

@ducaTec
@ducaTice

Le salon professionnel de l'innovation éducative

20.21&22
nov.2019
Pavillon 7.1 - Paris
Porte de Versailles

Programme officiel



Rendez-vous d'affaires entre exposants
et porteurs de projets de l'Éducation

Avec le soutien de



Un événement





SOMMAIRE

| | |
|--|---------|
| Planning des conférences | p 4-6 |
| Présentation des conférences plénières | p 7-10 |
| Présentation des conférences et ateliers des exposants | p 12-16 |
| Le Carrefour de l'innovation pédagogique | p 17-24 |
| Espace Territoires Apprenants | p 25 |
| Num@Créteil | p 26 |
| Académie de Paris | p 26-30 |
| Académie de Versailles | p 31-33 |

INFORMATIONS PRATIQUES

Paris - Porte de Versailles Pavillon 71

Mercredi 20 novembre 2019 : de 09h00 à 18h00

Jeudi 21 novembre 2019 : de 09h00 à 18h00

Vendredi 22 novembre 2019 : de 09h00 à 17h00

Retrouvez-nous sur    suivez le salon en direct @EducatecTice
et commentez via #EducatecTice

ORGANISATION

Romuald GADRAT : Président Weyou Group

Ghislaine de CHAMBINE : Directrice du Pôle Education

Eric FRAZIER : Responsable développement

Guy MEYER : Responsable développement

Pauline FLEURY : Assistante salon

Claire GADRAT-PORQUIER : Directrice de la Communication

Rémi FRECON : Responsable technique & logistique

Béatrice PLUS : Graphiste

Maéva N'GOMÉ : Responsable web marketing

Olivia RAULT-HARRIS : Community Manager

Rebecca COHEN : Administration des ventes

PARTENAIRES

AVEC LE SOUTIEN DE



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE ET
DE LA JEUNESSE

la ligue de
enseignement
un avenir pour l'éducation, l'apprentissage

le salon européen
de l'éducation

CARREFOUR DE L'INNOVATION



Promethean

SQOOL

signalix

SILVER SPONSOR

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS & ASSOCIATIFS



MERCREDI 20 NOVEMBRE

| | AMPHITHÉÂTRE | SALLE DE CONFÉRENCE 1 | SALLE DE CONFÉRENCE 2 |
|-------|---|--|---|
| 10.45 |  Le jeu vidéo comme outil pour l'éducation critique des élèves |  L'Université Paris Sud défie ses étudiants avec des Escapes Games numériques. Retours d'expériences sur des projets d'innovation pédagogique utilisant les serious games. |  Intelligence Artificielle et Education |
| 12.00 |  Nouveaux environnements d'apprentissage, quel impact sur les pédagogies ? |  |  « Une expérience ! » |
| 14.00 |  Le numérique, un outil au service de la transition écologique ? Comment accompagner le futur citoyen dans la prise de conscience de ces enjeux ? |  Partenariats innovants Edtech et édition scolaire : enseignements personnalisés et personnalisables au lycée avec les « grains » Nathan sur la plateforme Pearltrees |  Classes inversées, classes mutuelles, classes coopératives, classes renversées... les invariants |
| 15.15 |  Les sciences de l'éducation et le numérique : je t'aime moi non plus ... |  Le substrat de l'enseignement 4.0 |  Co-intervention, chef d'œuvre, même pas peur ! |
| 16.30 |  Les jeux vidéos à l'école, un atout pour l'inclusion et la lutte contre le décrochage | | |

| JEUDI 21 NOVEMBRE | | | |
|-------------------|--|--|---|
| | AMPHITHÉÂTRE | SALLE DE CONFÉRENCE 1 | SALLE DE CONFÉRENCE 2 |
| 09.30 | |   École numérique et ruralité : retour d'expérience |  L'enseignement de la géométrie dans la méthode de Singapour enrichi grâce à l'Intelligence artificielle, par EvidenceB et les Editions Bordas |
| 10.45 |  Innover, mais comment ? Les secrets des champions de l'innovation |  Réforme du lycée : proposer plus de spécialités grâce à l'ENT itslearning |  L'AFTEC inverse sa classe. Retours d'expériences sur l'utilisation en classe de serious games réalisés par les formateurs. |
| 12.00 |  Apple pour l'Education |  Comment permettre la réussite éducative et l'épanouissement des élèves dans le lycée et le CFA du futur ? |  Penser la formation au service du développement professionnel, c'est questionner l'accompagnement en formation, tant au niveau individuel qu'à celui du collectif d'acteurs, agissant dans un même contexte. |
| 14.00 |  L'Intelligence artificielle, un outil au service de l'éducation ? |  Découvrez les outils pour intégrer les élèves en situation de handicap en classe ! |  Open badges et certification des compétences |
| 15.15 |  Compétences numériques, Compétences du XXIe siècle : un enjeu tout au long de la vie |  Sensibiliser les élèves à l'Internet culturel responsable – Présentation des ressources pédagogiques à destination des enseignants et du retour d'expérience des ateliers en classe |  Workspace ONE - Transformez l'espace de travail numérique |
| 16.30 |  Collectifs, fondations, entreprises, des partenariats pour transformer le numérique en académie et favoriser la réussite des élèves |  LDE | |

| VENDREDI 22 NOVEMBRE | | | |
|----------------------|--|--|---|
| | AMPHITHÉÂTRE | SALLE DE CONFÉRENCE 1 | SALLE DE CONFÉRENCE 2 |
| 09.15 |  <p>Accordons le numérique au féminin !</p> | | |
| 09.30 | |  <p>ANTIDOTE 10, Correcteur et aide à la rédaction pour le français et l'anglais : nouveautés et exploitations pédagogiques</p> |  <p>Comment mettre l'Intelligence artificielle au service de l'École inclusive ?</p> |
| 10.30 |  <p>Femmes@numérique, on passe à l'échelle ! Pitch des projets et actions. En partenariat avec la Direction du Numérique pour l'éducation</p> | | |
| 10.45 | |  <p>Apprenez à développer votre Intelligence Émotionnelle avec le code du +/-</p> |  <p>Défis et enjeux d'une éducation numérique éthique et responsable.</p> |
| 11.45 |  <p>Révolution numérique : Quand les grands médias publics réinventent leur rôle éducatif.</p> | | |
| 12.00 | |  | |
| 14.00 |  <p>Le boum des edtech : évolution ou révolution ?</p> | |  <p>Conférence menée par le groupe STI2D</p> |
| 15.15 | |  <p>Quand le professeur devient l'élève et inversement... c'est innover en renversant la classe !</p> |  |
| 16.15 |  <p>Le code et la logique pour la réussite de tous les élèves</p> | | |

MERCREDI 20 NOVEMBRE

DE 10H45 À 11H45 / AMPHITHÉÂTRE



• Le jeu vidéo comme outil pour l'éducation critique des élèves

Une table ronde organisée en partenariat avec Game for change, Ubisoft, le ministère de l'éducation nationale

Le jeu vidéo a parfois mauvaise presse auprès des enseignants, et au moins semble-t-il encore souvent farfêlu de l'utiliser comme outil éducatif. Pourtant chaque jour et avec le soutien de l'institution et l'appui de plusieurs réseaux éducatifs, des enseignants et des éducateurs se lancent et font la démonstration de l'intérêt du jeu vidéo comme objet culturel, pédagogique et éducatif. Ils démontrent l'intérêt du jeu vidéo pour développer les compétences, la citoyenneté, et porter un autre regard sur le monde.

La rencontre entre un créateur de jeu vidéo et un enseignant qui l'exploite en classe permettra de mettre en lumière et d'interroger ces pratiques.

Intervenants :

Florent MAURIN, Co-créateur du jeu vidéo « enterre-moi mon amour »

William BROU, Professeur d'histoire et Youtubeur

Olivier DAUBA, Vice-Président Editorial, UBISOFT

Alain THILLAY, Chef du bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée (DNE – TN2) à la Direction du numérique pour l'éducation, MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

DE 12H00 À 13H00 / AMPHITHÉÂTRE



• Nouveaux environnements d'apprentissage, quel impact sur les pédagogies ?

- A quoi ressemble une salle de classe ou un campus en 2020 ? L'amphi et la salle de classe traditionnels ont-ils vécu ?

- A quoi rêvent les architectes et les designers ? (Espaces modulaires, espaces de vie, nouveaux matériaux, mobilier mobile, éclairage, connectivité...)

- Les progrès de l'ergonomie et du confort aident-ils à mieux apprendre ?

- Quid de l'apport des nouvelles technologies ? (Tableaux interactifs, vidéo, enseignement à distance, interactivité, etc.)

Intervenants :

Marc SEIFERT, Cabinet d'architecture A26 (il a mené de nombreux programmes pour des établissements du supérieur et scolaires) www.a26.eu

Fabrice GÉLY, Conseiller auprès de la rectrice, ACADÉMIE DE VERSAILLES

Marie-Céline DANIEL, Vice-présidente de la Commission Formation et Vie Universitaire (CFVU), SORBONNE UNIVERSITÉ

DE 14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE



• Le numérique, un outil au service de la transition écologique ? Comment accompagner le futur citoyen dans la prise de conscience de ces enjeux ?

Associée pendant longtemps à la transformation numérique de notre société, l'idée d'une « révolution écologique » liée à la dématérialisation des données semble avoir fait long feu. Au contraire, l'augmentation exponentielle du besoin en énergie de gigantesques datacenter dédiés à l'accumulation et la circulation des données sur internet interroge de plus en plus les vertus d'un tel modèle, tout comme la prise de conscience d'un système technologique qui repose sur l'exploitation polluante de ressources rares. L'urgence liée au réchauffement climatique rencontre sur ce point les attentes de jeunes citoyens élèves mobilisés dans leurs établissements dans le cadre des marches pour le climat.

Les regards croisés d'une experte des enjeux environnementaux du numérique et d'un professionnel de l'action éducatif permettra d'articuler les enjeux théoriques, pratiques et éducatifs de la problématique.

Intervenants :

Emmanuelle FRENOUX, Maître de conférences, UNIVERSITÉ PARIS XI

DE 15H15 À 16H15 / AMPHITHÉÂTRE

• Les sciences de l'éducation et le numérique : je t'aime moi non plus ...

Quelle place les sciences de l'éducation accordent-elles au numérique éducatif ?
La recherche sur le numérique en éducation doit-elle accepter d'être utile ?

