



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

*Liberté
Égalité
Fraternité*



10
04

SÉMINAIRE DES CADRES

INNOVATION PÉDAGOGIQUE

EXPLORER LE WEB 3.0

MÉTAVERS / RÉALITÉ VIRTUELLE / INTELLIGENCE ARTIFICIELLE / BLOCKCHAIN

SOMMAIRE

BIENVENUE AU SÉMINAIRE DES CADRES

Programme de la journée	page 4
Le laboratoire d'innovation académique	page 6
Les services pédagogiques	page 16
Les ateliers élèves	page 20
Les partenaires	page 44
Les ateliers éditeurs	page 48
Plan du séminaire	page 60
Remerciements	page 64
Notes	page 66



PROGRAMME DE LA JOURNÉE

8H15

Formalités d'entrée et accueil café

9H00

Ouverture par **Richard Laganier**, recteur de la région académique Grand Est, recteur de l'académie de Nancy-Metz, chancelier des universités

Introduction par **Rozenn Dagorn**, cheffe de bureau TN1, accompagnement des politiques publiques numériques pour l'éducation et de la formation, Direction du numérique pour l'éducation

9H40 - 10H30

Table ronde : Explorer les perspectives du Web 3.0 dans l'éducation

Intervenants :

- **Myriam Zarjevski**, cheffe de projet à la DGESCO sous-direction de l'innovation, de la formation et des ressources, en charge des communautés CNR, TNE et forme scolaire

- **Maud Ciekanski**, maîtresse de conférences en didactique des langues et cultures à l'Université de Lorraine directrice adjointe du laboratoire ATILF - CNRS

- **Emmanuel Moyrand**, PDG & fondateur d'Azteq, vice-président de France Meta, médaillé au CES pour ses applicatifs



10H45 - 17H00

Salon des usages : 100 ateliers animés par des élèves, des services pédagogiques du rectorat, des laboratoires de l'Université de Lorraine, des éditeurs et des associations

12H00 - 14H00

Deux séances d'ateliers d'idéation et buffet déjeuner

15H45 - 17H15

Rapport d'étonnement et perspectives du Web 3.0

Intervenants :

- **Xavier Dalloz**, expert en stratégie digitale et correspondant du CES, responsable de la Mission CES

- **Jean-Pierre Corniou**, consultant, expert CES, président d'Agile.IT

- **Laurent Hoppé**, directeur de la pédagogie IA-IPR

- **Christine François**, déléguée de région académique au numérique adjointe

17H15

Collation de fin



LABORATOIRE D'INNOVATION ACADÉMIQUE



Améliorer les pratiques pédagogiques en repérant, éprouvant, diffusant des dispositifs numériques sécurisés à l'ensemble de la communauté pédagogique dans l'objectif de la réussite scolaire et personnelle, et à terme, citoyenne et professionnelle de tous les individus.

CATALYSER L'INNOVATION, LA COLLABORATION, ET LE PARTAGE DE CONNAISSANCES DANS LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE.


Le laboratoire encourage la collaboration dans l'innovation et le partage de connaissances entre les acteurs de l'éducation : enseignants, chercheurs, établissements scolaires (élèves et enseignants) et Ed Tech. Il facilite les échanges, les rencontres et les partenariats pour stimuler l'innovation collaborative et l'apprentissage mutuel.

Les priorités gouvernementales

- | | |
|---|---|
|  Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux |  Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain |
|  Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire |  Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle |
|  Mieux orienter les élèves au collège et au lycée |  Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi |
|  Favoriser l'engagement civique des jeunes |  Rendre l'école plus inclusive |

Tiers-lieux pédagogiques, les laboratoires numériques

Un laboratoire numérique fonctionne en tiers lieu. Dans cet espace aménagé avec du mobilier innovant est implanté de la technologie de pointe issue de la recherche en e-éducation et mise à disposition des élèves, des enseignants, des familles et des acteurs sociaux économiques. Il s'adapte aux spécificités du territoire et permet d'expérimenter de nouvelles ressources et de nouvelles pratiques pédagogiques, dans le but de favoriser la réussite de tous. Il irrigue en réseau les écoles, les collèges, les lycées rattachés à ce territoire (grappe scolaire). Le laboratoire numérique peut également prendre une forme itinérante grâce à des valises pédagogiques. Outre la visite virtuelle d'un laboratoire de l'académie, l'équipe des coordonnateurs présente quelques outils innovants mis à disposition des territoires les plus éloignés.


 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 2

Les ambassadeurs du numérique : des élèves engagés pour accompagner leurs pairs dans les usages du numérique

Les ambassadeurs se retrouvent chaque semaine pour se former au numérique afin de pouvoir accompagner leurs camarades dans une utilisation raisonnée du numérique et d'appuyer les enseignants dans la mise en place d'outils numériques innovants et motivants pour les élèves.

 Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 2

Animation de communautés

Afin de renforcer les réseaux de proximité, des formations par territoire ont été mises en place, réunissant accompagnateurs de la DRANE et référents numériques autour des laboratoires numériques de l'académie : accompagnement des personnels à une prise en main rapide et à l'usage pédagogique des nouveaux outils numériques, inscription de plusieurs dispositifs dans les deux bassins des Vosges dans le cadre du Plan Local de Formation (PLF).

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 1

LUNE



portail des Usages du Numérique Éducatif
LUNE est un portail qui intègre de l'intelligence artificielle pour faciliter l'accès au personnel de l'éducation nationale à des ressources pédagogiques. Grâce à LUNE, trouvez depuis un seul endroit vos ressources pédagogiques pour les usages du numérique.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 1

Le Bon Usage du Numérique

Le BUN (Bon Usage du Numérique) est un dispositif d'accompagnement des enseignants, des formateurs, des équipes de direction et de circonscription dans les usages raisonnés et raisonnables du numérique en partenariat avec l'équipe mobile de sécurité.

Le groupe de travail intervient dans le cadre du programme pHARe et propose des ressources et une veille numérique à destination des parents. Présentation de différents dispositifs appropriés à chaque niveau d'enseignement accompagnés de leurs supports pédagogiques.

Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Stand n° 1

Molo Molo sur le Web

Déployé dans l'ensemble de l'académie, le Molo Tour offre aux élèves vosgiens de 6^{ème} des ateliers-débats sur le bon usage du numérique. A l'issue du spectacle « Alice au pays des Vermeils », qui aborde de manière métaphorique les difficultés et les dangers liés à l'usage des réseaux sociaux, les ateliers-débats sont menés à l'aide du kit pédagogique *Molo Molo sur le web* co-conçu par la DRANE et la troupe des Paraboleurs.

Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Stand n° 1

Inclusion : adapter son enseignement aux EBEP

L'accessibilité des apprentissages et des savoirs nécessite une pédagogie différenciée et explicite permettant de prendre en compte la diversité des publics. Des ressources et matériels spécifiques sont accessibles aux élèves à besoins éducatifs particuliers (EBEP) : l'application MyDys, la lampe Lili, le stylo scanner lecteur pour les élèves dyslexiques ainsi que Basic X pour les allophones.

Rendre l'école plus inclusive



Stand n° 1

Une webradio pour des apprentissages disciplinaires, interdisciplinaires et transversaux

En se répartissant les rôles de présentateurs, chroniqueurs et techniciens, les élèves développent des compétences numériques mais aussi des compétences du XXI^{ème} siècle en créant de petites capsules sonores ou en enregistrant des mini émissions : organisation, rédaction, coopération, prise de parole, #hybridation #vosges #territoire

Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 1

Aménagement des espaces scolaires

L'académie accompagne les communautés éducatives qui souhaitent réfléchir sur l'aménagement de leurs espaces scolaires en lieux fonctionnels, modulables et attrayants.

