



RÉGION ACADÉMIQUE
AUVERGNE-
RHÔNE-ALPES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation régionale académique
au numérique éducatif

LUTTER CONTRE LE PLAGIAT

Source d'un document produit ou non par une IA

AMBASSADEURS ET AMBASSADRICE PIX AURA



Clermont - Jean-Philippe Bliet



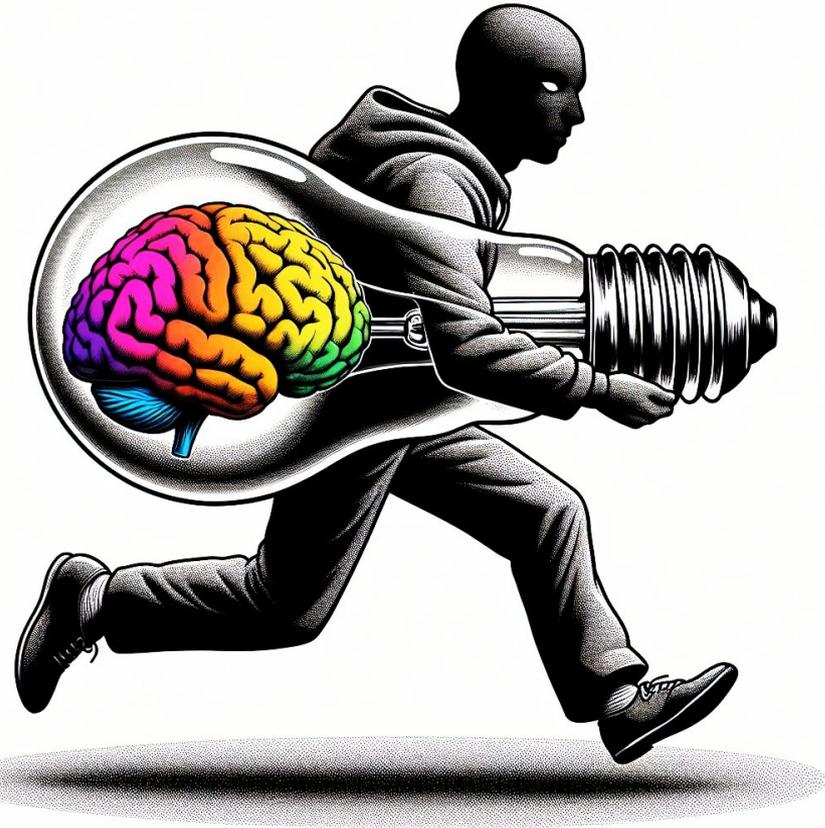
Grenoble - Emmanuel Gaunard



Lyon - Perrine Douh ret



LE PLAGIAT



- Utilisation non créditée du contenu, d'une idée d'une autre personne (texte, données, photos, schéma, ligne de code, ...) dont on s'attribue la paternité
- vol : délit de contrefaçon.
- Importance de l'originalité et de l'intégrité académique.

COMMENT L'ÉVITER ?

SOURCER ET CITER

Lorsque vous citez, vous faites preuves de votre capacité à rechercher des informations.

L'ÉMERGENCE DES IA GÉNÉRATIVES

Le 30 novembre 2022

ChatGPT a attiré un million d'utilisateurs en quelques jours

Temps qu'il a fallu à certains services/platformes en ligne pour atteindre 1 million d'utilisateurs



SIGNES DE CONTENU GÉNÉRÉ PAR IA

- Informations incorrectes ou périmées
- Manque de profondeur et de personnalité
- Langage répétitif (vocabulaire, longueur des phrases, ...)

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Culture numérique

LA DÉTECTION

DU PLAGIAT

Recherche de correspondances textuelles

- Comparaison avec des bases de données existantes
- Recherche de correspondances exactes ou approximatives

[Dupli Checker →](#)

DU CONTENU IA

Recherche de modèles prévisibles

- Perplexité : complexité du texte
 - Burstiness : variations de la fréquence des mots
- Texte IA : prévisible et générique
→ Texte Humain : dynamique et riche en vocabulaire

[Quillbot →](#)

[Corrector App →](#)

Le contenu IA n'est pas considéré comme du plagiat techniquement, mais peut paraphraser du contenu et donc devenir du plagiat.

LIMITES DES OUTILS DE DÉTECTION EN LIGNE

- Faux positifs et négatifs
- Base de données limitée
- Compréhension limitée du contexte
- Risques pour la confidentialité des documents
- Difficultés avec les langages spécialisés et le multilinguisme.

