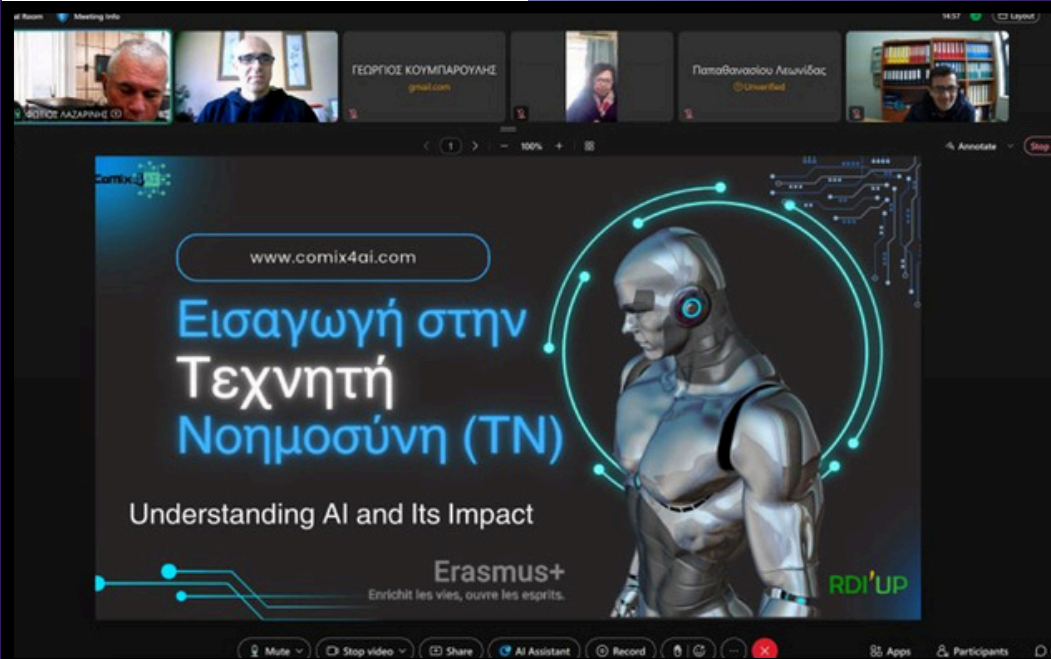
📍 5th High School Agrinio

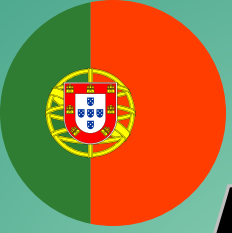
Cet atelier a réuni 11 participants qui ont participé à des sessions en présentiel sur les concepts d'IA et les plans de leçons basés sur des bandes dessinées. À la suite de ces sessions, les participants ont complété une partie du cours de manière asynchrone dans le cadre d'un e-cours ouvert.

## ATELIER EN LIGNE

📍 Webex et e-cours ouvert

L'expérience d'apprentissage entièrement à distance a attiré 14 participants et a été réalisée à travers des séances de brainstorming collaboratif et des activités guidées.





Co-funded by the European Union



# ATELIERS AVEC DES ENSEIGNANTS AU PORTUGAL



Des ateliers ont été organisés avec 15 enseignants spécialisés en mathématiques, informatique, ingénierie et sciences, au Portugal.

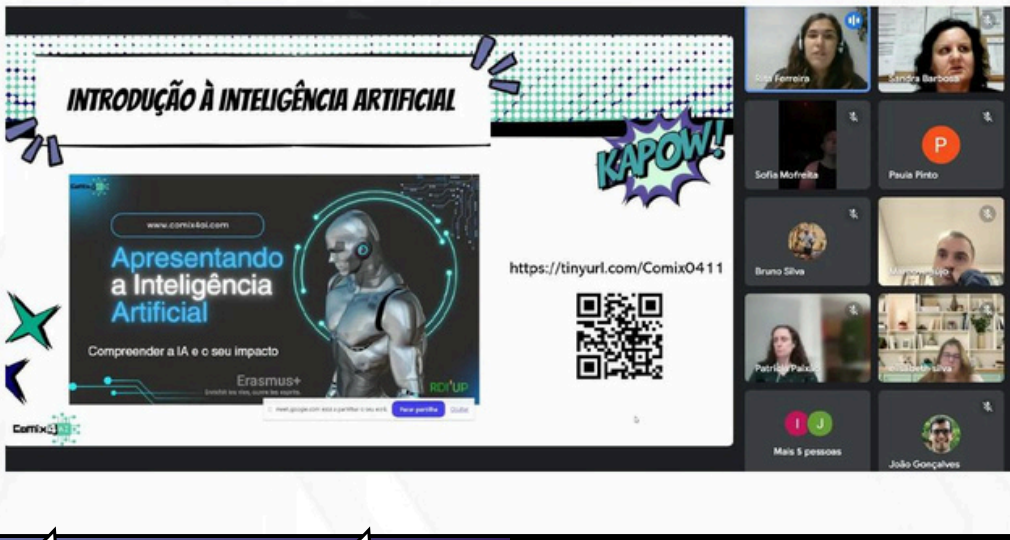
Les ateliers ont élargi la perception des enseignants sur l'intégration de l'IA dans les matières STEM dans leurs salles de classe et ont renforcé leurs compétences numériques à travers la création de bandes dessinées numériques.