A partir des besoins identifiés, le dispositif engage une réflexion en équipe par des activités de *design thinking*, puis propose la construction de maquettes à l'échelle et l'accompagnement dans le choix des mobiliers et des équipements.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 1

Labo'Arts Numérique

S'appuyant sur le réseau des laboratoires numériques de l'académie et les outils numériques innovants qu'ils mettent à disposition des équipes pédagogiques, le groupe Labo' Arts Numérique vise à encourager la conception, la création de productions numériques, leur expérimentation et à faciliter leur mise en valeur sous forme d'expositions, de diffusions ou de publications. Engagé dans un projet national intitulé «mobilité des outils numériques et des élèves dans les apprentissages en arts plastiques», le groupe de travail a pour objectifs d'explorer de nouvelles possibilités de travailler le matériau «réalité» grâce aux outils numériques et de former les enseignants à de nouveaux gestes de création. Les travaux réalisés avec les élèves font actuellement l'objet d'une exposition itinérante dans les laboratoires de l'académie appelée «Olympic@rt».

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 1

Incubateur académique

Inscrit dans le cadre du Projet PLANETE FEDER, l'incubateur académique de la DRANE de Nancy-Metz, a pour mission de coordonner les actions liées à la recherche en e-éducation et d'en accompagner la mise en œuvre sur le territoire lorrain. C'est ainsi que l'incubateur, soutenu par le bureau DNE-TN2 du Ministère de l'Éducation Nationale, réunit un ensemble de partenaires qui, composé de collectivités, d'universités, de laboratoires de recherche, de corps d'inspection et d'établissements scolaires, collaborent pour accompagner la transformation des pratiques d'enseignement par le numérique. 600 professeurs du premier et du second degrés et environ 6 000 élèves ont participé à près de 56 projets dans la conception, l'expérimentation et la validation d'interfaces, de ressources et de nouvelles démarches pédagogiques.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 2

Humanités numériques LyText / CoText

Outils d'aide à la préparation de l'épreuve de français au brevet des collèges et au Baccalauréat, LyText et CoText mettent à disposition des enseignants des textes appareillés accompagnés de questions et d'exercices, facilitant le relevé des procédés littéraires et le repérage des notions de grammaire. Un outil de différenciation pédagogique en classe qui peut aussi alimenter le travail personnel de l'élève.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 2

Le numérique pour soutenir l'épanouissement scolaire des élèves

Atelier de sensibilisation à la notion d'épanouissement scolaire avec la présentation de dispositifs issus ou soutenus par la recherche :

- TanISe et apprentissage de l'autorégulation au cours des activités,
- CalMe et co-régulation au cours d'activités collaboratives,
- ZAMIZEN et Lili Cool pour soutenir le développement des

compétences psychosociales.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 2

IREMIA, une application pour le bien-être scolaire

Irémia est une application réalisée à la demande de professeurs se heurtant aux difficultés engendrées par le stress et la fatigue excessive de certains élèves et à l'absence de ressources pour y faire face. Elle regroupe des techniques élémentaires de gestion du bien-être, validées par la recherche, à destination des élèves et des enseignants. Sa finalité est réduite à la gestion du bien-être, notamment en renforçant l'estime de soi, en gérant son stress, en optimisant sa prise de parole ou en améliorant ses capacités de concentration et de mémorisation. Elle est aussi en rapport avec les actions d'amélioration du climat scolaire. Son élaboration repose sur une collaboration avec des lycéens, des professeurs, des formateurs, l'université de Lorraine et l'entreprise MIST.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 2

La fabrique à l'innovation

La conception de dispositifs numériques pédagogiques, pour la formation ou pour la classe, implique de définir comment la technologie sera utilisée pour soutenir l'apprentissage. Dans le cadre de la fabrique de l'innovation, les concepteurs déterminent comment interagir avec les apprenants, quelles modalités de formation et quelles pratiques pédagogiques sont à mettre en œuvre. Les dispositifs élaborés facilitent l'acquisition de connaissances et de compétences.



Stand n° 2

Métropolitane 1D 2D

Sous la forme d'un jeu de plateau destiné aux enseignants du 1^{er} et du 2nd degrés, ce dispositif assure une formation aux outils numériques pédagogiques utiles dans les classes. Cette formation ludique s'appuie sur la dimension collaborative liée au jeu.



Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 2

Eurostory / le Monde en Fêtes



Conçus par la fabrique de l'innovation, ces dispositifs permettent aux élèves de développer leurs compétences linguistiques dans le cadre de jeux qui invitent les joueurs à l'entraide, au partage de connaissances et à la coopération. Un complément au cours de langue pour renforcer des softskills telles que la confiance en soi et l'empathie.



Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 2



DES SERVICES PÉDAGOGIQUES



L'activité des services académiques est mobilisée dans un large travail d'animation pédagogique et d'accompagnement des établissements, des professeurs et des élèves. Il s'agit d'encourager et de faciliter les innovations pédagogiques les plus prometteuses.

Les services et les cadres pédagogiques sont à l'articulation de la politique ministérielle et des réalités d'un territoire pluriel : ils doivent œuvrer à la transformation des pratiques d'enseignement dans un contexte d'évolution technologique.

Chacun participe à la réussite du projet académique *L'École sur tous les territoires*, pour favoriser la réussite des élèves, garantir une École équitable et accueillante et accompagner les personnels dans la prise en compte des spécificités des territoires.


Les priorités gouvernementales

- | | |
|---|---|
|  Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux |  Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain |
|  Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire |  Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle |
|  Mieux orienter les élèves au collège et au lycée |  Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi |
|  Favoriser l'engagement civique des jeunes |  Rendre l'école plus inclusive |

CARDIE Accompagner les projets innovants

LA CELLULE ACADÉMIQUE
RECHERCHE DÉVELOPPEMENT
INNOVATION ET
EXPÉRIMENTATION

La CARDIE s'attache à l'innovation et à l'expérimentation pédagogique dans l'académie de Nancy-Metz. Elle propose des outils et des documents pour accompagner les établissements dans la mise en œuvre de projets.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 1

CLEMI Bienvenue sur les Ondes : animation d'une Web radio au collège



Eco lab de Blenod les Pont-à-mousson

 Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 1



DAAC

Le numérique au service de l'Éducation Artistique et Culturelle



La réalité virtuelle est au service de la découverte des œuvres du patrimoine comme l'Opéra « La Création » de Haydn proposé par l'Opéra de Nancy et exploité par la Micro-Folie de Mirecourt. Elle invite également à la redécouverte des lieux du patrimoine comme la maison romaine d'Épinal. Une visite virtuelle agrémentée par des productions d'élèves et des ressources intégrées.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 1

DAAC

La « nuit de la lecture » à Hayange



Écriture d'une nouvelle fantastique à partir d'une vidéo 360 puis entraînement à la lecture oralisée dans une galerie virtuelle pour préparer le spectacle donné dans le cadre des *Nuits de la lecture*. La réalité virtuelle est utilisée comme levier motivationnel et comme un espace de travail collaboratif.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 1

DATA ET DRAREIC

Présentation des programmes du numérique à l'international

DATA - DRAREIC

Découverte des différentes possibilités qu'offrent les programmes portés par la DRAREIC et la DATA afin de se former au numérique éducatif : stage d'observation dans un établissement scolaire, formation dans le cadre d'ERASMUS+, conception de ressources pédagogiques numériques dans le cadre du programme Interreg Engagement'GR.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée



Stand n° 1

DRANE

DRANE
Délégation régionale académique au numérique éducatif

Le numérique éducatif au service de la pédagogie

Une DRANE qui :

- coordonne et soutient les initiatives liées au numérique éducatif
- forme les personnels et enseignants
- promeut l'usage des outils numériques dans les pratiques pédagogiques
- accompagne les établissements au quotidien
- impulse des projets et des actions et participe à leur diffusion et leur valorisation
- encourage les innovations et les expérimentations.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 1

ATELIERS DES ÉLÈVES

Les nouvelles technologies occupent une grande place dans notre quotidien. Elles font partie intégrante de la vie professionnelle et les élèves d'aujourd'hui doivent y être formés pour se préparer aux exigences de leur futur métier.