Intervenants :

Alain JAILLET, Professeur Des Universités, Cergy Pontoise

Laurent JEANNIN, Maître de conférence, LABORATOIRE BONHEURS

Isabelle ROOS - DAN-Adjoint, ACADÉMIE D'AIX MARSEILLE

Vincent AUDEBERT, la-lpr, ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Malika ALOUANI, Conseillère pédagogique, ACADÉMIE DE VERSAILLES



DE 16H30 À 17H30 / AMPHITHÉÂTRE

• Les jeux vidéo à l'école, un atout pour l'inclusion et la lutte contre le décrochage

Comment les jeux vidéo à l'école peuvent être un moyen d'inclusion et de rattrapage scolaire ?

Intervenants :

esport et inclusion - **Hervé DELATTRE**, adjoint de Direction du Centre de Soins de l'EREA Toulouse Lautrec de Vaucluse. Il mettra en avant les actions de Stage inclusif "esport" en partenariat avec la Fédération Internationale de Foot-fauteuil, où des élèves handicapés et valides jouent et travaillent autour de jeux vidéo de foot (<https://fipfa.fr/esport/>) - jeux vidéo et lutte contre le décrochage

Marie-Cécile ANDRÉ, Directrice des opérations et des partenariats - FRANCE de l'association franco-québécoise FUSION JEUNESSE et **Yann THIBAUDIER**, coordonnateur Ile de France Fusion Jeunesse qui accompagnent des lycées en expérimentation de création de jeux vidéo par des élèves notamment en profil de décrochage - <https://fusionjeunesse.org/> - l'expérience enseignante du jeu vidéo

Romain VINCENT, enseignant en histoire-géographie dans l'académie de Créteil, doctorant sur l'expérience enseignante dans les usages pédagogiques du jeu vidéo à l'Université Paris 13 sous la direction de Gilles Brougère, et chercheur-associé à la Bibliothèque Nationale de France. Il a réalisé un mémoire de recherche en sciences de l'éducation sur la thématique des jeux vidéo éducatifs, soutenu en juillet 2018 : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas01895467> et **Hugues LABARTHE**, chef de projets Jeux Vidéos & Apprentissage, à l'Incubateur de la DANE de Créteil. L'Incubateur accompagne des projets pédagogiques innovants, multi-acteurs, fortement ancrés à la recherche en éducation. Il partage le suivi du projet Fusion Jeunesse avec l'académie de Versailles en lycée. Les derniers projets : En immersion en collège et 10 001 Codeurs en primaire. L'accompagnement de la création d'Extinction, le jeu vidéo du collectif lycéen européen Let's Play Greener.

Une table ronde organisée en collaboration interacadémique DANE de Créteil et de Versailles.



JEUDI 21 NOVEMBRE

DE 10H45 À 11H45 / AMPHITHÉÂTRE

Innov, mais comment ? Les secrets des champions de l'innovation

Témoignages sous forme de keynotes de 10 minutes Débat :

- Les conditions de la réussite
- Les obstacles à surmonter
- Comment mobiliser une institution
- les enseignants, l'administration, les élèves

Intervenant :

Isabelle BARTH, Directrice Générale, INSEEC SCHOOL OF BUSINESS AND ECONOMICS

Virginie MATHIEU, Enseignant d'anglais



DE 12H00 À 13H00 / AMPHITHÉÂTRE



• Apple pour l'Education

Apple Education aide les établissements scolaires en France à libérer les possibilités d'apprentissage, créer de nouvelles manières d'enseigner, et mettre en place des environnements flexibles qui inspirent les élèves et les enseignants.

Intervenant :

Vincent BELLISSEN, Directeur Education, APPLE FRANCE

DE 14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE



L'Intelligence artificielle, un outil au service de l'éducation ?

Une conférence participative organisée en partenariat avec Class Code et la CNIL

Demain capable d'adapter les apprentissages au plus près des compétences réelles des élèves, l'intelligence artificielle suscite fantasmes, enthousiasmes et inquiétudes. Que peut l'IA pour l'éducation ? Et à quelles conditions scientifiques et éthiques imaginer son développement dans nos écoles ? Les propositions faites par les intervenants seront largement débattues par le public dans le cadre de cette conférence résolument participative.

Intervenants :

Thomas DENEUX, Responsable du service informatique, CNRS

Hélène SAUZEON, Participant au Projet Kids Learn

François BOUCHET, Maître de conférences en informatique, LIP6

DE 15H15 À 16H15 / AMPHITHÉÂTRE

Compétences numériques, Compétences du XXIe siècle : un enjeu tout au long de la vie

Avec les compétences définies par le CRCN, évaluées et certifiées par PIX dans un cadre un peu plus large cette table ronde doit permettre de : Faire le point sur les compétences numériques définies par le CRCN, Échanger sur leur mise en œuvre dans les pratiques pédagogiques, leur évaluation et leur certification.

Intervenant :

Nathalie BÉCOULET, DAN, ACADÉMIE DE BESANÇON



DE 16H30 À 17H30 / AMPHITHÉÂTRE



Collectifs, fondations, entreprises, des partenariats pour transformer le numérique en académie et favoriser la réussite des élèves

Comment une académie s'appuie-t-elle sur les acteurs de la Edtech pour favoriser la réussite de tous les élèves ?

Intervenants :

Amélie RONSERAY, Directrice, Artips - sous réserve - pour présenter le partenariat autour de la réalisation d'une ressource numérique commune en économie, en collaboration avec Sciences Po et l'académie de Versailles - <https://econofides-secondes-sciencespo.artips.fr/>

Gabriel BRAN LOPEZ, Président fondateur de l'association franco- québécoise Fusion Jeunesse, autour du partenariat d'une expérimentation de lutte contre le décrochage par la création de jeux vidéo, en collaboration avec UBI Soft - <https://fusionjeunesse.org/>

Bastien MASSE, Coordinateur de la chaire EO&IA pour l'Éducation Ouverte et l'Intelligence Artificielle, Coordinateur Class'Code, Centre de Développement Pédagogique, Université de Nantes

Richard FUENTES, Responsable innovation numérique à la Fondation C Génial.

Class'Code est un collectif d'associations, d'universités, de laboratoires, d'entreprises du numérique pour "comprendre la pensée informatique et partager un peu de culture numérique" - <https://pixees.fr/classcode-v2/>

Stéphane LEPINGLE (sous réserve), CapGemini, pour présenter le partenariat autour d'un « POC » associant la plateforme d'évaluation Theia et la plateforme académique moodle Éléa

Jacky GALICHER, Directeur des Services Informatiques et RSSI de l'académie de Versailles, porteur du POC Théia

Katia MATAR -sous réserve-, proviseur du Lycée des métiers La Tournelle à La Garenne Colombes

Véronique BLONDELLE, responsable commerciale du secteur de l'éducation et de la recherche pour IBM, pour le projet P-Tech

Fabrice GÉLY, Délégué académique au numérique de Versailles et Conseiller de Mme la Rectrice pour le numérique

VENREDI 22 NOVEMBRE

DE 09H15 À 10H30 / AMPHITHÉÂTRE

• Accordons le numérique au féminin !

Les femmes sont trop peu nombreuses dans les métiers du numérique et la parité dans les filières IT se dégrade ces dernières années avec des conséquences sur le plan économique mais aussi sociétal. De nombreuses actions ont été lancées. Quel constat aujourd'hui, pourquoi cela ne marche pas, comment fait-on pour intéresser les filles au numérique ? Venez nous aider à relever le défi avec l'éclairage et les propositions de nos invité.e.s !

Intervenants :

Jean-Marc MERRIAUX, Directeur Du Numérique Pour L'éducation

Sophie VIGER, Directrice de 42

Olivier EZRATTY, EXPERT NUMÉRIQUE, INNOVATION, IA

Isabelle COLLET, Professeure associée, UNIVERSITÉ DE GENÈVE

Salwa TOKO, Présidente, CONSEIL NATIONAL DU NUMÉRIQUE



DE 10H30 À 11H30 / AMPHITHÉÂTRE

• Femmes@numérique, on passe à l'échelle ! Pitch des projets et actions En partenariat avec la Direction du Numérique pour l'éducation

Cet été, La Fondation Femmes@Numérique a lancé un appel un projet afin de mettre en valeur les actions conduites par les associations du collectif sur l'ensemble du territoire pour inciter les filles et les jeunes filles en primaire, collège et lycée, à s'intéresser aux métiers du numérique. A la suite de cet appel à projet, 7 associations ont été retenues en raison de leur potentiel de passage à l'échelle et leur expertise sur les sujets clés que sont : L'approche genrée du numérique, la formation au numérique et à ses usages, l'accès aux stages de 3ième en Entreprise, la connaissance des métiers du numérique, la création/ mise à disposition d'outils pour le corps enseignant et le mentorat.

Ces associations : Fondation SIMPLON, FR CIDFFNA, GIFFPAG (et le Campus des Métiers et des Qualifications), Les petits Débrouillards, Moi dans 10 ans, Science animation, Fondation Blaise Pascal, auront l'opportunité de « pitcher » à l'occasion de cette rencontre.



DE 11H45 À 12H45 / AMPHITHÉÂTRE

• Révolution numérique : Quand les grands médias publics réinventent leur rôle éducatif.

Une rencontre organisée avec l'associations Jets d'encre. Médias de masse par excellence, la télévision comme la radio ont très tôt appréhendé l'importance de leur rôle éducatif, et ont développé « écoles de spectateurs » et « émissions éducatives » dont certaines sont restées célèbres jusqu'à aujourd'hui. De nombreux enseignants continuent ainsi d'utiliser les épisodes de « c'est pas sorcier », émission emblématique produite entre 1994 et 2014. Pourtant l'arrivée d'internet et des médias sociaux ont changé les habitudes des consommateurs et par extension des acteurs de la communauté éducative. Sur les plateformes, des milliards de contenus sont disponibles d'un simple clic, mais sans hiérarchie et sans expertise éditoriale. La sortie de la toute nouvelle plateforme de l'audiovisuel public constitue un bien commun pour répondre à ces défis. Les chaînes de l'audiovisuel public ont elle aujourd'hui encore un rôle éducatif à jouer ? Et si oui, comment le conçoivent-elles ?

Intervenant :

Delphine ERNOTTE, Présidente, FRANCE TÉLÉVISION



DE 14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE

• Le boum des edtech : évolution ou révolution ?

- Des acteurs incontournables de l'éducation ? Exemples de collaboration.
- Concurrents ou partenaires des institutions académiques ?
- Un modèle économique viable ?
- Le choix des cultures. Comment travailler avec les edtech ?