87%

du texte est généré par l'IA



● Généré par l'IA ⓘ	87%
● Écrit par l'homme ⓘ	13%

DES STRATÉGIES POUR ÉVITER LA DÉTECTION

- Introduction d'erreurs intentionnelles (fautes de frappe, syntaxe imparfaite)
- Utilisation d'expressions idiomatiques et de langage familier
- Incorporation de détails personnels et d'anecdotes uniques
- Des outils IA spécialisés : les humanizers

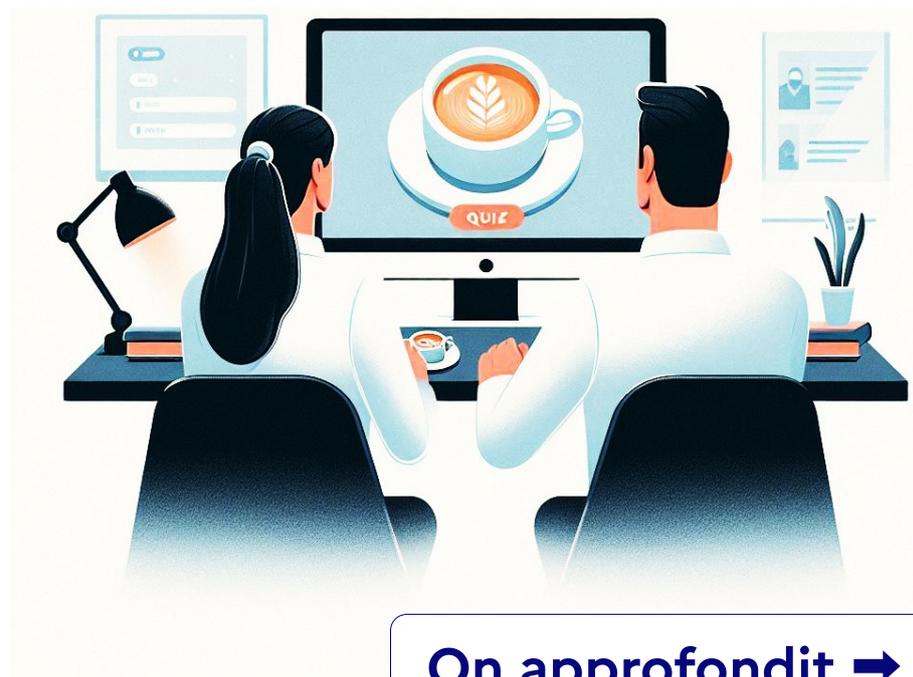
L'intelligence artificielle ne peut pas créer une « IA indétectable » puisqu'elle se sert d'elle-même pour l'écrire !



ON SE TESTE !

Quelle pratique contribue à éviter le plagiat dans les travaux des élèves ?

- A) Utiliser uniquement des outils de détection de plagiat.
- B) Encourager les élèves à paraphraser des textes existants.
- C) Développer un discours clair sur le plagiat et l'utilisation des outils d'IA.
- D) Limiter l'accès des élèves aux ressources en ligne.



[On approfondit →](#)

CRCN

DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNÉES

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données
- 1.3 Traiter des données**

DOMAINE 2 : COMMUNICATION ET COLLABORATION

- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer
- 2.4 S'insérer dans le monde numérique

DOMAINE 3 : CRÉATION DE CONTENUS

- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.2 Développer des documents multimédias
- 3.3 Adapter des documents à leur finalité
- 3.4 Programmer

DOMAINE 4 : PROTECTION ET SÉCURITÉ

- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

DOMAINE 5 : ENVIRONNEMENT ET NUMÉRIQUE

- 5.1 Résoudre des problèmes techniques**
- 5.2 Évoluer dans un environnement numérique**

CRCN-Édu

DOMAINE 1 : ENGAGEMENT PROFESSIONNEL

- 1.1 Communiquer
- 1.2 Collaborer
- 1.3 Se former, développer une veille
- 1.4 Agir en faveur d'un numérique sûr et responsable
- 1.5 Adopter une posture ouverte, critique, réflexive

DOMAINE 2 : RESSOURCES NUMÉRIQUES

- 2.1 Sélectionner des ressources
- 2.2 Concevoir des ressources
- 2.3 Gérer des ressources

DOMAINE 3 : ENSEIGNEMENT - APPRENTISSAGE

- 3.1 Concevoir
- 3.2 Mettre en œuvre
- 3.3 Évaluer au service des apprentissages**

DOMAINE 4 : DIVERSITÉ ET AUTONOMIE DES APPRENANTS

- 4.1 Inclure et rendre accessible
- 4.2 Différencier
- 4.3 Engager les apprenants

DOMAINE 5 : COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES APPRENANTS

- 5.1 Développer les compétences numériques des apprenants
- 5.2 Évaluer et certifier**

PIX+ÉDU CULTURE NUMÉRIQUE

Pour aller plus loin et approfondir vos compétences, nous vous conseillons de réaliser **le parcours Pix+Edu thématique "Culture numérique"**, qui couvre les questions abordées aujourd'hui.

- **Durée moyenne** : Entre 1 et 2 heures
- **Format** : Environ 40 questions et défis formatifs, adaptés à votre profil et à vos réponses.
- **Flexibilité** : Vous pouvez avancer à votre rythme, suspendre et reprendre le parcours à tout moment.
- **Suivi et accompagnement** : La plateforme Pix permet de visualiser votre progression, ainsi que les réponses et explications associées. Des tutoriels sont également disponibles tout au long du parcours.

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Culture numérique



SEMAINE PROCHAINE

ACCESSIBILITÉ

- Bonnes pratiques

Merci encore
ET À BIENTÔT !

N'hésitez pas à nous contacter pour toute question ou besoin d'assistance supplémentaire.

Testez-vous avec le parcours Pix+édu Culture numérique