Des enseignants de notre académie se sont saisis du sujet et ont exploré des pistes possibles d'exploitation de ces outils innovants, avec en tête la préoccupation d'apporter une plus-value non seulement dans les apprentissages des élèves, mais aussi dans le travail de préparation du professeur.


Aujourd'hui, les élèves vous accueillent sur leur atelier, de l'école au BTS, pour témoigner des activités réalisées en classe. Ils vous invitent à y participer afin d'inspirer d'autres projets ou pratiques qui pourront ensuite susciter de nouvelles motivations et favoriser la réussite de tous.

Les priorités gouvernementales

- | | |
|---|---|
|  Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux |  Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain |
|  Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire |  Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle |
|  Mieux orienter les élèves au collège et au lycée |  Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi |
|  Favoriser l'engagement civique des jeunes |  Rendre l'école plus inclusive |

Galerie numérique contre le cyber-harcèlement avec l'IA


Construction et aménagement d'un metavers par des élèves pour développer leur capacité à travailler en projet : utilisation d'algorithmes et recours à l'IA pour créer des affiches destinées à lutter contre le cyberharcèlement dans le cadre de l'option Sciences Numériques et Technologie (SNT) de la classe de 2nde.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire

 Stand n° 8

C Génial, construction d'un escape game virtuel

Les lycéens en *sciences de l'ingénieur* ont accompagné les membres du club sciences d'un collège dans la création d'un escape game virtuel à l'occasion de leur participation au concours C Génial. Ce partenariat a permis aux lycéens de développer des compétences utiles dans leur futur métier d'ingénieur et a fait naître des vocations auprès des élèves de 3ème qui ont découvert le travail effectué dans le cadre de l'option Sciences de l'Ingénieur (SI).

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 Stand n° 7



Préparation de son brevet de pilote grâce à un simulateur de vol virtuel

Dans le cadre de la préparation au Brevet d'Initiation à l'Aéronautique (BIA), les élèves pilotes s'exercent sur des points précis du cours afin d'étudier leur gestion en vol et de préparer leur vol d'initiation dans les conditions les plus proches de la réalité.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée



Stand n° 44

Le labyrinthe de la science : déjouer en groupe les énigmes de physique-chimie

Proposée dans le cadre du rallye des lycées mussipontains, cette activité en réalité virtuelle est destinée aux élèves de 3ème pour découvrir l'enseignement de spécialité Numérique et Sciences Informatiques (NSI) proposée en classe de seconde.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 47

Rencontre avec Anne Frank : visite virtuelle et entretien

Une visite riche en émotions, une rencontre originale avec le Journal d'Anne Franck en lien avec son contexte d'écriture : se déplacer dans son annexe, percevoir l'ambiance, écouter le récit de sa vie et s'identifier à elle grâce à une immersion à la 1ère personne . Activité à l'origine d'une production écrite de l'interview d'Anne Frank enregistrée par les élèves sous forme de podcast. Une approche multisensorielle de l'oeuvre pour une meilleure appropriation de ses caractéristiques et de ses enjeux.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 17

Oser s'exprimer en anglais dans une galerie virtuelle

Grâce aux ressources mises à disposition des élèves dans une galerie virtuelle et à la variété des situations d'oral mises en place, les élèves immergés sous la forme d'avatars exécutent à l'aide de leurs pairs des prises de parole soumises à l'autoévaluation puis à l'évaluation du groupe. Le monde virtuel devient un espace d'entraînement où les élèves développent la confiance en soi pour faciliter des prises de parole plus assurées dans le monde réel.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 54

Exploration virtuelle avec *Inside* : découvrir les génies de l'informatique

Une approche en réalité virtuelle de l'histoire de l'informatique grâce à *INSIDE*, un jeu conçu par l'INRIA. Ce chapitre figure au programme de l'option NSI proposée en classe de seconde.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 33

Itinéraires virtuels : utilisation de Google Earth pour planifier les voyages en cours de géographie

L'immersion dans une aire urbaine grâce à Google Earth donne lieu en cours de géographie à un travail de description de l'aire urbaine et de sa schématisation par les voyageurs virtuels.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 18

Devoir de mémoire : s'immerger dans l'univers d'Anne Frank

Dans un cours d'histoire portant sur la seconde guerre mondiale, les élèves découvrent lors de cette visite virtuelle les conditions de vie d'Anne Frank et de sa famille. Une découverte poignante au cours de laquelle le visiteur s'identifie à l'auteur en écoutant des extraits significatifs de son œuvre.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 5

Urban VR : pratiquer le street art dans un univers urbain virtuel

Utilisation ludique de la réalité virtuelle à des fins artistiques. Grâce à ce jeu vidéo, les élèves se confrontent aux nouveaux enjeux de mise en oeuvre, de création, de dématérialisation, de présentation et de diffusion des productions plastiques numériques.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 40

Construire son orientation en réalité virtuelle : exploration des métiers du bâtiment avec les classes ULIS

Les vidéos métiers 360° aident les élèves à se projeter dans l'offre de formation en découvrant les métiers dans leur contexte professionnel. Un support qui déconstruit les préjugés et qui est agrémenté d'activités favorisant la mémorisation des informations recueillies par les élèves lors de l'immersion.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée



Stand n° 16

Exploration des gestes métiers : consignation de véhicules avec jumeaux numériques

Les étudiants réalisent les manipulations et gestes métiers nécessaires à la mise en consignation d'un véhicule électrique ou hybride. Ces gestes seront reproduits en atelier sur un véhicule réel. Il s'agit d'une certification obligatoire pour mettre en sécurité l'agent qui interviendra a posteriori sur le véhicule.

Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 21

Formation professionnelle : modélisation de cuisines en réalité virtuelle

Les étudiants de BTS ERA (Etude et Réalisation d'Agencement) vous proposent une immersion dans leurs projets d'agencement. A l'aide d'un casque de réalité augmentée, vous pourrez naviguer à l'intérieur d'espaces conceptuels, découvrir des pièces de mobilier originales et appréhender les projets sous différents angles.

Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 26

Exploration immersive : découverte des métiers en vidéos 360° avec Jexplore

Atelier d'orientation et de travail sur l'égalité filles - garçons : après avoir échangé sur leurs représentations liées à un métier, les élèves déconstruisent les stéréotypes genrés grâce aux vidéos 360° et les activités proposées par la ressource Jexplore.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée



Stand n° 25

Expérience virtuelle en EPS : exploration d'applications immersives pour l'enseignement

A l'occasion de journées banalisées sur le thème des jeux olympiques, les élèves participent à des ateliers de sport en réalité virtuelle : tennis de table (Eleven VR), jeu de rythme (Beat Saber) et snowboard (Carve Snowboarding). Ils développent leur capacité de concentration et de coordination dans un contexte ludique motivant où la notion d'échec est absente.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 32

Mathématiques en réalité virtuelle : approche interactive de la géométrie

Les élèves utilisent Gravity Sketch pour créer des modèles 3D simples, ce qui améliore leur perception spatiale et développe leur créativité. Cette approche interactive et stimulante de la géométrie dans un environnement immersif renforce les compétences pratiques.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 36

Découverte de l'EREA grâce à une visite virtuelle interactive

Visite immersive de l'EREA Hubert Martin grâce aux casques de réalité virtuelle. A partir de photos 360°, les élèves présentent les lieux et les projets réalisés au cours des dernières années ainsi que les matières professionnelles enseignées au lycée grâce à des interviews intégrées dans la visite virtuelle.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée



Stand n° 37

Vulgariser les grands principes de la blockchain

Destiné à démystifier les concepts fondamentaux, cet atelier offre une introduction à la blockchain : comment elle fonctionne, ses applications pratiques et son impact potentiel sur quelques secteurs. Il s'agit de comprendre la blockchain au-delà des cryptomonnaies, en explorant son potentiel de transformation dans le monde numérique et au-delà.


Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 23

Une initiative pionnière : présenter la blockchain dans le parcours de formation des élèves

Cet atelier offre un aperçu détaillé du programme 3.0 annuel, en explorant les différents thèmes abordés pour construire ses connaissances dans le domaine de la blockchain et plus largement du Web 3.0. De l'introduction aux fondamentaux de la blockchain à des sujets plus avancés, cette formation explore les thèmes essentiels pour approfondir ses pratiques.


 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 23

Node flux : le fondement du Web 3.0. et l'avenir de l'internet décentralisé

Après une découverte de la nature et du fonctionnement de la technologie Flux, nous examinerons comment ces nodes Flux contribuent à un écosystème internet plus sécurisé et décentralisé. La session inclura également une démonstration pratique des projets réalisés au FabLab du LPO La Briquerie & campus CEITEDI.

 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi




Stand n° 23

Le Web 3.0 : le lightning network ou comment transférer de la valeur de manière décentralisée sans système bancaire

Le lightning network, une innovation majeure dans l'univers du Web 3.0 et des transactions financières : transfert de valeur de manière rapide, sécurisée, et sans recours aux institutions bancaires traditionnelles. À travers des exemples concrets et des démonstrations, les participants découvriront le potentiel disruptif de cette technologie et comment elle s'intègre dans l'écosystème plus large du Web 3.0.

Un nœud exploitant le très connu « Raspberry Pi » sera présenté.


 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 23

Le Web 3.0 au service de l'écologie : expérimentation de chauffage utile dans un FabLab de l'académie

Présentation de la mise en oeuvre d'un projet axé sur l'exploitation du Web 3.0 pour promouvoir des solutions de chauffage écologiques : aspects techniques et écologiques liés à l'utilisation du Web 3.0, problématiques spécifiques rencontrées, contraintes technologiques, questions de durabilité et défis de mise en oeuvre.


 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi




Stand n° 23

Le Web 3.0 : développer un smart contrat pour des transactions décentralisées


Les programmes smart contracts transforment la blockchain en un puissant outil d'exécution de contrats auto-exécutables et transparents. À travers des exemples pratiques et des cas d'usage réels, les visiteurs participeront au codage avec le langage de programmation Solidity pour créer un smart contract. Nous discuterons également des problématiques rencontrées lors du développement de ces projets, offrant ainsi une vue d'ensemble riche et nuancée de la programmation sur blockchain.

 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi

 Stand n° 23

Cordées de la réussite : exploration de l'Intelligence Artificielle avec le robot ALPH'AI


Dans le cadre des cordées de la réussite, ce projet mené avec le robot ALPH'AI permet de s'initier à l'intelligence artificielle et de découvrir la notion d'apprentissage par renforcement.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 Stand n° 4

Projet Sciences de l'Ingénieur : tri de déchets grâce à l'IA


Ce projet né dans le cadre de la semaine de la science au lycée propose grâce à un système de reconnaissance d'image d'améliorer le tri des déchets en vue de leur valorisation.

 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi

 Stand n° 39

Utilisation de l'IA pour développer les compétences en langue française en classe

Lors d'une séance de correction de devoir et d'étude de la langue, des élèves de BTS utilisent l'intelligence artificielle pour comprendre et corriger leurs erreurs de langue. Un outil de différenciation efficace pour accompagner les progrès de chacun et permettre à l'enseignant de se rendre disponible pour les élèves les plus en difficulté.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 Stand n° 60

Apprentissage supervisé avec le robot ALPH'AI : découverte des différents modes d'apprentissage du robot

Les élèves apprennent par la manipulation des robots ALPH'AI le principe de l'apprentissage supervisé, l'importance de la qualité des données d'entraînement, de la quantité des données et de l'exhaustivité des situations proposées.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 64

Renforcement des compétences disciplinaires : développement à travers l'écriture de prompts

Des outils d'IA (Humata, Chat-GPT, Mistral, Hugging Chat) pour développer des compétences disciplinaires grâce à l'écriture de prompts, favorisant ainsi le travail en autonomie des élèves allophones.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 50

Détection d'obstacles avec ALPH'AI : Comprendre le rôle des couches de neurones cachées

Les réseaux de neurones sont souvent considérés comme des systèmes « intelligents », alors que dans les faits ils sont surtout capables de réaliser des calculs simples (multiplication et addition). Comment, à partir d'informations basiques et de fonctions affines est-on capable de créer des systèmes dont les prédictions sont souples et s'adaptent à de grands nombres de situations ?

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 49

L'IA pour accompagner les élèves allophones à la maîtrise du français

Des outils d'IA (Humata, Chat-GPT, Mistral, Hugging Chat) pour faciliter le développement de compétences des élèves allophones nouvellement arrivés (EANA) du niveau A1 à A2 du CECRL.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 52

Appropriation d'un sujet de réflexion en français - Préparation au DNB

A partir d'un sujet de réflexion travaillé en classe, les élèves questionnent l'IA, outil d'appui à l'apprentissage, pour comparer, ajouter, modifier, corriger les éléments incorrects et aussi exercer leur esprit critique sur le travail produit par l'IA.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 51

Collaboration Intelligente : création de quiz pour ses pairs avec l'IA

Utilisation des outils d'IA et apprentissage de plus en plus fin de la formulation des prompts pour élaborer des quiz de révision ou des évaluations à destination d'autres élèves.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 9

Apprendre à raisonner en mathématiques avec les robots conversationnels

Un chatbot comme équipier dans un travail de groupe permet de prendre en compte l'hétérogénéité des élèves. Les erreurs, encore fréquentes, faites par les IA en mathématiques aident les élèves à accepter leurs propres erreurs et à développer leurs capacités de raisonnement et de communication écrite.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 14

Exploration créative : génération d'images et argumentation à l'aide de l'IA

A partir de la lecture d'extraits de l'Odyssée, les élèves génèrent le visuel de monstres à l'aide de l'IA *image creator* de Bing ou bien utilisent le prompt de *Perplexity* pour argumenter ou réviser des connaissances.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 2



L'IA pour l'apprentissage des langues et cultures étrangères

L'IA pour favoriser l'intégration culturelle et pédagogique des élèves en FLE. Les outils utilisés permettent de gérer l'hétérogénéité des groupes, facilitent la différenciation pédagogique, développent les compétences de compréhension et d'expression des élèves ainsi que leur autonomie.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 38

Enrichir l'apprentissage avec un chatbot conversationnel : une approche innovante

Présentation d'usages d'une ressource adaptative, création d'activités par le professeur pour faciliter la personnalisation des apprentissages dans la classe.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 56

Chef d'œuvre et IA en lycée professionnel : bouteille connectée et détection des émotions des aînés

Les élèves de la voie professionnelle présentent la genèse et la réalisation de leurs projets de chef d'œuvre liés à la création de bouteilles connectées et aux usages de l'IA au service de la détection des émotions chez les personnes âgées.

Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 1

Bienvenue sur les Ondes : animation d'une Web radio à l'école

Des élèves de CM1-CM2 d'un Territoire Educatif Rural vous proposent de découvrir la webradio à travers 4 émissions réalisées en direct. Au programme : Interviews, micros-trottoirs, lectures, reportages. Horaires des émissions : 11h, 12h, 14h, 15h.

Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 43

Bienvenue sur les Ondes : animation d'une Web radio au lycée

Des lycéens vous proposent de découvrir la webradio à travers 4 émissions réalisées en direct.

Au programme : interviews et micros-trottoirs.

Horaires des émissions : 11h, 12h, 14h, 15h.


 Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 46

Le numérique en classe d'élémentaire

Dans la continuité de leurs pratiques de classe, les écoliers sont pleinement engagés dans l'utilisation des ressources numériques LALILO, MATHIA et CALCULATICE. Ils auront le plaisir de vous présenter ces ressources numériques, d'en expliquer le fonctionnement et de partager avec vous la manière dont elles sont intégrées dans leur organisation de classe et dans leurs apprentissages.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 62

Ecolab, création d'un journal TV

Le projet de LABNUM, CNR Ecolab, de Remiremont est de rassembler dans un tiers-lieu un laboratoire numérique, un Fab Lab et des aires terrestres Educatives. Les élèves peuvent ainsi couvrir les événements autour d'aires naturelles qu'ils apprennent à étudier et gérer.

 Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 29

Découverte des métiers d'art à l'ESJ de Mirecourt

Présentation et témoignages d'activités liées à l'EAC et au numérique dans l'Espace Services Jeunesse de Mirecourt Dompain, lié au Laboratoire Numérique de Mirecourt : exposition « A la découverte des métiers d'art », atelier cinéma « Silence, on tourne ! »


 Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 2

Numérique et écologie : installation de nichoirs connectés et gestion des données collectées

Un projet professionnel pour créer et installer un système complet (carte, caméra, serveur) permettant de traquer et d'enregistrer l'activité des oiseaux sur un nichoir et une mangeoire associée.


 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi

 Stand n° 28

IMMERSIVE AMBITION Valorisation du territoire par la vidéo 360 : les métiers du tissu dans les Vosges



Immersive-ambition propose des services de production de contenus immersifs pédagogiques pour tous les secteurs. Vidéos 360° ou visites virtuelles interactives : conception de projets, diffusion en réalité virtuelle ou sur supports ouverts (écrans standards).

 Mieux orienter les élèves au collège et au lycée

 Stand n° 27

ATELIERS DES PARTENAIRES

L'École vit, s'adapte et se transforme avec le soutien de la diversité de ses partenaires. Découvrez comment les services du rectorat et les partenaires institutionnels des établissements oeuvrent pour faciliter la continuité pédagogique et la transition numérique. Chaque personnel peut ainsi être accompagné et chaque élève peut bénéficier d'un parcours de formation adapté du primaire à l'université.

Les priorités gouvernementales

- | | |
|---|---|
|  Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux |  Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain |
|  Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire |  Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle |
|  Mieux orienter les élèves au collège et au lycée |  Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi |
|  Favoriser l'engagement civique des jeunes |  Rendre l'école plus inclusive |




CONSEIL DÉPARTEMENTAL DES VOSGES



Les ressources, l'équipement, la formation, la parentalité

Le CD 88 coordonne TNE pour assurer un équipement homogène sur tout le territoire des Vosges, ainsi que l'accès à des ressources pour l'École. Ces actions menées en lien avec le rectorat sont accompagnées par de la formation. Des interventions en faveur des parents sont proposées sous forme d'ateliers et d'événements : plus de 90 ateliers, 1 000 parents accompagnés, des formations pour les conseillers France Service et des actions de sensibilisation des personnels d'encadrement avec la DSDEN 88. Une coordination nationale est assurée par la Trousse à Projets.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain




Stand n° 1

CANOPÉ Rencontre avec l'offre Canopé de développement professionnel : IA et réalité virtuelle



Réseau Canopé vous propose une sélection de modules de formation en microlearning en accès libre sur sa plateforme CANOTECH, ainsi qu'une série de webinaires programmés à partir du 10 avril sur inscription pour :

- développer une approche de l'IA générative dans les pratiques enseignantes, les domaines de la veille et de l'information,
- promouvoir l'esprit critique dans ce contexte de bouleversement numérique,
- initier des usages pédagogiques de la réalité virtuelle.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 12



INSPE DE LORRAINE

Formation initiale : préparer les enseignants de demain à intégrer des outils d'IA dans leur pratique professionnelle



Découverte et exploitation pédagogique de différents outils d'IA : IA générative d'images, création et analyse de questionnaires et aide à la retouche photographique. Manipulation de Sémio City, jeu d'éducation aux images, réalisé en master 2 « Pratiques Numériques en Éducation ». Présentation de la démarche du e-portfolio : aide à la prise de notes en master MEEF et développement des pratiques pédagogiques et de l'enseignement de l'allemand dans le diplôme universitaire « Pratiquer et enseigner l'allemand » à l'école maternelle ou élémentaire, ou dans le cadre de disciplines dites non-linguistiques au collège ou au lycée.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 34

INRIA LORIA

Activités débranchées



L'informatique, c'est ludique !
Des activités ludiques afin de familiariser les élèves avec des concepts informatiques, sans recours à un ordinateur : bit de parité, algorithmes, détection d'erreurs,...

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 35

INRIA LORIA

Vulgarisation scientifique par l'Inria : les enjeux du numérique et des technologies émergentes



Un atelier pour découvrir, manipuler et s'approprier des ressources créées par l'Inria et le Loria pour l'enseignement des sciences du numérique et de l'informatique : la pièce de théâtre scientifique « Le procès du robot », le jeu des 7 familles de l'informatique, recueil de dystopies Think before loading, le jeu pédagogique immersif Inside, le site web NanSciNum : <https://iww.inria.fr/NanSciNum/>, des sites et plateformes (Pixees, Class'Code, Binaire, Interstices,...).

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 31

FUSION JEUNESSE

Programme innovant : mettre en valeur les talents des élèves et favoriser la persévérance scolaire



Partenariat avec l'association Fusion Jeunesse pour des interventions sur le temps scolaire ou pendant des vacances apprenantes sur des thématiques engageantes pour les élèves : IA, design environnemental en 3D, création de jeux vidéo... Des élèves de lycée conceptualisent un projet en IA pour améliorer le monde de demain et un autre en création de jeux vidéo pour valoriser leur section professionnelle.

Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 20

ATELIERS DES ÉDITEURS



La généralisation numérique a débuté il y a près de quarante ans. Depuis, les propositions des éditeurs ne cessent de s'enrichir, notamment grâce aux différentes formes d'intelligences artificielles, aux objets connectés, à la réalité virtuelle, etc. Nous vous invitons à découvrir une offre de ressources diffusables dans les classes et possédant toute la souplesse nécessaire pour s'adapter aux besoins de tous les élèves et à la liberté pédagogique du professeur.


Les priorités gouvernementales


- | | |
|---|---|
|  Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux |  Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain |
|  Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire |  Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle |
|  Mieux orienter les élèves au collège et au lycée |  Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi |
|  Favoriser l'engagement civique des jeunes |  Rendre l'école plus inclusive |


Atmosphère Space

ORA

La sphère ORA propose une expérience sensorielle et collective unique grâce à un dispositif innovant d'animation sphérique. Avec ce système optique original il devient possible de projeter toute image ou vidéo depuis l'intérieur de la sphère ORA. Ce dispositif de médiation a démontré une augmentation de l'engagement des visiteurs d'un rapport 8. ORA permet d'améliorer la compréhension des thèmes scientifiques, historiques et géographiques tout en stimulant l'intérêt du public. L'interactivité permet d'ajouter une dimension ludique et vivante.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 www.atmosphere.space

 contact@atmosphere.space



Stand n° 45


5Discovery




5Discovery est la 1ère plateforme de formation à des Softskills inclusives en réalité virtuelle. Les entraînements en VR rendent la formation plus engageante et efficace dans différents domaines comme la prise de parole, la gestion du stress, la gestion des émotions, la gestion des conflits, le harcèlement, la négociation, la sensibilisation au handicap ou à la diversité.