Intervenants :

Jean-François FIORINA, Directeur, GRENOBLE EM

Frank David COHEN, KLASSROOM

Edtech



DE 16H15 À 17H15 / AMPHITHÉÂTRE



• **Le code et la logique pour la réussite de tous les élèves**

Intervenants :

Sylvie TISSOT, chercheuse en informatique, Tralalère

Julie STEIN, Chargée de projet numérique éducatif à la Ligue de l'enseignement et Ambassadrice Code week

Pierre LANCIEN, fondateur de Toxicode - <http://www.toxicode.fr/> un représentant d'un laboratoire de mathématiques de lycée de l'académie, investi dans le codage pour présenter des pratiques et réflexions sur le code en relation avec les mathématiques.

MERCREDI 20 NOVEMBRE

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

- **SERIOUS FACTORY - L'Université Paris Sud défie ses étudiants avec des Escapes Games numériques. Retours d'expériences sur des projets d'innovation pédagogique utilisant les serious games.**

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

- **PSI - Intelligence Artificielle et Education**

Intelligence artificielle : quelles sont les réalités concrètes qui se cachent derrière ces deux mots, et comment les ajouter au cursus éducatif ? Après une introduction de Juan Fernandes, Claude Chauvet présentera les technologies de l'intelligence artificielle et dressera un panorama des usages qu'elle contribue à améliorer. Il s'interrogera aussi sur le nécessaire cadre de confiance qu'il faut établir pour garantir la sécurité des données agrégées sur les individus. Alain Jaillet s'interrogera sur son impact dans les processus d'apprentissages, les bénéfices que peuvent en attendre les enseignants et les élèves.

Intervenants :

Alain JAILLET, PROFESSEUR DES UNIVERSITÉS, UNIVERSITÉ DE CERGY PONTOISE

Claude CHAUVET, Directeur Technique, INTEL CORPORATION

Juan FERNANDES, CEO, PSI

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

- **CANAL NUMÉRIQUE DU SAVOIR - Partenariats innovants Edtech et édition scolaire : enseignements personnalisés et personnalisables au lycée avec les « grains » Nathan sur la plateforme Pearltrees**

Conférence présentée par Nathan/Pearltrees

La réforme du lycée, et l'apparition de nouveaux enseignements ont accru la nécessité de nouveaux outils et ressources numériques pour mettre en œuvre ces nouvelles approches. Dans ce contexte, Pearltrees et Nathan ont conclu un partenariat pour l'utilisation par les professeurs et les élèves de 25 000 « grains » pédagogiques numériques issus des nouveaux manuels Nathan, et permettant de couvrir l'ensemble des programmes du lycée général. Les partenaires décriront les complémentarités entre leurs deux entreprises et des professeurs utilisateurs viendront faire part de leur expérience.

Intervenants :

Delphine DOURLET, Directrice Générale Nathan Secondaire, NATHAN

Patrice LAMOTHE, PDG, PEARLTREES

Corentine GASQUET, Nathan Secondaire, NATHAN

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

- **INVERSONS LA CLASSE - Classes inversées, classes mutuelles, classes coopératives, classes renversées... les invariants**

Cette table ronde organisée par l'association Inversons la Classe! réunira quatre enseignants praticiens de stratégies pédagogiques centrées sur les apprenants du primaire à l'enseignement supérieur :

Laure Masse, directrice de l'école primaire la Mareshale d'Aix en Provence

Marie Soulié, professeure de français au collège Daniel Argote d'Orthez

Vincent Faillet, professeur agrégé de SVT au lycée Dorian à Paris, doctorant en sciences de l'Education

Antoine Taly, chercheur au laboratoire de Biochimie Théorique (CNRS/Université Paris Diderot) où il étudie la dynamique des biomolécules; enseignant en Biologie dans la licence « Frontières du vivant » de l'université Paris Descartes ; responsable du diplôme universitaire sur « Apprendre par le jeu » à l'université Paris Diderot en partenariat avec le CRI (Centre de Recherches Interdisciplinaires) se présenteront par un mini pechakucha et expliqueront quel invariant de leur stratégie est à leurs avis essentiel : l'activité des apprenants ? l'espace-temps des apprentissages? la posture de l'enseignant ?...

Intervenants :

Laure MASSE, Directrice de l'école primaire LA MARESHALE D'AIX EN PROVENCE

Marie SOULIÉ, Professeure de français COLLÈGE DANIEL ARGOTE D'ORTHEZ

Vincent FAILLET, Professeur agrégé de SVT LYCÉE DORIAN PARIS

Antoine TALY, Chercheur au laboratoire de biochimie théorique, CNRS/UNIVERSITÉPARISDIDEROT

DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• ARUBA - Le substrat de l'enseignement 4.0

A l'ère du tout numérique l'enseignant et ses outils doivent tirer parti des contenus interactifs et de l'appétence des étudiants pour ces vecteurs digitaux. ARUBA permet la mise en place du substrat nécessaire aux établissements de toute taille pour soutenir cette évolution.

Intervenant :

Gregory GATINEAU - Category manager, ARUBA, UNE SOCIÉTÉ DE HEWLETT PACKARD ENTERPRISE

DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• MATCHWARE - Co-intervention, chef d'œuvre, même pas peur !

La transformation de la voie professionnelle met l'accent sur la démarche de projet. Lors de cette conférence, des enseignants témoigneront de leur utilisation du logiciel de cartes mentales MindView pour mener à bien des projets avec leurs élèves. Vous découvrirez des exemples concrets d'application des cartes mentales et de MindView pour la réalisation du chef d'œuvre et la réalisation d'une progression pédagogique commune dans le cadre de la co-intervention.

Intervenants :

Loïc PERHIRIN, MATCHWARE

Enseignants, ACADÉMIE DE NANCY-METZ

JEUDI 21 NOVEMBRE

DE 09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• SQOOL et LA POSTE - École numérique et ruralité : retour d'expérience

De nombreuses études montrent que 85% des emplois de 2030 n'existent pas encore et que la plupart d'entre eux seront issus du numérique. Il y a donc un véritable enjeu de politique publique à préparer aussi les jeunes générations rurales au monde de demain. Cette transformation numérique concerne tous les établissements de la maternelle au lycée. Près de 30 000 communes en France sont en zone rurale. La Poste et SQOOL leur proposent une solution d'éducation numérique sur-mesure adaptée à leurs besoins. Retour d'expérience."

DE 09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• CANAL NUMÉRIQUE DU SAVOIR - L'enseignement de la géométrie dans la méthode de Singapour enrichi grâce à l'Intelligence artificielle, par EvidenceB et les Editions Bordas

L'élève dispose spontanément de capacités représentationnelles : capacité à évaluer des propriétés topologiques, à enregistrer des espacements, ou encore à adapter la direction de son regard en fonction des distances à évaluer.

Les Editions Bordas et EvidenceB proposent des modules d'exercices personnalisés développés à l'aide de l'IA permettant d'exploiter ces compétences pour travailler la structure spatiale-géométrique de l'environnement proximal. S'appuyant également sur des outils comme les cartes et les descriptions d'itinéraires, ces modules, qui viennent enrichir la collection Les Maths avec Léonie, permettent de construire les notions de repères et de direction et ainsi de couvrir la partie « (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations » du thème « Espace et géométrie » des programmes de Cycle 2.

Intervenants :

Bruno NIBAS, Directeur Honoraire De L'Ecole D'Application Châteaudun Élémentaire, Amiens, ECOLE D'APPLICATION CHÂTEAUDUN ÉLÉMENTAIRE

Gilles CORNEC, Data Scientist (intelligence Artificielle / Machine Learning), ENSAE PARISTECH, UC BERKELEY, EVIDENCEB

Catherine DE VULPILLIÈRES, Directrice Générale, EVIDENCEB

Emmanuelle LUCAZEAU, Directrice Éditoriale, EDITIONS BORDAS

Roberto CASSATI, Directeur, INSTITUT JEAN NICOD

Les conférences et ateliers des exposants et des partenaires

#EducatEcTice

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• ITSLEARNING - Réforme du lycée : proposer plus de spécialités grâce à l'ENT itslearning

Face aux enjeux de la réforme du lycée, de nombreux établissements privés et publics sont amenés à repenser leur organisation pédagogique afin d'être à même de proposer les différents enseignements de spécialité qui sont au cœur de la réforme.

itslearning, avec l'Enseignement Catholique de France a mis en place le projet RenaSup, qui entend permettre à chaque lycéen d'accéder aux spécialités qu'il a choisi, même quand son lycée ne dispose pas des enseignants adéquats.

Intervenants :

Michel LARRORY, Chef d'établissement et headmaster, COLLÈGE LYCÉE PÔLE SUPÉRIEUR JEAN XXIII

Bruno LETANG, Enseignant lycée et pôle supérieur, ASSOMPTION BELLEVUE

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• SERIOUS FACTORY - L'AFTEC inverse sa classe. Retours d'expériences sur l'utilisation en classe de serious games réalisés par les formateurs.

Intervenants :

Patrick GADAT, Edtech & Digital Learning expert, SERIOUS FACTORY

Yvonnick BERNARD, Digital Learning Manager, SERIOUS FACTORY

DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• MISSION ECOTER - Comment permettre la réussite éducative et l'épanouissement des élèves dans le lycée et le CFA du futur ?

Retour d'expérience de la Région Centre – Val de Loire, avec participation de Mme Cathy MUNSCH-MASSET 2e vice-Présidente déléguée à l'Éducation et à l'apprentissage

Avec 98 établissements publics, un patrimoine de 2 millions de m², la Région Centre-Val de Loire fait de l'Éducation et la Formation sa principale priorité. 25% du budget régional y est consacré tant pour les rénovations et constructions des bâtiments - avec un souci environnemental avéré - que pour la mise en place d'actions éducatives. Soutenu par une pression démographique croissante, le Président François Bonneau a décidé d'étoffer ce patrimoine par 2 nouveaux lycées qui seront prochainement construits ex nihilo en 2022-2023. La Région Centre-Val de Loire a donc souhaité profiter de cette opportunité pour faire de ces 2 futurs établissements, des prototypes d'un nouveau genre, pouvant répondre aux différentes problématiques « sur les 10,20,30 prochaines années ». L'ambition régionale est donc de favoriser la réussite éducative et l'épanouissement individuel et collectif, en adaptant les espaces aux nouveaux usages et aux nouvelles pratiques pédagogiques amenées par la transition numérique et environnementale de la société. Elle est également incitative au développement des liens qui créent les établissements avec le territoire ; et aux interactions vertueuses et porteuses d'attractivité et de développement réciproques.

Intervenant :

Sébastien BRULE, Conseiller à l'éducation numérique, MISSION ECOTER

DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• RÉSEAU CANOPE - Penser la formation au service du développement professionnel, c'est questionner l'accompagnement en formation, tant au niveau individuel qu'à celui du collectif d'acteurs, agissant dans un même contexte.

