



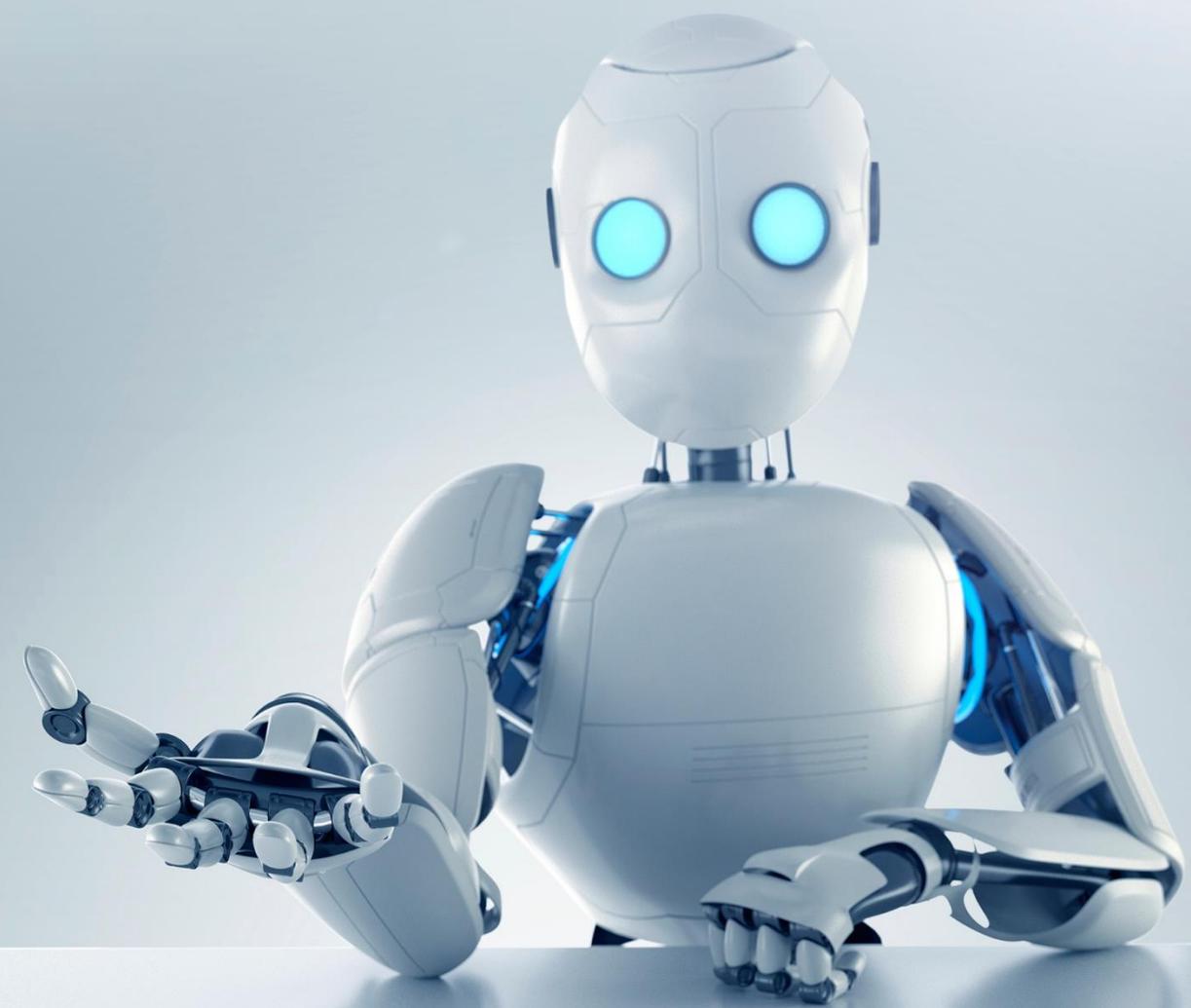
Une serre horticole connectée
À GAGNER



Microsoft

RÉCOMPENSENT

vosre vision de l'Intelligence
Artificielle pour l'Éducation



Le numérique et la réduction des inégalités



« Parce que l'éducation numérique encourage **l'égalité des chances** »