Les formations se font en toute autonomie avec un casque VR ou un sur PC en mode e-Learning Immersif.

La plateforme Metaverse Metasoftware est un espace immersif collaboratif et accessible en temps réel pour se former, interagir, développer ses Softskills à travers un avatar.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 www.5discovery.com

 srufin@5discovery.com



Stand n° 41

Evidence B (MIA 2nde et P2IA)




EvidenceB propose trois ressources intégrant de l'IA et accessibles via le GAR :

- Adaptiv'Math, l'un des P2IA, est proposé gratuitement à tous les cycles 2 des écoles de l'académie. Cette ressource d'apprentissage adaptatif regroupe près de 8.000 exercices.
- M.I.A.Seconde est une solution numérique éducative à destination des élèves de seconde de LP et LGT. L'IA intègre ce service numérique de remédiation en français et en mathématiques qui comprend 24 modules et plus de 25.000 exercices.
- Adaptiv'Langue, ressource sur abonnement, propose un apprentissage adaptatif dédié à la maîtrise intuitive de la langue française au lycée : syntaxe, orthographe, lexique, verbe, cohérence du texte/logique et plus de 6.000 exercices.

Rendre l'école plus inclusive

 <https://adaptivmath.fr/register>

 philippe-m@evidencecb.com




Stand n° 58

Jexplore



Jexplore est une start-up de l'EdTech qui accompagne les élèves dans leur orientation professionnelle à l'aide de la réalité virtuelle. Elle donne accès à un catalogue de 80 immersions en vidéo 360° disponible depuis les casques VR, à un portail web comprenant des ressources pédagogiques et à un outil de construction et de suivi des séances réalisées par les enseignants. L'objectif : projeter les élèves au cœur de l'action avec de vrais professionnels dans leur quotidien et faire découvrir la réalité des métiers. Cette possibilité d'immersion ouvre le champ des possibles, offre aux jeunes une meilleure capacité de projection et fait de la réalité virtuelle un outil d'aide à l'orientation efficace.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée

 www.jexplore.co

 contact@jexplore.co



Stand n° 24

MyDys



Application d'aide à la lecture destinée aux élèves dyslexiques qui permet de lire, traduire, écouter et partager tous types de textes. Personnalisation de textes pris en photo ou importés selon les besoins de l'apprenant. Ressource récompensée au CES de Las Vegas.

Rendre l'école plus inclusive

 <https://mydys.app/fr/index.php>

 j.debord@facil-iti.com



Stand n° 30


Math Power



MathPower est une suite d'applications sorties en 2021 et destinées à l'évaluation du niveau de mathématiques pour tous les élèves du CP à la 3^{ème}. La ressource fournit des résultats détaillés immédiats, sans correction attendue du professeur qui garde toutefois la liberté de choix des compétences qu'il souhaite évaluer. L'objectif : favoriser le goût des mathématiques et participer à l'amélioration du niveau global des élèves.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 www.learnenjoy.com

 noe.keren@learnenjoy.com




Stand n° 61

Mimbus

Créée en 1990, ERM Automatismes est une société technologique basée à Carpentras. ERM développe des solutions didactiques pour les formations technologiques et professionnelles et propose également une gamme innovante pour l'acquisition, la consolidation et l'évaluation des compétences numériques des nouveaux programmes des cycles 2, 3 et 4 sous la marque My eTechno.

Plus de 1500 établissements en France et dans de nombreux pays ont été équipés par ERM : Lycées Techniques et Professionnels ; Centres de Formation des Apprentis ; Centres de Formation Professionnelle ; Universités, IUT, etc...

 Mieux orienter les élèves au collège et au lycée

 www.erm-automatismes.com

 h.jouhanneau@erm-automatismes.com

 Stand n° 3


Mindview





MindView est une ressource numérique de cartes mentales qui a été conçue pour aider les élèves à surmonter leurs difficultés liées à des troubles du neurodéveloppement (certification accessibilité WCAG AA), réussir des projets, préparer un Oral ou dossier. Les enseignants utilisent MindView pour générer rapidement leurs progressions pédagogiques et animer des synthèses d'activités pédagogiques collaboratives. Les chefs d'établissement réalisent leur diagnostic et projet d'établissement ainsi que la gestion de leurs projets.

Témoignages d'enseignants et élèves recueillis par Canopé sur un projet de lutte contre le décrochage scolaire : <https://www.youtube.com/watch?v=MDcovr1Ku60>

 Rendre l'école plus inclusive

 www.matchware.com

 marc.cantain@matchware.com


 Stand n° 42

Mizou



Mizou est une solution d'intelligence artificielle qui permet aux enseignants de créer des chatbots personnalisés, utilisant leurs propres ressources pédagogiques, directives et grilles d'évaluation. Le chatbot s'ajuste en temps réel au profil de l'étudiant : son niveau, sa langue ou son style d'apprentissage. Les enseignants conçoivent des chatbots pour le tutorat, l'aide aux devoirs, l'apprentissage des langues, la réalisation d'examens blancs ou encore l'orientation scolaire.

Mizou accorde une importance primordiale à la protection des données des élèves, garantissant une expérience d'apprentissage sécurisée et respectueuse de la vie privée. Mizou est idéal pour les enseignants souhaitant intégrer une pédagogie personnalisée, interactive et adaptative à l'attention des étudiants.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 mizou.com

 hamza@mizou.com

 Stand n° 57


Nolej AI




NOLEJ AI est un outil auteur propulsé par une intelligence artificielle générative, transformant tous documents statiques (texte, audio, vidéo) en une dizaine d'activités pédagogiques interactives. Ces activités interactives (au format H5P) s'appuient sur les sciences cognitives pour motiver l'apprenant (+85%) et améliorer sa mémorisation (+75%).

L'enseignant reste au centre du processus :

- il choisit la ressource pédagogique de référence qui sera analysée
 - il passe rapidement en revue ce qui a été généré
 - il publie les activités interactives générées par NOLEJ AI sur son ENT
- Ce qui prenait des heures se fait maintenant en quelques minutes !

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 <https://live.nolej.io/signup>

 info@nolej.io

 Stand n° 10

Plume





Plume est une solution numérique éducative destinée aux élèves des cycles 2 à 4, reposant sur une technologie avancée d'intelligence artificielle permettant de différencier l'enseignement de l'écrit. Elle propose :

- pour chaque élève : un assistant personnalisé d'écriture en temps réel ;
- pour l'enseignant : une aide à la conception d'activités et à la gestion des productions des élèves.

Labellisée par le ministère en 2021, Plume propose des activités et ressources pédagogiques conformes aux programmes officiels, au service du développement de l'ensemble des compétences de français.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 www.plume-app.co

 juliette@plume-app.co



Stand n° 11

Scoolup



ScoolUp propose une application mobile permettant de détecter et prévenir le cyberharcèlement chez les jeunes utilisateurs de réseaux sociaux.


Elle analyse les messages privés en temps réel par l'IA pour détecter des contenus caractéristiques de cyberharcèlement.

Pour l'instant elle fonctionne sur les réseaux X et Whatsapp en attendant d'être déployée sur Tiktok, Instagram et Snapchat.

L'application permet de protéger la victime, d'alerter les adultes, d'enregistrer les preuves automatiquement. Pour chaque établissement, elle fournit aux responsables des statistiques anonymisées permettant d'évaluer le climat scolaire.

Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire

 <https://scoolup.fr>

 contact@scoolup.fr




Stand n° 22


Emobot



Emobot est un software d'Intelligence Artificielle qui analyse le visage d'une personne et traduit son expression faciale sous la forme d'une carte de chaleur émotionnelle montrant les émotions positives, négatives, passives et actives. Ce schéma caractérise le comportement émotionnel de la personne durant une période donnée. Emobot propose dans ce projet d'expérimentation d'évaluer l'agitation d'un élève (sous forme d'une courbe) et sa trajectoire émotionnelle pendant un cours (sous forme d'une série de cartes de chaleurs).

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 <http://www.lili.cool>

 arnaud@lili.cool



Stand n° 15

BavAR[t] société AR[t] Studio



BavAR[t] est une application culturelle innovante pour l'éducation nationale. Son objectif premier est de faciliter l'accès à l'art et à la culture. Elle utilise la réalité augmentée pour offrir aux élèves une immersion unique dans des expériences éducatives interactives. Elle permet d'explorer des sujets variés, des sciences aux arts, en intégrant des éléments numériques dans le monde réel. Les enseignants peuvent donc personnaliser les leçons, encourager l'apprentissage actif et stimuler l'engagement des élèves.

L'objectif est de transformer l'enseignement traditionnel en une aventure éducative captivante.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle

 <https://www.bavart.io/>

 welcome@bavart.io



Stand n° 6

MIST Studio



Application avec des parcours dans un monde virtuel facilitant le retour au calme, accompagnant l'élève à gérer son stress à l'aide d'exercices de respiration. Un outil au service du bien-être de l'élève.

■ Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

🌐 <https://www.miststudio.fr/>

✉ matthieu.burtin@miststudio.fr



Stand n° 2

Eleph'Ant par Creadop



Eleph'Ant est une méthode de mémorisation à long terme qui repose sur le principe de répétitions fragmentées, répétées et espacées. Il facilite la mise en place d'un rituel de révisions quotidiennes dans un rythme préétabli.

1 méthode en 3 outils :

- une Plateforme dédiée aux enseignants,
- un Kit physique de révision et/ou une application de révision

Grâce à cette méthode pédagogique innovante et inclusive, l'enfant apprend durablement et à son rythme, quelques minutes par jour, de façon régulière et sans stress. Il ne se focalise plus sur ce qu'il ne sait pas encore mais mesure facilement ce qu'il sait déjà et ce qui lui reste à apprendre.

■ Rendre l'école plus inclusive

🌐 <https://www.creadop.com/professionnels/>

✉ contact@creadop.com



Stand n° 19

Lalilo



LALILO - Différencier l'enseignement de la lecture et du français

Lalilo est un assistant pédagogique numérique basé sur l'IA qui aide les professeurs des écoles à différencier leur enseignement de la lecture et du français. L'utilisation de l'IA au sein de l'outil permet de placer un élève sur un cursus, d'analyser ses succès et ses erreurs et de lui proposer du contenu adapté à son niveau. Le système prend en compte chaque erreur et bonne réponse de l'élève et améliore en temps réel ses recommandations. L'utilisation de la reconnaissance vocale permet d'évaluer les exercices de lecture orale et de faire un retour instantané à l'élève, lui permettant de s'entraîner à lire à voix haute en totale autonomie.

■ Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

🌐 www.lalilo.com

✉ caroline@lalilo.com



Stand n° 13

Maskott



Les ressources proposées dans les collections de Maskott ont été réalisées dans l'objectif de construire les notions du programme officiel de l'Éducation nationale et d'accompagner l'élève dans la maîtrise de compétences évaluées tout au long du lycée. Ces ressources accompagnent des moments de travail avec les élèves dans et hors de la classe, moments-clés déterminés par le professeur en fonction de son projet pédagogique. Toutes les ressources peuvent être utilisées en fonction des besoins identifiés des élèves selon des parcours personnalisés. L'ensemble des thèmes des nouveaux programmes sont couverts.

■ Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

🌐 www.maskott.com

✉ pbringer@maskott.com



Stand n° 63

Zamizen



Zamizen permet aux 3-11 ans de développer leurs compétences psychosociales à l'école, en périscolaire et en famille, avec un impact sur le bien-être, l'attention, le climat de la classe et l'inclusion. Les enfants apprennent en suivant les aventures de Voltaire le chat, ami et modèle inspirant. Particulièrement inclusif, Zamizen est soutenu par l'Éducation Nationale via le label Edu-up, lauréat du cadre de confiance de Réseau Canopé et coup de cœur du jury Ludovia (Université d'été sur le bien-être à l'école 2023). Zamizen compte aujourd'hui 18000 enfants bénéficiaires, dont 70% en REP/REP+.



Rendre l'école plus inclusive



<https://zamizen.fr/>



contact@zamizen.fr



Stand n° 55

Lili Cool



Lili est un assistant pédagogique audio pour enseigner les compétences psychosociales aux enfants de 3 à 12 ans. Soutenu par Edu-Up, 2^{ème} ressource TNE toutes disciplines et niveaux confondus, Lili propose des activités pédagogiques clé-en-main et des modules de formation pour rendre les enseignants autonomes. Avec des temps calmes, de l'improvisation et des ateliers de philosophie pour enfants, Lili aide au climat scolaire et favorise le développement du langage, de l'oral et de la capacité à débattre. Déployé dans 6 000 classes, Lili existe aussi en périscolaire et pour les familles, au service du bien-être et de la réussite éducative de tous.



Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



<http://www.lili.cool>



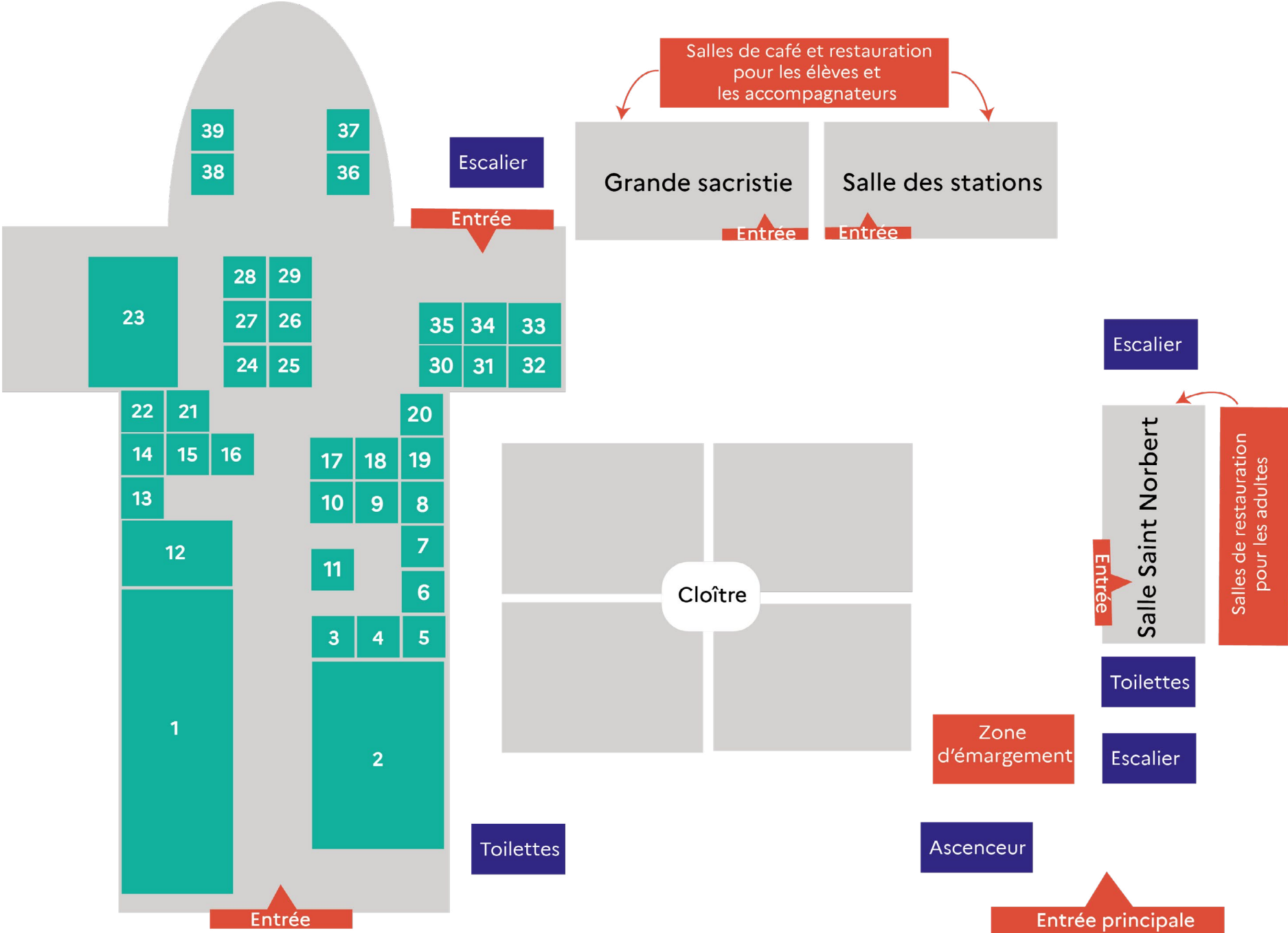
arnaud@lili.cool



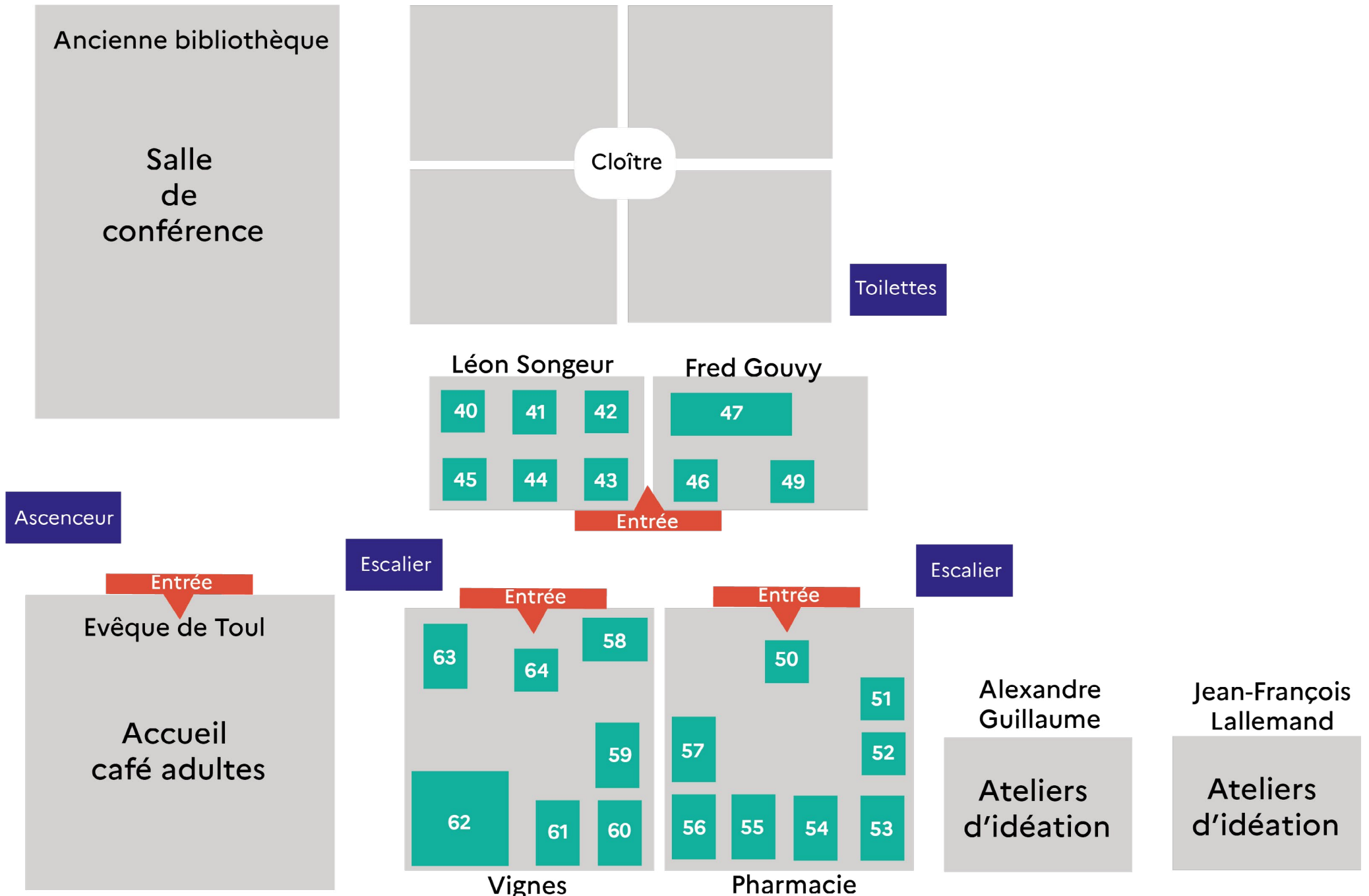
Stand n° 53



PLAN DU SÉMINAIRE: REZ-DE-CHAUSSÉE



PLAN DU SÉMINAIRE: PREMIER ÉTAGE



REMERCIEMENTS

- Aux élèves, professeurs et équipes de direction

Collège Guy Dolmaire, Mirecourt
Collège de la Haute Meurthe, Fraize
Collège Georges Clemenceau, Épinal
Collège Louis Armand, Golbey
Collège Vautrin Lud, Saint-Dié-des-Vosges
Collège Charlemagne, Bruyères
Collège Julie Victoire Daubie, La Vôge-les-Bains
Lycée Pierre Mendès France, Épinal
Lycée Claude Gelée, Épinal
Lycée La Haie Griselle, Gérardmer
Lycée Pierre Mendès France, Contrexéville
Lycée Georges Baumont, Saint-Dié-des-Vosges
Lycée André Malraux, Remiremont
Lycée Isabelle Viviani, Épinal
Lycée Pierre et Marie Curie, Neufchâteau
École primaire, Arnaville
École élémentaire, Nonhigny
Collège Amiral de Rigny, Toul
Collège Louis Marin, Custines
Collège Van Gogh, Blénod-lès-Pont-à-Mousson
Collège de la Haute Vezouze, Cirey-sur-Vezouze
Lycée Jean Hanzelet, Pont-à-Mousson
EREA Hubert Martin, Briey

Collège Jean d'Allamont, Montmédy
Collège des deux Sarres, Lorquin
Collège les Étangs, Moussey
Collège de la Vallée de la Bièvre, Hartzviller
Collège Le Castel, Longeville-lès-Saint-Avold
Collège des Hauts de Blémont, Metz
Collège Jean Rostand, Metz
Collège Pierre Mendès France, Woippy
Collège Philippe de vignelles, Metz
Collège François Rabelais, Metz
Collège Jean Monod, Hayange
Collège Evariste Galois, Algrange
Collège l'Arboretum, Morhange
Lycée Condorcet, Schoeneck
Lycée Gustave Eiffel, Talange
Lycée La Briquerie, Thionville
Lycée Blaise Pascal, Forbach
Lycée Louis Casimir Teyssier, Bitche
Lycée Georges de la Tour, Metz
Lycée Alain Fournier, Metz



NOTES





Rectorat Nancy-Metz - INFOGRAPHIE : Isabelle L'HULLIER - Illustrations : freepik et flaticon