S'interroger sur le développement professionnel et la stimulation de ce processus de changement invite à poser la question des modalités d'accompagnement des enseignants et à penser de nouveaux modèles de formation :

Qu'est-ce qu'accompagner, en prenant en compte le sujet, dans sa singularité ?

Jean-Marc PARAGOT, formateur à l'INSPE de Lorraine, répondra à cette question en caractérisant le geste d'accompagnement sous trois angles : spatialité, temporalité et finalité.

Qu'est-ce qu'accompagner, en prenant en compte la dimension collective du métier, celui-ci s'exerçant en contexte, dans un établissement scolaire, avec une équipe ?

Brigitte COURBET-MANET, responsable du pôle national de développement professionnel de Réseau Canopé, présentera un dispositif innovant au service de l'établissement apprenant : « l'atelier Canopé en résidence » - il offre aux acteurs d'un établissement, sur leur lieu d'exercice, des formations pour les équipes pédagogiques, des ateliers créatifs pour les élèves, des cafés, débats pour la communauté éducative élargie (parents, collectivités...). favorisant ainsi la mise en place du travail collaboratif et la création en établissement d'une culture éducative partagée.

Intervenants :

Brigitte COURBET-MANET, Directrice territoriale, CANOPÉ GRAND EST

Jean-Marc PARAGOT, Formateur à l'INSPE de Lorraine, Responsable du Master Ingénierie de Formation, INSPE DE LORRAINE

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• MICROSOFT - Découvrez les outils pour intégrer les élèves en situation de handicap en classe !

Vous pensez tout connaître sur l'accessibilité en classe ? Découvrez lors de notre session interactive comment le numérique s'adapte à tous les élèves ! Tout élève doit pouvoir suivre ses cours peu importe son handicap, l'éducation doit donc pouvoir s'adapter afin que les enfants puissent bénéficier des apprentissages nécessaires aux métiers de demain et à leur intégration sociale.

Pour répondre à ces objectifs, nous devons construire une école plus inclusive permettant à chacun, aussi bien valide que personnes en situation de handicap, de s'épanouir.

Microsoft propose de nombreux outils notamment au travers de ses solutions Windows 10 et Office 365 pour donner aux enfants un avenir dans un monde inclusif.

Intervenant :

Philippe TROTIN, Responsable accessibilité, MICROSOFT FRANCE

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• RÉSEAU CANOPE - Open badges et certification des compétences

La création d'un nouveau type de reconnaissance des compétences, via les open badges, engage deux types d'interrogation :

1- Qui reconnaît quelles compétences ?

2- Les bénéficiaires peuvent-ils valoriser leurs compétences et se mettre en réseau ?

La création d'un Diplôme Universitaire numérique avec l'Université de Cergy « Conduites de projets en situation éducative » a tenté de répondre à ces questions.

Intervenants :

Caroline VELTCHEFF, Membre du Laboratoire Bonheur - Université de Cergy, Directrice Territoriale de CANOPÉ NORMANDIE

Béatrice MABILON-BONFILS, Directrice du laboratoire Bonheur - Professeur d'université à Cergy

DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• HADOPI - Sensibiliser les élèves à l'Internet culturel responsable – Présentation des ressources pédagogiques à destination des enseignants et du retour d'expérience des ateliers en classe

Les jeunes utilisent quotidiennement Internet pour écouter de la musique en ligne, regarder des films et séries, jouer à des jeux vidéo, lire des livres, etc., pourtant ils ne savent pas toujours ce que cela implique. Il leur est difficile de percevoir la différence entre site légal et site illicite et, en accédant à des sites illicites, ils sont confrontés à des risques dont ils n'avaient pas conscience.

L'Hadopi a lancé en novembre 2018 des modules pédagogiques clé en main à destination des élèves de primaire et collège (cycles 3 et 4), pour sensibiliser les élèves à des pratiques culturelles responsables. Avec plus d'une centaine d'interventions réalisées auprès de plus de 5000 élèves en un an, l'Hadopi, en partenariat avec Génération Numérique, présentent ses ressources pédagogiques et ses retours d'expérience à destination des enseignants.

Intervenants :

Raphael BERGER, Directeur de la direction des études et de l'offre légale, HADOPI

Elise BARREAU, Chargée de mission sensibilisation, HADOPI

Cyril DI PALMA, Délégué général, ASSOCIATION GÉNÉRATION NUMÉRIQUE

DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• DELL EMC - Workspace ONE - Transformez l'espace de travail numérique

Tirez parti de la puissance d'un espace de travail unifié pour booster la transformation de vos modes de travail.

Déployez et gérez de manière simple et sécurisée toute application sur n'importe quel terminal grâce à VMware Workspace ONE de Dell Technologies, une plate-forme d'espace de travail numérique intelligente.

VENDREDI 22 NOVEMBRE

DE 09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• MYSOFT - ANTIDOTE 10, Correcteur et aide à la rédaction pour le français et l'anglais : nouveautés et exploitations pédagogiques

Venez assister à une présentation d'Antidote 10, le plus grand logiciel d'aide à la rédaction du français et de l'anglais, dans sa dernière édition.

Intervenant :

Franck INFELTA, Ingénieur commercial, MYSOFT

DE 09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• Comment mettre l'Intelligence artificielle au service de l'École inclusive ?

Table ronde organisée par le Thinktang #Leplusimportant

Les apports des technologies numériques pour répondre aux besoins spécifiques sont bien connus. Les progrès de l'intelligence artificielle ouvrent de nouvelles potentialités en faveur d'une école véritablement inclusive, qui assure le développement des capacités de chaque élève, en particulier en matière de personnalisation de l'enseignement, d'adaptation de l'environnement, ainsi que pour la compréhension de certaines situations de handicap. La table ronde visera à exposer différents projets et à montrer comment les enseignants peuvent s'approprier ce type d'outils et les mettre au service de leur stratégie pédagogique.

Intervenants :

Gaële REGNAULT, Fondatrice, LEARNENJOY

Jacqueline NADEL, Directrice de recherche émérite, CNRS

Marie-Hélène HEITZ, Professeure, INSHEA

Sonia OUADDA, Enseignante spécialisée

Bertrand MONTHUBERT, Ancien Président De L'université De Toulouse, Coordinateur Du Projet D'universités Aspie Friendly

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• SOURCE CODE TECHNOLOGIE - Apprenez à développer votre Intelligence Émotionnelle avec le code du +I-

À travers cet atelier, vous découvrirez une nouvelle méthode éducative qui va vous permettre de développer votre Intelligence Émotionnelle. Par des exemples concrets, images, vidéos, jeux interactifs, vous allez approfondir le fonctionnement de cette grande Intelligence et voir comment, lorsqu'elle est bien codée, elle devient un outil extraordinaire pour mieux appréhender notre environnement, en comprenant notre ressenti et pourquoi on réagit de telle ou telle manière. Petits et grands pourront expérimenter de façon ludique cette méthode d'apprentissage pour mieux comprendre leur sensibilité et réactions aux différentes situations rencontrées, en améliorant ainsi le contact avec les autres, en développant la motivation, la concentration ainsi que le leadership.

Intervenants :

Thibaut FAVRE DE THIERRENS, Intervenant, SOURCE CODE TECHNOLOGIE

Claire FAVRE DE THIERRENS, Intervenant, SOURCE CODE TECHNOLOGIE

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• An@é - Défis et enjeux d'une éducation numérique éthique et responsable.

Table ronde : Dans notre monde globalisé, la société est marquée par les technologies numériques qui gagnent une influence toujours plus grande dans les domaines économiques et culturels. Alors, comment mettre en oeuvre une politique éducative d'un point de vue éthique dans une société connectée pour inclure culture numérique et éducation pour tous ? Et comment éduquer la nouvelle génération dans une perspective citoyenne et humaniste au-delà des enjeux consuméristes évidents?

DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• **Quand le professeur devient l'élève et inversement... c'est innover en renversant la classe !**

Conférence renversée"" organisée par Inversons la Classe !

Peut-on continuer à toujours enseigner de la même manière ? Est-il possible d'expérimenter de nouvelles façons de transmettre les connaissances et favoriser ainsi les apprentissages ? Peut-on aussi développer l'émergence de nouvelles compétences chez les apprenants, voire les consolider ? L'innovation pédagogique s'oppose-t-elle à l'enseignement académique ? Tout le monde doit-il absolument changer ses pratiques pédagogiques ? L'intervention qui est proposée ici tentera de répondre à ses questions, comme à bien d'autres. Elle le fera sous la forme d'une « conférence renversée » de manière à plonger les participants dans le concept de la « classe renversée », innovation pédagogique originale menée à l'Université Catholique de Lille. Une invitation à changer de posture... ou pas !

Intervenants :

Jean Charles CAILLIE, Professeur de biologie cellulaire et moléculaire. Directeur d'HEMISF4IRE design school. Vice-Président Innovation de l'Université catholique de Lille, UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LILLE



Pour cette édition 2019, le Carrefour de l'innovation pédagogique sera découpé en trois sous-espaces thématiques :

- L'ACCUEIL
- L'AGORA
- L'ATELIER

Chacun de ces sous-espaces sera aménagé selon sa thématique par notre partenaire Manutan Collectivité, et mis en scène par des animations dynamiques proposées aux enseignants. Chaque jour, la totalité de l'espace sera mis en scène lors d'une animation « On refait la salle de classe ».

Les nouveautés de l'édition 2019 :

- Encore plus d'animations, plus interactives et plus variées !
- Un espace d'accueil permettra en permanence des échanges informels pendant le salon, avant, pendant et après les animations qui se dérouleront sur le Carrefour
- De nombreux collectifs et associations seront présents sur le Carrefour pour se faire connaître ou rencontrer leur réseau : Inversons la classe !, Être Prof, Twictée, EMC Partageons, l'An@é/Educavox, Eduvoices, Être prof, le 110bis, TiersLieuxEdu, etc.
- Une conférence interactive se tiendra pour discuter innovation et désobéissance
- Un usage innovant est particulièrement mis en avant cette année : l'escape game

LES ESPACES :



Accueil

L'accueil est un espace d'échanges informels. Il a pour objectif d'être le phare du Carrefour, un point d'attraction et de rendez-vous sur le salon. Il doit aussi permettre aux intervenants et participants de se retrouver avant et après une animation, pour prolonger la réflexion, échanger des idées. Il doit enfin permettre des rencontres spontanées, des échanges improvisés, et casser l'homogénéité et les habitudes de discussions. L'accueil proposera quelques animations stimulantes et décalées pendant le salon.