« ... En donnant accès à tous les élèves, quel que soit leur lieu de vie ou leur origine sociale, à des informations variées et des ressources culturelles et pédagogiques de qualité, en permettant l'adaptation de l'enseignement aux besoins et aux rythmes de chacun, le numérique pourrait être un facteur important de réduction des inégalités et d'inclusion scolaire. Encore faut-il que les conditions techniques, matérielles et intellectuelles soient réunies pour que cette démocratisation de l'accès au savoir et cette inclusion aient véritablement lieu. Le déploiement du très haut débit dans les établissements, par exemple, l'équipement et l'aménagement des espaces et des temps scolaires, l'éducation des enfants à la recherche et au traitement de l'information... doivent y contribuer.

« L'intelligence Artificielle en faveur de la personnalisation des apprentissages. »

A l'heure où l'IA gagne tous les secteurs, les robots n'ont pas encore conquis l'école française. Cette forteresse qui semble imprenable n'est pourtant pas insensible aux sirènes de l'IA. La technologie est prête. Ce n'est plus désormais qu'une question de volonté et d'investissements .

Il s'agit d'une IA éthique au service des Acteurs de l'École afin de leur permettre de personnaliser leurs apprentissages et leur apporter une aide à la décision dans leurs tâches. Intégrée à une plateforme pédagogique, et avec le support d'une métabase de données, l'IA devient un assistant actif pour l'enseignant sans modifier son rôle central.

Du numérique à l'Intelligence Artificielle pour l'éducation

« D'après Vous ? Quels sont les apports et les écueils de l'Intelligence Artificielle dans l'école de demain ? »

Votre vision d'acteur de l'éducation nous intéresse grandement.

Comment l'intelligence artificielle pourrait-elle vous venir en aide ? Comment s'inscrirait-elle dans votre projet pédagogique ?

Quelles seraient vos mises en garde ?

Quelle déontologie faut-il observer ?

Autant de réponses que nous souhaiterions vous voir imaginer pour l'école du futur.

En rédigeant votre point de vue, et en acceptant de participer au jeu concours PSI, vous contribuerez à l'introduction d'une Intelligence Artificielle éthique conçue pour l'enseignement et, selon la pertinence de votre projet, vous gagnerez la serre horticole connectée bénéfique à l'apprentissage des STEAM*.

**PARTICIPEZ AU
JEU CONCOURS PSI
Spécial
Educative 2019 !**

Sans obligation d'achat





Comment gagner la serre horticole connectée ?

Imaginez l'intelligence artificielle



Autant de réponses que nous souhaiterions vous voir imaginer pour l'école du futur.

En rédigeant votre point de vue, et en acceptant de participer au jeu concours PSI, vous contribuerez à l'introduction d'une Intelligence Artificielle éthique conçue pour l'enseignement et, selon la pertinence de votre projet, vous gagnerez la serre horticole connectée bénéfique à l'apprentissage des STEAM*.

**Pour participer,
c'est très simple**



Participez au jeu concours PSI spécial Educative 2019



1 Votre projet

Imaginez et formalisez votre projet en précisant pour quel objectif pédagogique l'intelligence artificielle pourrait vous venir en aide, comment elle pourrait soutenir l'éducation au quotidien. Faites vos vœux !



2 Votre participation

Dès aujourd'hui et jusqu'au 31 décembre 2019, déposez-le en ligne en [cliquant sur ce lien](#) * ou sur le Stand PSI du salon Educatec-Educative - F16-G21 entre le 20 et 22 novembre



