



JAN. 2025

Pix+Edu

Pix+Edu est un dispositif qui permet à tous les personnels d'éducation et enseignants de développer leurs compétences numériques professionnelles (définies par le **CRCN-Edu**) et de les valider. L'accès au parcours Pix+Edu se fait via un **espace M@gistère dédié** ouvert en auto-inscription.



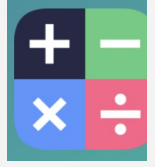
[Article DRANE Occitanie](#)



Nouveautés

Application MultiOP

Christophe Auclair (*multimaths.net*) fait de nouveau l'affiche puisqu'il a finalisé en cette fin d'année l'application **MultiOP** à installer sur tablettes pour travailler les priorités opératoires. Elle concerne le cycle 3 et le cycle 4 : identifier l'opération prioritaire, calculer une expression, ... L'application propose 14 exercices paramétrables et 2 jeux.



[Application à télécharger](#)



L'Intelligence Artificielle

Plan stratégique académique

> **Plan stratégique académique** d'intégration de l'IA



Se former

Sur M@gistere

> **Comprendre et enseigner les bases de l'IA**



> **Connaître, utiliser et enseigner l'IA**



Sur Fun-Mooc

> **IA pour et par les enseignants**



L'IA en ligne

Il faut être vigilant à ce que chacun reste anonyme et à ce que les élèves ne créent pas de compte.

> **AI Chat DuckduckGo**



> **Vitta Sciences**



et une option à ne pas oublier :

> Créer un chatbot personnalisé avec **ChatMD**



Enjeux éthiques et citoyens

L'utilisation d'une IA soulève des questions éthiques et a des implications juridiques. Il est essentiel d'aborder ces questions en classe. Il peut être pertinent d'intégrer de telles réflexions dans le cadre de nos séances.

[Infographie points essentiels](#)



Un usage pratique de l'IA pour créer un quizz

Créer un quizz avec l'IA, différencier les apprentissages, engager les apprenants ... Voici un travail mené par notre collègue Nicolas Toureau.

[Diaporama](#)



L'IA un outil pédagogique ?

Si tout est à inventer, certains se sont déjà essayé.

[L'IA dans la classe / Académie PACA](#)



Coups de coeur

La magie des maths

La Magie des Maths est un site canadien en ligne qui propose des tours de magie (vidéos et pdf), des énigmes, des jeux, des activités d'évasion. On peut les filtrer par sujets ou niveau (*attention, si la 6e année correspond à notre 6eme, la 7e année correspond à notre 5eme*).



[Site en ligne](#)



Citizen Code

Citizen Code vise à promouvoir la culture numérique et la programmation auprès des jeunes de 9 ans à 17 ans. Trois parcours ludiques sont proposés en ligne: Citizen Code Junior, Citizen Code Explorer et Citizen Code Python. Ce dernier parcours est accessible par le **GAR** sur simple demande.



[Site en ligne](#)