Agora

À la manière des espaces d'échanges de l'antiquité, l'Agora aura pour objectif de faire réfléchir, échanger, débattre ses participants. Autour de problématiques pédagogiques, dans la résolution collective de problèmes complexes, dans des modes de collaboration divers. L'Agora s'attellera à créer une atmosphère d'assemblée, voire plusieurs assemblées dans l'assemblée.

Exemples d'animations :

- Conférence inversée
- Retours d'expériences croisés
- Résolution de problèmes à plusieurs

Exemples de compétences visées :

- Communication
- Pensée critique
- Écoute



Atelier

L'Atelier a pour objectif de faire faire, manipuler, créer, concevoir ses participants : autour de résolution de problèmes complexes, de partages de méthodes et de concepts, autour d'outils numériques (robots, dispositifs type Raspberry). Il sera organisé et aménagé à la façon des fablabs.

Exemples d'animations :

Jeu des personas éducatifs : créons un projet en prenant des rôles éducatifs (CPE, prof de math, animateur Canopé)

- Design thinking / Résolution collective de problèmes
- Mettre en oeuvre des techniques d'animations pour faire collaborer des gens différents

Exemples de compétences visées :

- Collaboration
- Créativité

LES ANIMATIONS

Sur chaque sous-espace se dérouleront plusieurs animations par jour. Ces animations dureront entre 30 min et 60 min. Des préinscriptions seront proposées, et les enseignants sur place pourront se raccrocher aux animations dans la mesure du possible. Compte tenu de l'espace disponible, les animations regrouperont entre 30 et 40 enseignants.

L'objectif des animations est de proposer aux enseignants des moyens concrets à mettre en place dans leurs propres classes ou espaces pédagogiques, mais aussi de lancer des réflexions, de provoquer des questionnements. Cela peut être des outils, des scénarios pédagogiques, des méthodes. Les animations s'attacheront donc à être dynamiques et interactives, accessibles, concrètes.

Les grands principes de cette édition :

- Une volonté de réunir des publics hétérogènes, et de les faire penser, créer ensemble
- Une volonté de proposer un espace/des formats qui permettent de faire expérience
- Une volonté de proposer des expériences qui favorisent l'esprit critique, la créativité, la collaboration, l'intelligence collective
- Une volonté d'inspirer un changement de posture
- Une volonté de faire "sortir de sa zone de confort" en toute sécurité
- Une volonté d'accueillir et de valoriser la pluralité de penser, de faire
- Une volonté de documentation, de traces des échanges et de restitution sous forme de communs.

Partenaires privés :



Partenaires éditoriaux :





MERCREDI 20 NOVEMBRE

DE 10H00 À 11H00 • ESPACE ATELIER



Utilisation intelligente des tablettes dans le domaine langagier

Cette animation a pour but de vous faire travailler des usages intelligents de la tablette, par exemple : Se servir de l'enregistrement pour travailler la fluidité. Se servir des QR code pour renvoyer vers un texte, chanson. Se servir de scratch junior pour travailler le schéma narratif et les dialogues.

Public cible : Enseignants 1er degré

Intervenant : Celine GUILHOT COULPIER, Professeure des écoles, ÉDUCATION NATIONALE

DE 10H00 À 11H00 • ESPACE AGORA



L'EMC au service de l'Ecole Inclusive

Ce temps agora sera l'occasion, pour les participants, de réfléchir à la problématique suivante : Comment impliquer élèves et enseignants dans une réflexion commune et partagée autour de l'Ecole Inclusive, via l'EMC ? Problématique dégagée suite à une mise en situation concrète, nécessaire pour alimenter échanges et réflexion collective. Les propos seront étayés par des exemples, via trois scénarios d'EMC Partageons : Respect et droits pour tous, Différence tolérance, Handi partage. Les animateurs seront présents pour enrichir la discussion d'apports théoriques. (Pour aller plus loin, les participants pourront profiter de l'animation dans l'Atelier qui se déroulera l'après-midi, pour co-construire le prochain scénario sur cette thématique).

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Conseillers pédagogiques, Maîtres formateurs, Enseignants spécialisés, Institutionnels

Intervenants : ÉQUIPE EMC PARTAGEONS

DE 11H00 À 12H00 • ESPACE ATELIER



Prof : Et si on s'organisait avec le numérique ?

Un atelier pour permettre aux prof de s'organiser avec des trames numérique à leur image et leur besoin pour un gain de temps au quotidien dans les préparations. L'animation se déroulera comme suit : Un brainstorming autour des pratiques des enseignants et leurs besoins en fonction du numérique. Un choix de création d'outils Une création par petits groupes Un bilan de l'animation

Public Cible : Enseignants 1er degré

Intervenants : Anais PROY et Nina RAYNAL, Professeures des écoles, ÉDUCATION NATIONALE

DE 11H00 À 12H00 • ESPACE AGORA



Expérimentons ensemble le design thinking dans sa version Bâtisseurs de Possibles adaptée pour l'école

Le design thinking est une méthode d'intelligence collective qui permet d'apporter et réaliser des solutions pertinentes à une problématique terrain. Cette animation vous propose d'expérimenter la méthode adaptée au contexte scolaire par le réseau Bâtisseurs de Possibles, en accéléré. Nous allons partir d'une problématique pédagogique qui vous tient à cœur, nous allons y inventer des solutions en collaborant avec d'autres enseignants participants. Le but de l'animation est de vous permettre de vous approprier la démarche et être en capacité de la réitérer avec vos collègues, voire avec vos élèves en classe sur des sujets qui leur tiennent à cœur !

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Institutionnels

DE 12H00 À 13H00 • ESPACE ATELIER



Convergence entre l'ENI-TNI Promethean et une classe mobile pour plus d'interaction en classe et d'apports pédagogiques chez les élèves (animation sponsorisée)

Cette animation vise à montrer comment utiliser les équipements mobiles de la classe (tablettes/ ordinateurs), en les connectant aux écrans et tableaux numériques interactifs (ENI-TBI) Promethean pour développer les usages numériques.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Collectivités, Institutionnels

Intervenant : Chrisline LAMADE, Business Development & Responsable formation, PROMETHEAN



DE 12H00 À 13H00 • ESPACE AGORA



Un escape game avec S'cape

Vivre un escape game pédagogique est le meilleur moyen d'en comprendre la structure et les intérêts pédagogiques en termes de compétences, de contenus et de démarche. L'indispensable débriefing qui suivra et les échanges entre participants permettront à chacun de comprendre les éléments et mécanismes, seront fournies des pistes pratiques de création et mise en oeuvre en classe ou en formation.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Mélanie FENAERT, Enseignante et formatrice, INVERSONS LA CLASSE I, S'CAPE

DE 14H00 À 15H00 • PLATEFORME DU CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Et si aménager l'espace était un jeu d'enfant ?

Au programme de cette animation : présentation de la construction d'une classe flexible et retour d'expériences, dimension pédagogique de l'aménagement d'une salle de classe, les leviers pour bien réfléchir son aménagement de classe. Mais aussi : mise en situation avec un jeu de cartes pour expérimenter l'aménagement d'un espace sous contraintes, et des retour et échanges sur les productions des participants

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Collectivités, Institutionnels

Intervenants : Aurélie ONYSZKO et Marjorie POULLION, Enseignante / formatrice, ÉDUCATION NATIONALE – RÉSEAU CANOPÉ

DE 15H00 À 16H00 • ESPACE ATELIER



Venez rédiger votre première Twictée !

L'animation prévue permettra de découvrir les fondements didactiques et pédagogiques du dispositif, les différentes étapes d'une séquence Twictée ainsi que la formidable dynamique participative qui rassemble des enseignants de toute la francophonie, du CP au Lycée professionnel ou général en passant par l'enseignant spécialisé. Des ateliers pratiques et didactiques dans lesquels les participants peuvent s'essayer à la création de #Twoutil, point d'orgue du dispositif ! Comment parler machine – entretien

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Muriel MEILLIER, Membre/administratrice, ASSOCIATION TWICTÉE

DE 15H00 À 16H00 • ESPACE AGORA



Quel continuum éducatif au niveau des territoires ? (An@é)

Intervenant : An@é/Éducavox

DE 16H00 À 17H00 • ESPACE ATELIER



Partageons bien plus que l'EMC : collaborateurs !

L'atelier sera l'occasion, pour les participants, d'expérimenter la démarche collaborative entre enseignants proposée par EMC Partageons ! Des échanges et une réflexion collective permettent de dégager les objectifs et les grands axes du futur scénario pédagogique proposé en période 3 sur le thème "Différents mais égaux !" ; en lien à l'intervention agora du matin.

Public cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Conseillers pédagogiques, Maîtres formateurs, Enseignants spécialisés

Intervenants : ÉQUIPE EMC PARTAGEONS

DE 16H00 À 17H00 • ESPACE AGORA



La coopération pour favoriser les apprentissages et l'autonomie

Le développement de la coopération en classe grâce à des outils variés (numériques ou non) favorise les apprentissages et l'ancrage des compétences de tous les élèves en s'appuyant notamment sur l'aide, l'entraide ou le tutorat. Quelles pratiques mettre en oeuvre ? Avec quels outils se lancer ? Quelle organisation de la classe ?

Public Cible : Enseignants 1er degré, Référents numériques

Intervenant : Julien CRÉMOUX, Professeur Des Écoles, ÉDUCATION NATIONALE



JEUDI 21 NOVEMBRE

DE 10H00 À 11H00 • ESPACE ATELIER



Ajuster ma posture et mon langage pour favoriser la confiance en soi chez les élèves

Cette animation va se concentrer sur la confiance en soi et les techniques pour la favoriser chez les jeunes.

Le déroulé : différence entre confiance en soi et estime de soi (apport théorique) ; présentation des 4 piliers de la confiance en soi et en quoi ils sont indispensables pour favoriser cela chez nos jeunes ; Exercices pratiques avec les enseignants pour les faire progresser dans leur pratique professionnelle afin d'encourager cette confiance chez nos jeunes.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré

Intervenant : Marie-Line STENGER, thérapeute et ancienne enseignante

10H00 À 11H00 • ESPACE AGORA



Des outils pour développer l'interactivité et l'apprentissage

Interagir en direct avec ses apprenants, susciter le débat, co-construire une notion ou encore confronter ses idées via une application. C'est ce que nous vous proposons de découvrir au sein de cet atelier avec un outil tel que Wooclap. A travers une animation, vous découvrirez l'outil et pourrez, ensuite, préparer un scénario d'apprentissage en vous appuyant sur divers outils (nuages de mots, brainstorming, questions, ...)