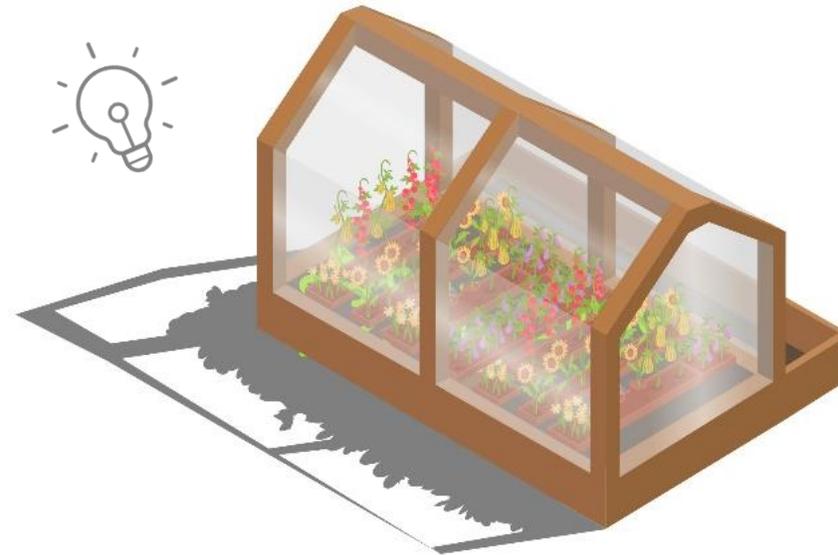
3 Le Jury

Les projets seront étudiés par un jury jusqu'au 31 janvier 2019. Il considèrera l'argumentation et la pertinence des objectifs pédagogiques



4 Le projet gagnant

Après délibération, le jury communiquera le nom du projet retenu pour la dotation de la serre connectée en juin 2020



Découvrir la **serre horticole connectée**, les **robots éducatifs**, le **codage**

et comment favoriser l'apprentissage des STEAM

7 bonnes raisons d'apprendre à **coder** en classe



7 bonnes raisons d'apprendre à coder en classe

Le monde dans lequel vivront nos enfants sera numérique. Il faut les préparer à développer leur compréhension et maintenir leur libre arbitre face à ces nouveaux systèmes. Coder, à l'instar de l'apprentissage du Latin ou d'un travail de rédaction, permet de structurer la pensée.

Les nouveaux programmes scolaires incluent désormais la découverte de la programmation dès le cycle 1, et jusqu'au cycle 4. Ces nouveaux programmes couvrent le calcul avec des nombres entiers, les repères de progressivité, les relations géométriques et le repérage dans l'espace

Voici 7 bonnes raisons d'apprendre le codage en classe :

- Apprendre en s'amusant
- Se tromper et recommencer
- Développer son sens logique
- Stimuler son imagination
- Développer la collaboration
- Maitriser la technologie
- Devenir acteur de demain

Apprendre à bâtir et à gérer une serre par des robots, se révèle une enrichissante expérience interdisciplinaire pour les élèves. Elle favorise l'apprentissage des STEAM, du codage et constitue un projet pédagogique complet.

La serre connectée : un apprentissage **interdisciplinaire**



1

SVT

Grâce à la couverture en verre translucide, la serre piège les rayons du soleil et les infrarouges pour se chauffer. Afin d'assurer la vie des plantes dans la serre, la température, la lumière et l'humidité doivent rester stables pour favoriser la photosynthèse



2

Technologie

Le robot jardinier peut actionner l'ouverture du toit lorsque la température est trop forte