## ATELIER EN LIGNE

Les sessions de formation de 15 heures, avec un mélange passionnant d'IA, de machine learning et de l'art de la bande dessinée, se sont déroulées sur 5 sessions.

Les participants ont exploré des sujets tels que les bases de l'IA, l'univers des bandes dessinées et leur rôle dans l'éducation à travers des vidéos, des quiz Kahoot et des activités collaboratives.



## RÉSULTATS CRÉATIFS

Après les 5 sessions, les enseignants ont créé leurs propres bandes dessinées numériques avec des histoires captivantes qui alliaient thèmes éducatifs et flair artistique.

Avec l'intégration de vidéos, d'art et de narration, les résultats ont constitué des exemples inspirants de la manière dont l'IA et les bandes dessinées numériques peuvent transformer l'expérience en classe.





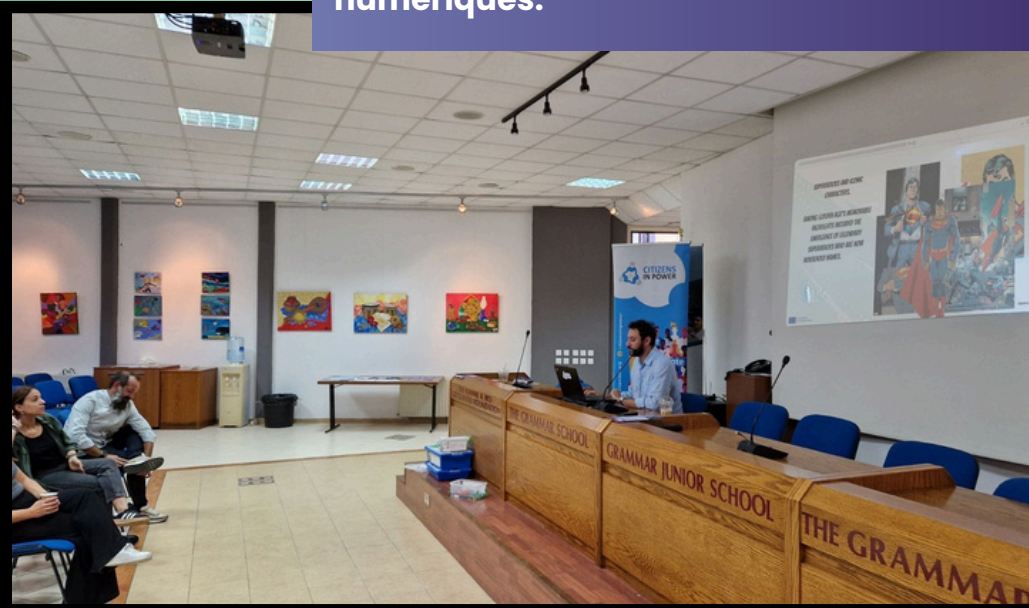
Co-funded by  
the European Union



# ATELIERS AVEC DES ENSEIGNANTS À CHYPRE



Des ateliers ont été organisés avec 16 enseignants spécialisés en mathématiques, informatique, ingénierie et sciences, à Chypre. Les ateliers ont élargi la perception des enseignants sur l'intégration de l'IA dans les matières STEM dans leurs salles de classe et ont renforcé leurs compétences numériques à travers la création de bandes dessinées numériques.



## ATELIER EN PRÉSENTIEL

Le Grammar School de Nicosie  
Lors de la première session en présentiel, les participants ont participé à un programme de formation immersif conçu pour intégrer les bandes dessinées numériques IA/ML dans leurs salles de classe.

## ATELIER EN LIGNE

La session en ligne a combiné une formation synchrone avec un apprentissage autonome asynchrone, offrant ainsi aux éducateurs de la flexibilité tout en maintenant leur engagement. À travers des exercices interactifs et des discussions collaboratives, les participants ont exploré des façons créatives d'utiliser les bandes dessinées numériques comme ressource éducative. Leurs précieux retours ont permis d'affiner et d'améliorer les supports de formation Comix4AI, garantissant qu'ils soient efficaces et adaptables à divers environnements pédagogiques.





# **LE POUVOIR TRANSFORMATEUR DE L'IA ET DES BANDES DESSINÉES NUMÉRIQUES DANS LES SALLES DE CLASSE**

Les ateliers et sessions de formation organisés dans les pays partenaires ont marqué une étape importante et un progrès significatif dans le projet COMIX4AI. Ces sessions étaient conçues pour enseigner aux éducateurs l'intégration de l'IA et du machine learning dans leurs matières.

Après les sessions, les éducateurs ont acquis une compréhension plus profonde de l'IA et de son rôle dans l'éducation, et ont exprimé leur enthousiasme à appliquer ces méthodes dans leurs salles de classe, ouvrant ainsi de nouvelles voies pour engager les élèves avec des expériences d'apprentissage interactives et imaginatives.

## **CONNECTEZ-VOUS AVEC NOUS!**