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Maxime DUQUESNOY, Enseignant-Formateur, ATELIER-EDU

DE 11H00 À 12H00 • ESPACE ATELIER



Dans la peau d'un algorithme

Que se passe-t-il derrière l'écran entre le moment où nous terminons de regarder une vidéo et que Youtube ou Netflix nous en propose une nouvelle ? Comment Spotify fait-il pour déterminer les artistes ou les chansons qui pourraient nous plaire ? Action Médias Jeunes vous propose de répondre à ces questions et d'en comprendre les enjeux en jouant le rôle d'un algorithme de recommandation.

Public Cible : Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenants : Valentine FRANÇOIS et Maxime VERBESSELT, Chargés De Missions, ACTION MÉDIAS JEUNES

DE 11H00 À 12H00 • ESPACE AGORA



L'humain au cœur de l'innovation » avec l'approche de la Communication Non Violente

Venez faire concrètement l'expérience de l'écoute empathique proposée par la CNV de Marshall B Rosenberg. Vous pourrez ressentir les effets et l'intérêt de cette approche pour l'écouter, l'écouter et pour la relation entre les deux. Vous pourrez prendre conscience de vos habitudes d'écoute et de langages et leurs conséquences dans la relation. L'écoute empathique avec la CNV permet de vivre concrètement ses intentions éducatives de bienveillance, de soutien à l'autonomie des élèves, à la formation des enfants, des jeunes, à la connaissance et au respect d'eux-mêmes. Elle permet de contribuer au développement de leur estime, d'éviter de nombreux conflits suscités, sans s'en rendre compte, par nos habitudes d'écoute, et de développer notre aisance dans des moments de tensions. Elle est un soutien pour désamorcer la violence et régler le conflits de manière constructives.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Collectivités, Institutionnels

Intervenant : Véronique GASPARD MÉRIAU, Formatrice Certifiée Du Cnvc En Communication Non Violente, ASSOCIATION DÉCLICCNV&EDUCATION

DE 12H00 À 13H00 • PLATEFORME DU CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

On refait la salle de classe (Feat Future Classroom Lab & Archiclasse)

Public cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Collectivités, Institutionnels

DE 13H30 À 15H00 • PLATEFORME DU CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Conférence interactive : « Innovation doit-elle rimer avec désobéissance ? Comment accompagner l'innovation au sein d'une organisation »

Public cible : tout public

**DE 15H00 À 16H00 • ESPACE ATELIER****Dans la peau d'un algorithme**

Que se passe-t-il derrière l'écran entre le moment où nous terminons de regarder une vidéo et que Youtube ou Netflix nous en propose une nouvelle ? Comment Spotify fait-il pour déterminer les artistes ou les chansons qui pourraient nous plaire ? Action Médias Jeunes vous propose de répondre à ces questions et d'en comprendre les enjeux en jouant le rôle d'un algorithme de recommandation.

Public Cible : Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenants : Maxime VERBESSELT et Valentine FRANÇOIS, Chargés de missions, ACTION MÉDIAS JEUNES

DE 15H00 À 16H00 • ESPACE AGORA**Favoriser une dynamique de classe par les jeux coopératifs et développer le sens commun par l'intelligence collective.**

Une animation d'une heure pour découvrir quelques outils pratiques à instaurer en début et tout au long de l'année. Retour d'expériences sur l'apport de jeux coopératifs et des outils d'intelligence collective pour développer une bonne ambiance de classe, encourager la confiance individuelle, le respect mutuel, et la co-création. Des moyens pour enseigner dans des conditions stimulantes.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Collectivités, Institutionnels, Tous les publics intéressés par la dynamique de groupe et la capacité à faire ensemble

Intervenant : Ebi SAFADI, Enseignant Au Collège, ÉDUCATION NATIONALE

DE 16H00 À 17H00 • ESPACE ATELIER**Comment faire apprendre les circuits électroniques avec des matériaux de récupérations (Catherine Villeret)****DE 16H00 À 17H00 • ESPACE AGORA****Expérimenter une boussole du bien-être au service du bien-être et de la réussite scolaire**

Venez explorer et expérimenter, de manière concrète, ludique et interactive les 5 dimensions du modèle PERMA (Seligman, 2011), pour favoriser bien-être, engagement et réussite de tous : Émotions Positives, Engagement, Relations positives, Meaning (sens) et Accomplissements. L'animation proposera la découverte de différentes pratiques et outils en fonction des besoins et demandes dans l'optique de la construction d'un outil adapté à sa posture enseignante.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Institutionnels

Intervenants : Laure REYNAUD et Vanessa DUCHATELLE, Cofondatrices, SCHOLAVIE SCHOLAVIE

VENDREDI 22 NOVEMBRE

DE 10H00 À 11H00 • ESPACE ATELIER**Quick escape : vivre un escape game et en créer un en peu de temps**

Concevoir un escape game peut paraître une idée séduisante. Quoi de mieux que de lancer les participants dans des défis et des énigmes qui vont solliciter leur intelligence ? Le message est clair : la confiance est de mise et les capacités de réflexion soulignées. Le principal obstacle consiste à avoir le temps et les ressources financières pour acheter du matériel. Dans l'idéal, on devrait aussi penser au décor qui devrait être immersif. Se lancer dans un tel projet paraît compromis sans obtenir de l'aide. C'est pourquoi cette atelier permet de réaliser un « quick escape game » ou d'obtenir les ficelles afin de transformer toute activité en un jeu de suspense. À l'aide d'une application, d'un site internet, on peut recréer une ambiance haletante, et faire travailler tout le groupe vers un objectif commun. La compétition disparaît. Seuls les efforts combinés feront la différence. Êtes-vous prêts à relever le défi ?

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Amélie SILVERT et Jean Fabrice STACHOWIAK



DE 10H00 À 11H00 • ESPACE AGORA



Les open badges, reconnaître pour ouvrir l'école sur son territoire

L'animation va se dérouler en deux temps :

Le premier temps sera la compréhension d'un open badge avec son contenu et sa fonction possible dans différents contextes.

Le deuxième temps sera la création d'un open badge qui aura pour but de reconnaître une compétence informelle acquise dans un tiers lieu.

Public cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Collectivités, Institutionnels

Intervenant : Christophe Noullez, Professeur de technologie (Éducation nationale)

DE 11H00 À 12H00 • ESPACE ATELIER



L'escapebox : des escape games multimédia déconnectés

Vous voulez créer des escape games et les réaliser en classe mais vous n'avez pas de connexion internet ou de très mauvaise qualité ? Assistez donc à cette animation qui vous permettra de créer une escape box pour des escape games semi-numériques en mode déconnecté (utilisable en classe ou en extérieur)

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Mélanie AURIEL, Chargée De Mission Collège Numérique 56, CONSEIL DÉPARTEMENTAL DU MORBIHAN

11H00 À 12H00 • ESPACE AGORA



Comment développer des dynamiques innovantes au sein d'équipes pour des animateurs (-rices)/pilotes porteurs de compétences transverses ?

Piloter des projets, innover... requière de l'énergie, de la force de conviction, de mobiliser des personnes avec des envies et des énergies potentiellement différentes. L'animation sera consacrée, sur la base des outils et de la méthodologie de l'intelligence collective, à transmettre des idées simples, des modèles, outils pour renforcer la confiance en soi du pilote de projets et compléter sa boîte aux outils. L'intention est que les participants puissent les utiliser dès la fin de l'atelier!

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Tous pilotes de projets transversaux ou animateurs de communautés

Intervenant : Sabine SCHOTT, Facilitation en intelligence collective | coaching, 3D MANAGEMENT

DE 12H00 À 13H00 • ESPACE ATELIER



Quelle place prend l'ENI-TNI dans une salle de classe et quelle importance lui accorder au quotidien ? (animation sponsorisée)

L'arrivée d'un ENI-TNI dans un établissement scolaire peut chambouler la démarche pédagogique d'un professeur. Un nouvel outil très prometteur, puissant, mais qui effraie certains enseignants qui se demandent comment se l'approprier vite, bien sans perdre la face devant les élèves. Cette animation s'interroge sur comment laisser une place notable mais non intrusive de l'ENI-TNI dans une séquence de cours et sur la manière dont il peut favoriser les pratiques de classe et leurs contenus pédagogiques.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Collectivités, Institutionnels

Intervenant : Christline LAMADE, Business Development & Responsable formation, PROMETHEAN

DE 12H00 À 13H00 • ESPACE AGORA



La discipline positive en classe : pour une autorité ferme et bienveillante

Sara vous présente la discipline positive et partage son application en classe. Cette démarche est venue lui enlever une sacrée épine au pied: comment gérer des élèves perturbateurs et leur proposer des réponses pédagogiques quand les punitions ne changent rien !... mais pas que. La discipline positive est une boîte à outils simple et efficace, accompagnée d'une démarche globale qui permet de créer de meilleures relations au sein de l'établissement : avec les élèves, entre eux, mais aussi avec ses collègues.

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Institutionnels

Intervenant : Sara JOBAN - Professeur Des Ecoles, intervenante Canopé 92 et formatrice en Discipline positive, ÉDUCATION NATIONALE

**DE 14H00 À 13H00 • ESPACE ATELIER****Comment parler machine – entretien avec un Micro:bit**

Qu'est-ce qu'un Micro:bit ? Les 730 kgs de l'ordinateur PDP-1 de 1959 ont fondu comme neige au soleil au fil des ans. Les ordinateurs tiennent désormais dans notre poche et le Micro:bit peut sans honte le défier.

Conçu par la BBC dans un objectif d'apprentissage, le Micro:bit est le couteau suisse de la programmation informatique.

Jouet magique bourré de capteurs, il ne se limite qu'à notre imagination. Un ordinateur et microcontrôleur parfait pour accompagner l'élève au quotidien et lui apprendre à parler « machine ».

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Jean-François CAUCHE - Consultant Numérique, UPCYCLE COMMONS

DE 13H00 À 14H00 • ESPACE AGORA**Stressé ? Tapotez ! La bienveillance commence par prendre soin de soi <3 Venez découvrir et expérimenter une technique de soulagement du stress**

La bienveillance avec les autres commence par la bienveillance pour soi ! Venez découvrir et expérimenter une technique pour prendre soin de soi, rapide et facile à mettre en oeuvre. À l'issue de cet atelier vous aurez découvert et expérimenté cette technique sur vous et pour vous.