La serre connectée : un apprentissage **interdisciplinaire**



3

Mathématiques

Il peut également actionner la lumière LED lorsqu'elle est insuffisante

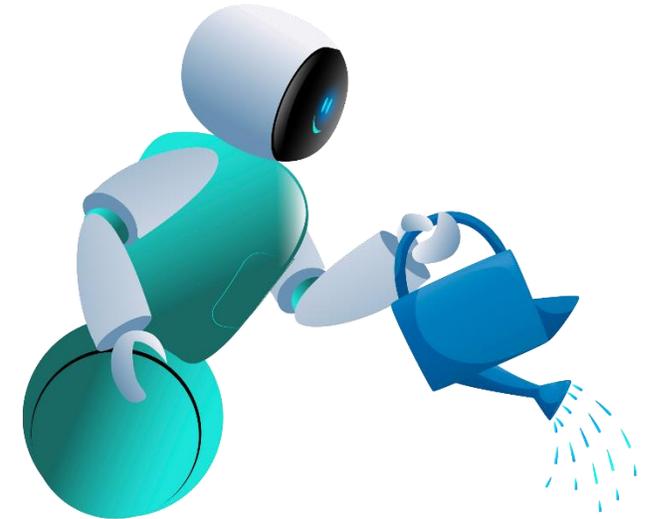
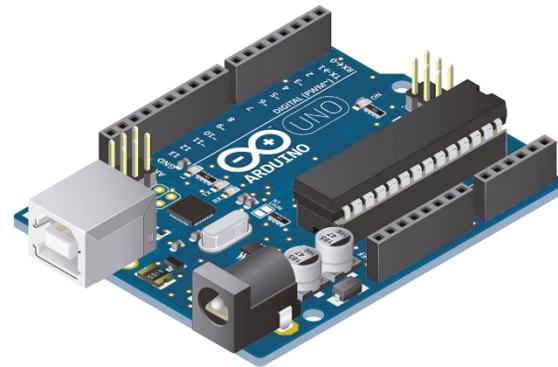
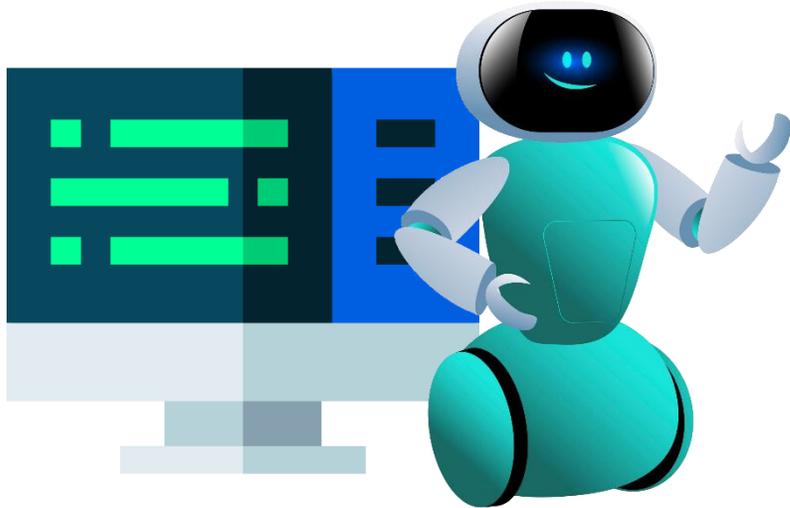


4

Ingénierie et codage

Le Robot jardinier va arroser les plantes selon le taux d'humidité nécessaire à la terre

Apprendre à coder avec le **robot jardinier**



1

L'administrateur de la serre programme les instructions destinées à la carte intelligente. Il indique notamment toutes les valeurs à partir desquelles les actions vont se déclencher

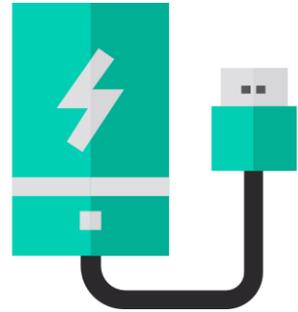
2

Les capteurs enregistrent les paramètres d'ambiance et les transmettent à la carte intelligente

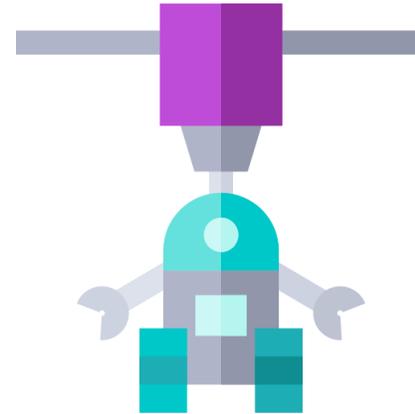
3

La carte intelligente répartit les instructions et actionne les servomoteurs, pompes, et leds nécessaires à chaque fonction

