LES OUTILS IA (LLM)

Utiliser l'Intelligence Artificielle pour concevoir des cours dans des contextes à ressources limitées

„ Si vous voulez rendre un être plus intelligent, apprenez-lui à jouer. Le jeu c'était le moyen inventé par l'évolution pour développer le cerveau“

De Richard Powers, Un jeu sans fin, Actes Sud 2025



Martine Clémot, Sa 20.06.2026

Bildungsförderung in Oberguinea eV

Développement de la Personnalité

Développement des compétences

CONSCIENCE SOCIALE ET CULTURELLE
- Renforcer respect et tolérance pour les autres
- Encourager l'empathie
- Renforcer la connaissance de soi et de sa culture

CURIOSITÉ
- Encourager le questionnement
- Donner l'autonomie de faire des choix
- Installer la connaissance suffisante pour poser des questions et innover
- Evoquer des contradictions

ESPRIT CRITIQUE
- Cultiver les retours constructifs

RÉSOLUTION DE PROBLÈME
- Développer les vues en système
- Développer une conscience sociale

ADAPTABILITÉ
- Renforcer la capacité à gérer ses émotions
- Pratiquer la flexibilité
- Apprendre à nuancer

Comment apprendre ces compétences?
- Encourager l'apprentissage par le jeu
- Creer un environnement de développement sain et sécurisant
- Développer un état d'esprit de croissance
- Donner du temps pour se concentrer
- Renforcer l'analyse et le raisonnement
- Offrir de la reconnaissance appropriée
- Aider les personnes à tirer avantage de leur personnalité et de leurs forces
- Donner des challenges appropriés
- Favoriser l'attention réciproque
- Donner des objectifs clairs sur des compétences précises
- Utiliser des approches pragmatiques

COMMUNICATION
- Créer un environnement riche de Language commun

INITIATIVE
- Donner des projets engageant à long terme
- Construire la confiance dans la capacité à réussir
- Donner de l'autonomie pour faire des choix

CRÉATIVITÉ
- Renforcer respect et tolérance pour les autres
- Encourager l'empathie
- Renforcer la connaissance de soi et de sa culture
- Découvrir ses talents

PERSISTANCE
- Donner le droit à l'erreur

LEADERSHIP
- Renforcer la capacité à négocier et influencer
- Encourager l'empathie

COLLABORATION
- Renforcer respect et tolérance pour les autres
- Favoriser le travail d'équipe

Historique à Balimana

Mission:
2005-Donner une perspective à la Jeunesse de Fodécariah

Mise en oeuvre:
2008 Initier une ONG à but non Lucratif
2009-2023 Construire les infrastructures scolaires (6 Milliards GNF)
2025 Construction d'un poste de santé

Problèmes:
Les châtiments corporelles
Enseignants non qualifiés, non motivés en nombre insuffisants
Classes pléthoriques (80-120 élèves)
Cours frontal (élèves passifs)
Manque de manuels et matériels pédagogiques

Solutions:
2020 Construction de la maison des jeunes
2020-2025 Aménagement avec des jeux
2020-2025 Création de fiches et jeux pédagogiques
2023 Former une équipe de collégiens pour le primaire
2024 Financement d'un Festival des enfants
2024 Loupes, Microscope et Jeux scientifiques au collège
2023-2025 Nombreuses séances de jeux au primaire et collège



Objectifs à Balimana

Outiller les enseignants:

Former les enseignants aux jeux pédagogiques

Former les enseignants à utiliser les expériences scientifiques

Apprendre à utiliser les IA de recherches pour la préparation de cours

Formation des enseignants aux méthodes différenciées

Outiller les écoles:

Investition dans le matériel pédagogique (livres, fiches et jeux)

Désigner un endroit pour entreposer les jeux

Désigner un responsable

Outiller les élèves:

Apprentissage plus rapide en jouant

Tout miser sur la compréhension pour favoriser l'appropriation

Promouvoir l'autonomie des apprentissages



Méthode DESIGN-THINKING

Historique:

2014 Atelier contre les châtiments corporels
2016 Atelier pour imaginer le futur de Fodécariah
2018 Atelier pour la promotion du numérique
2020 Atelier pour faciliter la créativité (Peinture, musique)
2022 Atelier autour des contes

Apprentissage IA

2025 Atelier sur les IA de recherche avec les enseignants

- Qu'est ce que sont les IA?
- Les enjeux du numérique
- Transformation du système scolaire
- Télécharger Chat GPT et Deepseek
- Recherches et comparaison avec les IA
- Elaboration de plan de cours en pédagogie active

2026 Atelier sur les IA avec les élèves et enseignants

- IA LLM vs IA World Model vs Intelligence humaine
- L'art de prompter
- Faire des recherches
- Les transformations et besoins du monde du travail
- L'école Alternative allemande
- L'école de demain à Balimana



Apprendre à utiliser l'Outils IA

Parrainage:

- Fiche pédagogique autour de la proportionnalité pour le CM1
- Fiche pédagogique autour de la règle de Trois pour nos filles parrainées du CM2
- Fiche pédagogique autour des fractions CM1/CM2

Formation aux bâtiments privés Atlas de Conakry:

36 instituteurs et encadreurs et le DG

4 heures de formation

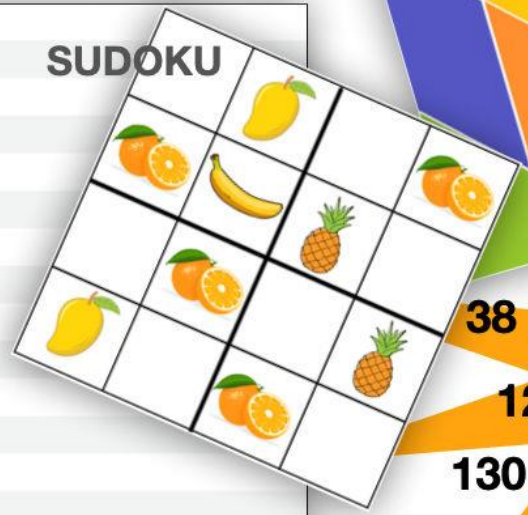
- Théorie sur les LLM vs World Model
- Téléchager Chat GPT, Deepseek, Gemini
- Apprendre l"art de prompter
- 3 Groupes chat GPT, 2 Groupes Deepseek, 1 Groupe Gemini
- Elaboration d'un plan de cours en APC pour expliquer la règle de Trois selon les propositions IA
- Partage des résultats au tableau
- Comparaison sur la pertinence, la simplicité à la compréhension, et les exercices
- Rôle de l'enseignant en cours



Matériels et jeux pédagogiques

Disque dur de 1 TB de dossiers, fiches et jeux

- bingo
- bricolage
- ca-ne-va-pas
- chanson-les-mechants
- chasse-au-tresor
- chimpanze-bossou
- classer-ranger-coder
- coloriages
- contes-africains-lecture
- contes-africains-videos
- couleurs
- defi-memoire-visuelle
- detectives
- devinettes
- difference
- domino
- ecrire-contes-histoires
- ecrire-lecture-videos
- ecrire-ordonner-inventer-h
- ecrire-videos
- FichesPédagogiques.com
- Geo-afrique-drapeaux-cap
- Heros-africain
- histoires-a-GOGO
- identique
- imagier-description
- Intrus



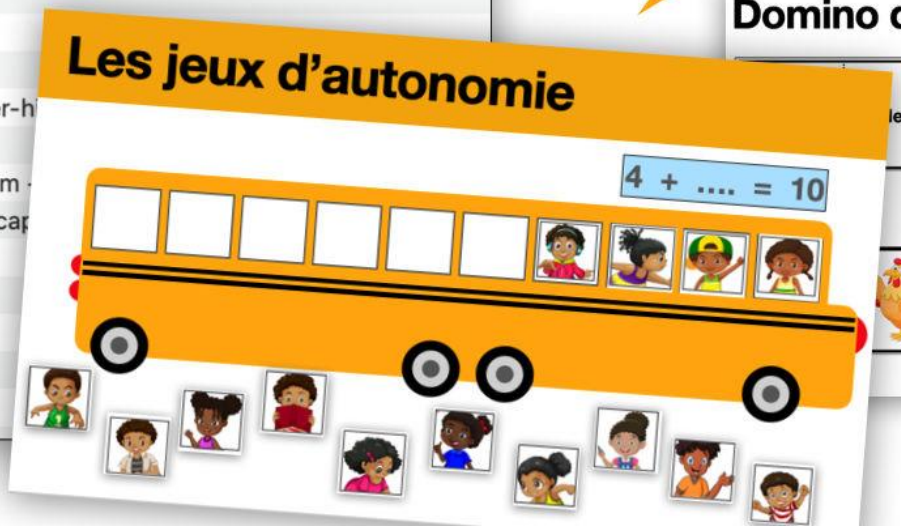


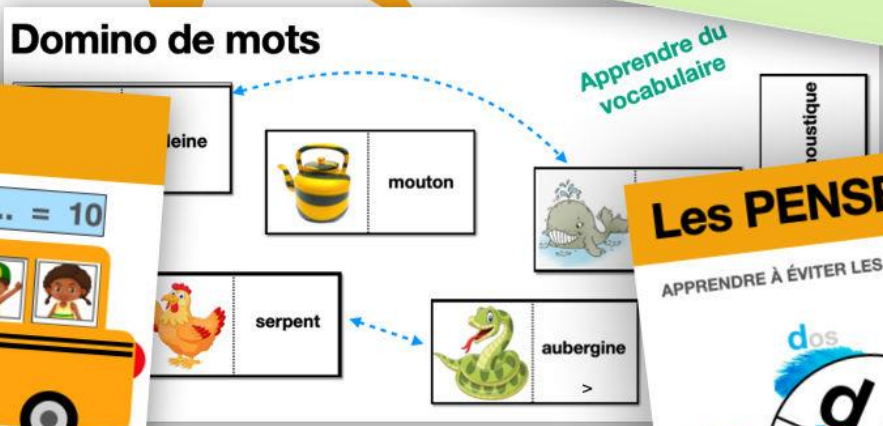
38 histoires + fiches

126 contes africains

130 Videos de lecture









Matériels et jeux pédagogiques



Plan de cours „La règle de Trois“

LA RÈGLE DE TROIS (Pour la vie)

Pour qu'un élève de PRIMAIRE mémorise la règle de trois toute sa vie, il faut la rendre visuelle, concrète et ludique. L'objectif est qu'il comprenne le sens de la proportionnalité plutôt qu'il n'applique une formule abstraite.

Voici une méthode pas à pas, avec des astuces visuelles

1. Partir d'une situation concrète (le déclencheur)

Choisissez un exemple qui parle aux enfants, comme une recette de cuisine ou un achat de sucettes.

Exemple: « Pour faire 4 crêpes, il faut 2 œufs. Combien d'œufs faut-il pour faire 10 crêpes ? »



4 crêpes



10 crêpes



2 oeufs

Combien d'oeufs pour faire 10 crêpes?

L'inconnue X oeufs

Poser le problème et identifier ou est l'inconnue

Laissez-les chercher intuitivement. Certains diront « 5 œufs » en voyant que 10 c'est 2,5 fois plus que 4, donc 2 × 2,5 = 5. D'autres feront un tableau. **Valorisez toutes les méthodes.**

Visionner le pdf