Public Cible : Tout Public

Intervenant : Fanny BOONE, Co-Présidente, ASSOCIATION FRANÇAISE DU TTT LE COEUR EN PAIX

DE 14H00 À 15H00 • PLATEFORME DU CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE**On refait la salle de classe (pour 0€ ou presque) !**

Changer sa posture d'enseignant, favoriser les apprentissages des élèves, tout cela peut passer par la pédagogie mais c'est fortement lié aussi à l'espace-classe. Bien sûr, on peut voir passer des photos sur internet de salles complètement refaites par les collectivités, pleines d'aménagements astucieux ou de meubles fonctionnels. Mais la réalité, c'est que ce type de dossier prend du temps. Alors en attendant les travaux éventuels, on fait quoi ?

Le but de cette animation est de venir partager toutes les bonnes idées que l'on peut avoir pour réaménager la salle de classe, peu importe la discipline, que vous soyez du premier ou du second degré, avec une seule contrainte dans un premier temps : peu ou pas d'investissement (cela n'exclut pas aussi d'échanger sur du mobilier neuf, des idées de rénovation, etc).

Alors, que vous ayez des idées, que vous en cherchiez (et sans le savoir, vous avez sans doute des choses à partager), vous êtes les bienvenus sur cet atelier pour venir discuter aménagement de la salle de classe !

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré

Intervenant : Romain BOURDEL, Enseignant de physique-chimie, ÉDUCATION NATIONALE

DE 15H00 À 16H00 • ESPACE ATELIER**Comment parler machine – entretien avec un Micro:bit**

Qu'est-ce qu'un Micro:bit ? Les 730 kgs de l'ordinateur PDP-1 de 1959 ont fondu comme neige au soleil au fil des ans. Les ordinateurs tiennent désormais dans notre poche et le Micro:bit peut sans honte le défier.

Conçu par la BBC dans un objectif d'apprentissage, le Micro:bit est le couteau suisse de la programmation informatique.

Jouet magique bourré de capteurs, il ne se limite qu'à notre imagination. Un ordinateur et microcontrôleur parfait pour accompagner l'élève au quotidien et lui apprendre à parler « machine ».

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Jean-François CAUCHE, Consultant numérique, UPCYCLE COMMONS

DE 15H00 À 16H00 • ESPACE AGORA**Développer des compétences transversales c'est possible !**

Et si développer des compétences transversales nécessitait de refaire l'ingénierie pédagogique de ses dispositifs de formation ? Les besoins de nos publics évoluent, impossible de ne pas s'adapter. Ça tombe bien, en prenant le meilleur des modalités hybrides offertes par le digital et l'essentiel du présentiel, on peut réinventer nos pratiques !... et se faire plaisir !

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques

Intervenant : Yannig RAFFENEL, Expert Digital Learning, BLENDED LEARNING SAS



DE 16H00 À 17H00 • ESPACE ATELIER



Comment développer des dynamiques innovantes au sein d'équipes pour des animateurs (-rices)/pilotes porteurs de compétences transverses ?

Piloter des projets, innover...requière de l'énergie, de la force de conviction, de mobiliser des personnes avec des envies et des énergies potentiellement différentes. L'animation sera consacrée, sur la base des outils et de la méthodologie de l'intelligence collective, à transmettre des idées simples, des modèles, outils pour renforcer la confiance en soi du pilote de projets et compléter sa boîte aux outils. L'intention est que les participants puissent les utiliser dès la fin de l'atelier!

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Tous pilotes de projets transversaux ou animateurs de communautés

Intervenant : Sabine SCHOTT, Facilitation En Intelligence Collective | Coaching, 3D MANAGEMENT

DE 16H00 À 17H00 • ESPACE AGORA



Méditer en classe

Venez découvrir comment méditer en classe avec vos élèves grâce des activités courtes et simple à mettre en place. Des outils pour développer l'interactivité et l'apprentissage Intervenant : Maxime Duquesnoy, enseignant-formateur (Atelier-EDU) Public cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques. Interagir en direct avec ses apprenants, susciter le débat, co-construire une notion ou encore confronter ses idées via une application. C'est ce que nous vous proposons de découvrir au sein de cet atelier avec un outil tel que Wooclap. A travers une animation, vous découvrirez l'outil et pourrez, ensuite, préparer un scénario d'apprentissage en vous appuyant sur divers outils (nuages de mots, brainstorming, questions, ...)

Public Cible : Enseignants 1er degré, Enseignants 2nd degré, Référents numériques, Collectivités, Institutionnel

Intervenant : Sonia DUMONT, Enseignante, ÉDUCATION NATIONALE



L'espace "Territoires Apprenants" est animé par la Banque des Territoires de la Caisse des Dépôts.

Il accueillera cette année en exclusivité un plateau de web radio animé par EdTech France pour donner la parole aux acteurs du numérique éducatif et échanger en direct sur les grands enjeux du secteur.

3 JOURS DE WEB RADIO LIVE



20 TALKS EN DIRECT ET EN PUBLIC

ANIMÉS PAR EDTECH FRANCE

DES DIZAINES D'INTERVENANTS

3 TABLES RONDES THÉMATIQUES



CDI ET VIE SCOLAIRE

Quelles évolutions des espaces scolaires pour quels usages ?



NOUVEAUX LIEUX, NOUVEAUX LIENS

Comment concevoir, faire vivre et accompagner les lieux hybrides pour apprendre en dehors de l'école



LE PIA AU SERVICE DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

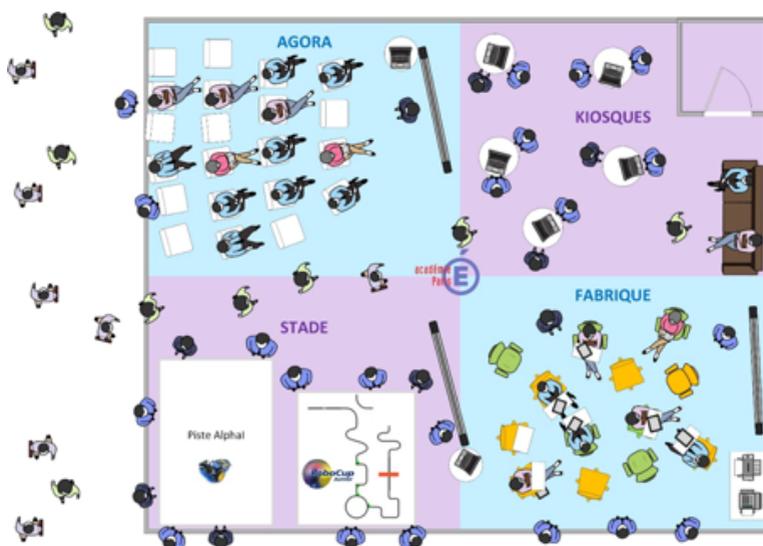
Zoom sur les projets eFRAN : renouveler les pratiques d'enseignement et repenser les pratiques d'apprentissage

**Retrouvez le programme détaillé
sur le stand TERRITOIRES APPRENANTS (D15)**

LE STAND I36

L'académie de Paris propose un important programme d'animations suivant différentes modalités dans quatre espaces dédiés :

- Une **AGORA** pour des présentations (20 places)
- Une **FABRIQUE** pour des classes d'élèves ou des ateliers avec le public (15 places)
- Des **KIOSQUES** pour des rencontres et des échanges
- Un **STADE** pour des démonstrations de Robots



DES ANIMATIONS RÉCURRENTES SUR LES TROIS JOURNÉES

LES AMBASSADEURS DU NUMÉRIQUE

L'Académie de Paris et l'ESPE de Paris, en partenariat avec la MGEN et la Ville de Paris, proposent à des professeurs stagiaires de devenir « Ambassadeurs du numérique » durant l'année de stage et les deux premières années qui suivent leur titularisation.

L'ambition du dispositif « Ambassadeurs du numérique » est d'encourager chez les nouveaux enseignants le développement des pratiques pédagogiques dans le domaine du numérique au sein de leurs classes, grâce à une formation spécifique.

Les Ambassadeurs pourront à leur tour participer à la diffusion des compétences numériques auprès de leurs collègues dans leurs écoles d'affectations, durant les 3 années qui suivent leur désignation.

Mot-clé : formation initiale des enseignants

Animations : présentation dans l'AGORA, manipulation dans la FABRIQUE, rencontres aux KIOSQUES

VIDÉOLIB

La plateforme Vidéolib de mutualisation des vidéos pour la classe permet de stocker partager des contenus audio-vidéos à usage professionnel. Elle est ouverte aux enseignants de l'académie de Paris dans un but pédagogique et permet à chacun de :

- déposer des vidéos pédagogiques pour les mutualiser
- d'accéder à toutes les vidéos déposées avec un moteur de recherche
- d'intégrer ces vidéos en tant que ressources dans des séquences pédagogiques

Mot-clé : service numérique

Animations : présentation dans l'AGORA, manipulations dans la FABRIQUE, rencontres aux KIOSQUES

OPEN ÎLE-DE-FRANCE ROBOCUP JUNIOR

RoboCup junior a pour objectif de favoriser l'intérêt, la pratique et la connaissance des sciences afférentes notamment à l'informatique, l'électronique, la mécanique et l'internet des objets

L'Open Île-de-France Robocup Junior RoboCup, créé en 2019 par les trois académies franciliennes, permet aux élèves de participer à un projet motivant, travailler en équipe et rencontrer des participants d'autres villes et d'autres pays.

Mot-clé : compétition

Animations : exhibition sur le STADE, présentation dans l'AGORA, rencontres aux KIOSQUES

FABLAB PAUL-VALÉRY POUR DES ÉLÈVES « CRÉACTIFS »

La cité scolaire Paul-Valéry a créé un espace entièrement dédié à l'informatique, à l'innovation et à la création numérique. Cet espace est ouvert à l'ensemble des élèves de la sixième à la terminale désireux de découvrir les différents domaines du numérique, ou souhaitant monter un projet pour passer progressivement du statut d'utilisateur à celui d'acteur et de créateur.

Mot-clé : Tiers-lieu

Animations : présentation dans l'AGORA, manipulations dans la FABRIQUE, rencontres aux KIOSQUES

DEVOIRS-FAITS AVEC « EDUMALIN »

Depuis 2018 l'académie expérimente l'outil Edumalin, développé par une startup parisienne, qui vise « apprendre à apprendre ». Faire les devoirs, ça s'apprend !

Pour l'enseignant, donner du travail via Edumalin, c'est articuler le QUOI apprendre et le COMMENT apprendre. Pour l'élève, utiliser Edumalin, c'est s'engager de manière autonome dans ses devoirs en suivant le parcours assigné par l'enseignant, et ainsi développer sa confiance en soi.