Apprendre à coder avec le **robot jardinier**

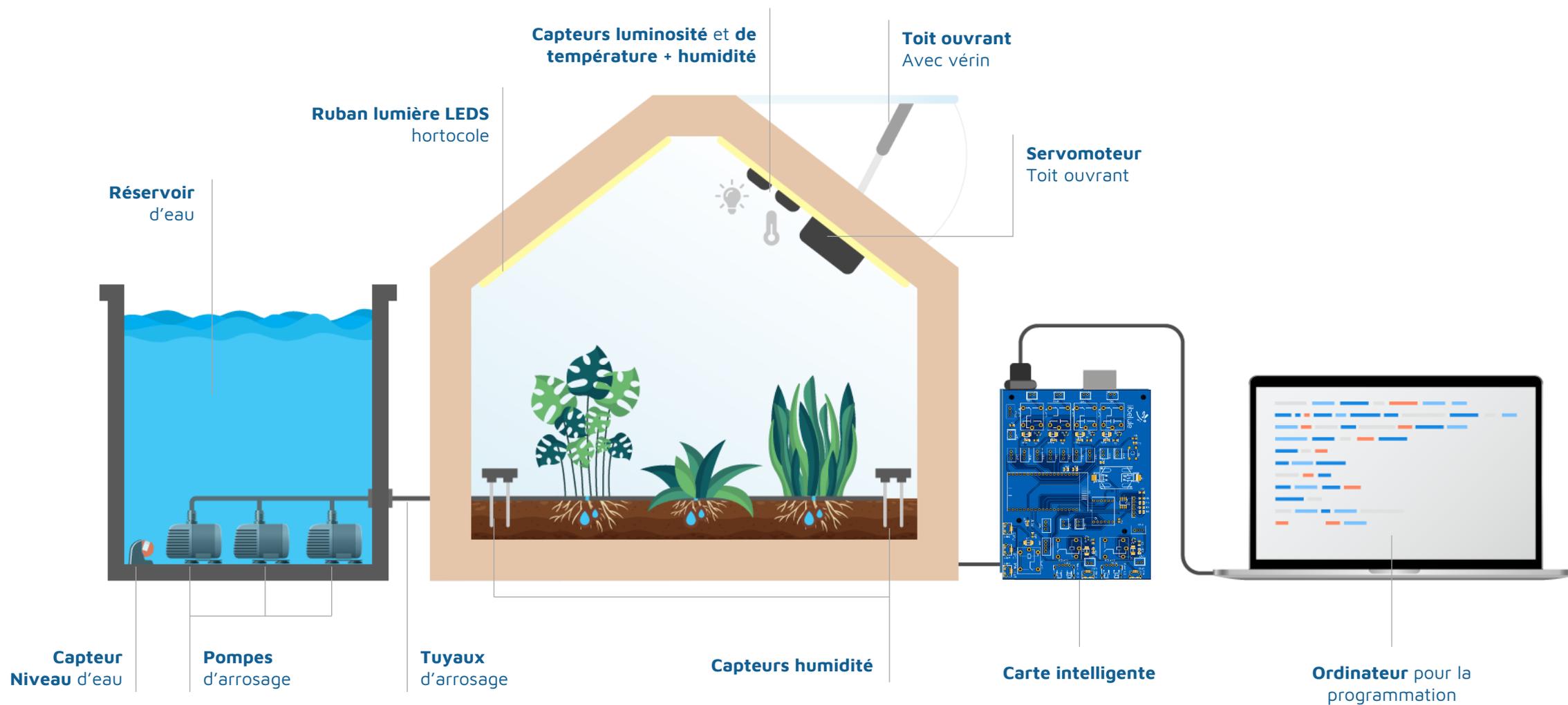


- 4 Les batteries rechargeables alimentent le robot en énergie



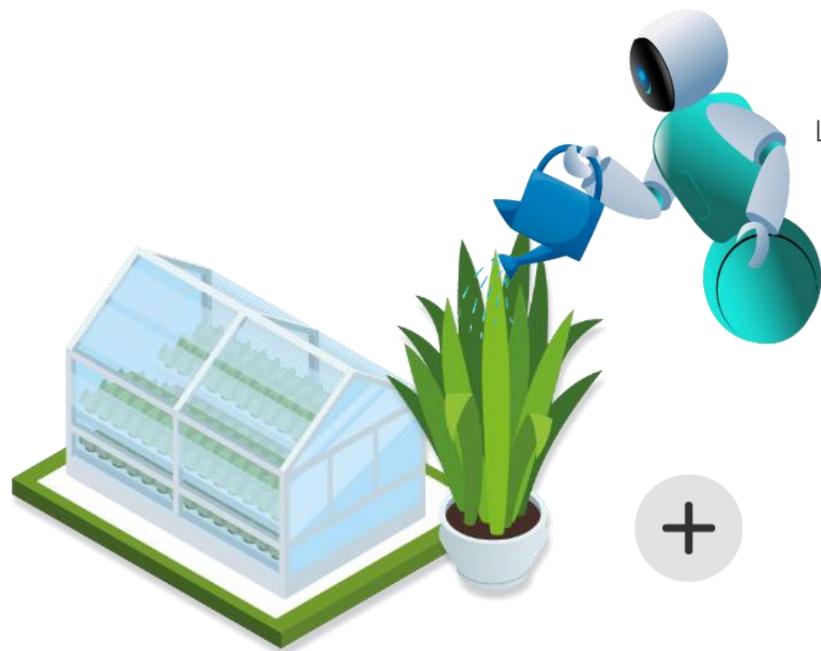
- 5 Grâce à l'imprimante 3D, le robot peut revêtir la forme désirée

Un projet **STEAM** interclasse, pour **tout l'établissement**



GAGNEZ la serre connectée complète d'une valeur de

5000 €



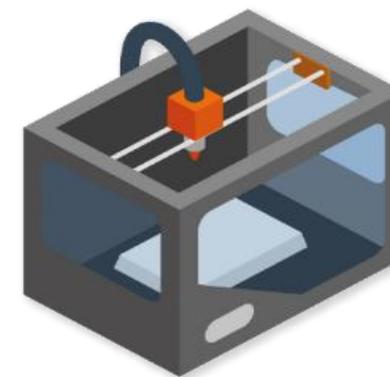
1 MINI SERRE

Avec plantes naturelles et équipements connectés



1 PC YOGABOOK

Pour la programmation



1 IMPRIMANTE 3D

Pour personnaliser vos robots

*Illustrations non contractuelles



INCLUS

Formation et accompagnement
personnalisé du projet

PSI - Tous droits réservés - contact@psi.fr - www.psi.fr



Règlement du Jeu concours
PSI spécial Educative 2019

ARTICLE 1 – ORGANISATION DU JEU

La société PSI Informatique, (ci-après l'« Organisateur »), dont le siège est situé : Avenue de Terrefort 33520 Bruges Organise du jusqu'au 22 Novembre 2019 à minuit, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé «jeu concours PSI spécial Educative 2019 » (ci-après dénommé le « Jeu »), selon les modalités décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce jeu gratuit est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans, disposant d'un accès à internet ainsi que d'une adresse électronique valide, et résidant en France, à l'exception des personnels de la société organisatrice et de leurs familles, ainsi que de toutes personnes impliquées directement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du concours. Le jeu est soumis à la réglementation de la loi française applicable aux jeux et concours.

Le seul fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent règlement.

Les participants autorisent la vérification de leur identité. Le non-respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de tricherie, quelles que soient ses modalités, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

Les participants autorisent la société PSI et ses partenaires à utiliser tout ou partie du contenu du projet présenté dans le cadre de ses recherches et ses développements présents et à venir.

ARTICLE 3 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation au jeu s'effectue en remplissant dès aujourd'hui et jusqu'au 31 décembre 2019 à minuit [Le formulaire](#) (Si la page ne s'affiche pas, copiez-collez cette adresse dans votre navigateur : <http://bit.ly/2ndmFhF>)

Pour valider sa participation, le participant doit imaginer présenter **un projet pédagogique scolaire incluant l'usage de l'intelligence artificielle**, motivé par l'éducation des élèves et des étudiants.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (même nom, même prénom, même adresse électronique) pendant toute la période du jeu.

Les participants devront s'assurer sous leur propre responsabilité lors de leur inscription au Jeu, que les conditions suivantes sont respectées :

Le projet professionnel du participant ne devra porter atteinte à aucun droit de tiers, notamment en matière de propriété intellectuelle, de propriété industrielle, de marques ou de brevet ou autre.

Le projet professionnel du participant devra avoir un objet licite et conforme à la réglementation en vigueur qui lui est applicable et plus généralement ne devra pas porter atteinte, d'une quelconque manière, à quiconque.

Le projet professionnel du participant ne devra pas constituer un outrage aux bonnes mœurs, une incitation à la commission d'une infraction pénale, à une quelconque provocation ou discrimination, ou à toute forme de discrimination, de haine ou à de violence.

ARTICLE 4 – RESPONSABILITES

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être engagée en cas d'éventuel dysfonctionnement du mode de participation au présent jeu-concours, lié aux caractéristiques même d'Internet ; dans ce cas, les participants ne pourront prétendre à aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

ARTICLE 5 – DESIGNATION DES GAGNANTS

Le jury est composé de membres et partenaires de la société PSI Informatique spécialisés dans l'Education numérique . Il prendra en considération l'argumentation et la pertinence des objectifs pédagogiques des projets déposés.

Le lot est une serre connectée selon la définition PSI, composée d'une serre équipée, du kit robot jardinier, d'un ordinateur de pilotage, d'une imprimante 3D et des services de formation dédiés.

Le lot est incessibles, non négociable et ne peut en aucun cas être échangés contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation. Il devra être acceptés tels quels par chaque participant. Le gagnant sera prévenu individuellement, par tout moyen à la disposition de l'Organisateur.

Le gagnant sera contacté par courriel dans les 5 jours en proposant 3 dates de mise en œuvre de la prestation gagnée pour planifier la prestation. Tout gagnant ne donnant pas de réponse dans un délai de 5 jours à compter de la réception dudit sera réputé renoncer à celui-ci. Tout gagnant absent à la date et l'heure planifiée de la prestation sera également réputé renoncer à son gain. Dans de tels cas, le lot ne sera pas attribué.

En complément, le gagnant bénéficiera d'un article diffusé sur le site « www.psi.fr » et relayé sur les principaux réseaux sociaux (LinkedIn, Facebook, Twiter). Cet article sera illustré par des photos ou vidéos qui pourraient inclure des images du gagnant. En participant au jeu concours PSI spécial Educative 2019 , PSI considère que le gagnant a donné son consentement et son autorisation de diffusion des images le concernant et des enregistrements de sa voix.

ARTICLE 6 – INFORMATIQUE ET LIBERTES

Conformément aux dispositions de la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée par la Loi du 6 août 2004, les informations collectées pour participer au jeu-concours sont destinées exclusivement à l'Organisateur. Les données collectées à cette fin sont obligatoires pour participer au jeu-concours. Par conséquent, les personnes qui souhaiteraient supprimer ces données avant la fin du jeu-concours ne pourront pas participer au jeu-concours.

Les gagnants autorisent expressément l'organisateur à reproduire et à publier gracieusement sur les documents d'information liés au présent jeu-concours l'identité des gagnants, à savoir les initiales de leur nom, leur prénom ainsi que le code postal de leur lieu d'habitation (commune).

Cette autorisation est valable pendant 6 mois à compter de l'annonce des gagnants.

Tout participant au jeu-concours dispose par ailleurs d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données personnelles le concernant, en en faisant la demande soit (i) par courrier postal à l'adresse suivante : PSI – Avenue de Terrefort, 33520 Bruges.

ARTICLE 7 – ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation à ce jeu-concours implique l'acceptation totale du présent règlement. Aucune information ne sera donnée par téléphone.

Tout défaut de renseignement ou fausse déclaration d'identité ou adresse entraînera automatiquement l'élimination du participant.

L'Organisateur se réserve le droit de contrôler l'exactitude des renseignements fournis par les participants.

ARTICLE 8 – RÉSERVE

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le présent jeu-concours devait être modifié, reporté ou annulé partiellement ou totalement. Sa responsabilité ne saurait être engagée et aucune réparation ne pourrait lui être demandée.

L'Organisateur se réserve la possibilité d'invalider à tout moment et sans préavis la participation de tout participant qui n'aurait pas respecté le présent règlement.



Microsoft

SOUHAITENT **BONNE CHANCE**
À TOUS LES PARTICIPANTS