Mot-clé : ressource numérique

Animations : présentation dans l'AGORA, manipulation dans la FABRIQUE

« CAPYTALE » POUR PROGRAMMER EN PYTHON

Le service Capytale permet à tous les enseignants de créer des cours de programmation en Python (notebooks) et de les partager avec leurs élèves via l'ENT régional Monlycée.net. Les élèves peuvent ainsi programmer sur une copie personnalisée du notebook partagé.

Mots-clés : service numérique, NSI, SNT

Animations : présentation dans l'AGORA, manipulations dans la FABRIQUE, rencontres aux KIOSQUES

« MINI CL@SSE OUVERTE » DU GIPTIC EPS

Cette nouvelle modalité de formation permet sur temps court d'inspirer un grand nombre d'enseignants en leur offrant, sur un site unique, la possibilité d'assister à plus de 10 « mini cl@sse ouvertes » pour observer des élèves en situation d'apprentissage avec l'outil numérique en EPS.

Mots-clés : formation continue des enseignants

Animations : exhibition sur le STADE, présentation dans l'AGORA, rencontres aux KIOSQUES

PARIS CLASSE NUMÉRIQUE, MONLYCÉE.NET, UN CONTINUUM D'ENT ÉCOLE, COLLÈGE, LYCÉE

L'ENT ParisClasseNumérique est utilisé dans tous les collèges de Paris. Nouveauté 2019, dans son ergonomie premier degré, il est maintenant est en cours de déploiement dans toutes les écoles. Monlycée.net est proposé à tous les lycées d'Île-de-France. Les usagers disposent ainsi de la même solution de la maternelle au lycée. C'est un formidable levier pour développer la communication interne, offrir un portail unique d'accès à une multitude de services et mettre en œuvre la pédagogie numérique dans un espace sécurisé.

Mots-clés : service numérique, ressource numérique

Animations : présentation dans l'AGORA, rencontres aux KIOSQUES, manipulations dans la FABRIQUE

WEBRADIO

Comment développer les compétences orales des élèves, faire un travail de préparation journalistique, avec un atelier de reportage radio : préparation en amont, reportage en direct sur le salon et montage avec conducteur et présentateur.

Mots-clés : Usage pédagogique, Education aux Médias et à l'Information

Animations : manipulations dans la FABRIQUE

LES RÉSEAUX SOCIAUX EN CLASSE : ON VOUS DIT TOUT !

Rédigé à l'initiative du CLEMI de Paris, en collaboration avec la DANE, le nouveau « Guide d'utilisation des réseaux sociaux en classe » doit permettre aux enseignants d'utiliser les réseaux sociaux avec leurs élèves en classe de façon responsable, sécurisée et en toute sérénité.

Mots-clés : Usage pédagogique, Education aux Médias et à l'Information

Animations : présentation dans l'AGORA, rencontres aux KIOSQUES

EDUCATION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Le robot AlphaI permet de sensibiliser jeunes et moins jeunes à l'intelligence artificielle et en faire comprendre les grands principes. Le robot roulant est capable d'apprendre seul de nouveaux comportements pour optimiser ses déplacements. Et une interface graphique montre en temps réel l'activité de son "réseau de neurones artificiels" qui commande ses actions.

Le partenariat noué avec son créateur Thomas Deneux débouche aujourd'hui sur une collaboration avec le lycée Paul-Valéry, futur Campus de l'Intelligence artificielle.

Mots-clés : ressource numérique

Animations : exhibition sur le STADE, présentation dans l'AGORA

« MOBILEC », UN SERVICE ACADÉMIQUE DE GESTION D'UN PARC DE TABLETTES

Gestion d'un parc de tablettes des écoles et des collèges, service Cloud pour le partage et le stockage des documents, sécurisation des accès Wi-Fi, magasin d'applications..., Mobilec est un ensemble complet d'outils au service du projet « e-mobilité » soutenu par le FEDER.

Mots-clés : service numérique

Animations : présentation dans l'AGORA, rencontres aux KIOSQUES, manipulations dans la FABRIQUE

« CLASSE INVESTIGATION » AVEC SON SERIOUS GAME

Comment croiser des informations, hiérarchiser de l'information, prendre des notes, travailler en groupe, s'exprimer oralement devant une caméra ? Avec la "Classe investigation" et son Serious Game.

Mots-clés : Usage pédagogique, Education aux Médias et à l'Information

Animations : manipulations dans la FABRIQUE

FORUM DE DÉMONSTRATION DES USAGES NUMÉRIQUES

Comment engager les enseignants dans un processus de formation au numérique ? Avec une séance d'inspiration d'équipes pluridisciplinaires faite de démonstrations d'usages du numérique, conduites par des pairs.

Mots-clés : formation continue des enseignants

Animations : rencontres aux KIOSQUES

RETOUR EN CLASSE, AU COLLÈGE NUMÉRIQUE BORIS-VIAN

Le collège a créé un nouvel espace scolaire pour permettre toutes les formes de créations numériques. Ce lieu est dédié à la création et à l'activité de projet pour passer le plus rapidement de la phase de concept à la phase de prototype.

Mots-clés : Usage pédagogique

Animations : manipulation dans la FABRIQUE

QUAND RÉALITÉ VIRTUELLE (VR) DEVIENT RÉALITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT

Que ce soit au service de l'enseignement technologique, professionnel ou général, la VR permet aux élèves de travailler de façon active dans un cadre inédit, quasiment inabordable autrement. Cette pratique est expérimentée par plusieurs professeurs de l'académie de Paris.

Mots-clés : Usage pédagogique

Animations : manipulations dans la FABRIQUE

UN SITE DE RESSOURCES POUR LA FORMATION DES PROFESSEURS DES ÉCOLES

Un site académique pour former les enseignants, les formateurs (progression pour l'école primaire ; repères didactiques ; ressources (séquences pédagogiques, tutoriels)) et les accompagner dans leurs pratiques.

Mot-clé : formation continue des enseignants, ressource numérique

Animations : rencontres aux KIOSQUES

PARCOURS DE FORMATION « DÉMARCHE EXPÉRIMENTALE ET ACTIVITÉ ROBOTIQUE ».

Présentation du parcours élaboré et conduit en collaboration avec le centre pilote parisien La Main à la Pâte est conçu pour accompagner le déploiement dans les écoles d'un kit robotique opéré par la Ville de Paris dans le cadre de son budget participatif des écoles.

Mot-clé : formation continue des enseignants

Animations : rencontres aux KIOSQUES

RÉFÉRENCIEMENT D'APPLICATIONS PÉDAGOGIQUES « ACASTORE »

Le site académique guide les professeurs des écoles dans le choix d'applications pour tablettes afin d'accompagner le déploiement des équipements dans le cadre du budget participatif de la Ville de Paris.

Mot-clé : accompagnement des projets numériques

Animations : rencontres aux KIOSQUES

PROJET « DODOC » EN ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

Une présentation de la démarche de l'Atelier des chercheurs, qui invite les élèves au partage et à la présentation de leurs productions, pour transformer les manières d'apprendre et de travailler.

Mot-clé : usage pédagogique

Animations : rencontres aux KIOSQUES, manipulations dans la FABRIQUE

LA MAGIE DES MOTS / LA MAGIE DES SYLLABES

Le groupe académique a développé des usages pédagogiques avec l'application « la magie des mots » dans le domaine phonologie. Des perspectives de développement sont lancées en lien avec la mission académique « Français à l'école » chargée de soutenir le développement des compétences en lecture.

Mot-clé : ressources numérique, usage pédagogique

Animations : rencontres aux KIOSQUES

LECTURE AIDÉE AVEC LALILO

Dans le cadre d'un Partenariat Innovation Intelligence Artificielle (PIIA), l'académie expérimente l'assistant pédagogique en vue de développer la différenciation et la personnalisation des apprentissages de la lecture.

Mot-clé : ressource numérique, usage pédagogique, expérimentation

Animations : rencontres aux KIOSQUES

GESTE D'ÉCRITURE

Le groupe académique a développé des usages pédagogiques avec des applications comme « Explain Everything » ou « Ipevo Whiteboard » dans le domaine de l'écriture. Des perspectives d'usages sont initiées en lien avec la mission académique « Français à l'école » chargée de soutenir le développement des compétences en lecture.

Mot-clé : ressource numérique, usage pédagogique

Animations : manipulations dans la FABRIQUE, rencontres aux KIOSQUES

STAND DE L'ACADÉMIE DE VERSAILLES – EDUCATICE 2019



Plus d'informations et programme actualisé sur <http://acver.fr/educatice2019>

PROGRAMME DES ATELIERS SUR LE STAND ACADÉMIQUE

Un grand thème cette année : transformation par le numérique, avec le développement des réflexions autour de la culture numérique, le partage des pratiques, notamment dans le cadre des partenariats et un focus sur l'accompagnement du "virage numérique" des lycées.

4 ESPACES :

- un espace atelier pour expérimenter des pratiques numériques inspirantes (jeux d'évasion, jeux sérieux, réalité virtuelle, réflexion sur les espaces, inspirations de collectifs enseignants...),
- un espace d'activités consacré à la culture numérique et à l'échange de pratiques notamment autour de la robotique et objets connectés,
- le spot e-éducation/e-formation,
- les studios EMI (WebTV et WebRadio).

Nos référents (ENT, e-éducation, e-formation, robotique, mobilité, EMI, ressources) répondront à toutes vos questions. Profitez également de la présence de collectifs enseignants (EMC Partageons !, Minestory, Twictée, Savanturiers) et du collectif Class'Code.

Les espaces de l'académie de Versailles accueilleront le public, des formations d'enseignants (entre 30 et 200 par jour) et des élèves (plus de 100 élèves). Des enseignants, des formateurs et des chargés de mission y proposeront des animations avec l'appui de nos partenaires.

MERCREDI 20 NOVEMBRE

L'INNOVATION, LA FORMATION ET L'ACCOMPAGNEMENT À ÉDUCATION AVEC LE NUMÉRIQUE

Sur la journée 25 enseignants engagés dans le challenge interdépartemental 78-92 Robot'c suivront une formation et un accompagnement sur la programmation et la robotique.

Une classe de collège, labellisée « Classe média » sera toute la journée en reportage sur le salon.

• MATIN

Des ateliers de découverte des usages numériques éducatifs en codage et robotique, des présentations de parcours Éléa, des ateliers webradio et des présentations de partenaires comme le collectif EMC Partageons !

De 12h à 13h, puis à 15h, Thomas Deneux (CNRS) propose un atelier robotique et intelligence artificielle avec le robot AlphaI.

Toute la journée - Nos référents (ENT, e-éducation, e-formation, robotique, mobilité, EMI, ressources) répondent à toutes vos questions. Plus d'informations et programme actualisé sur <http://acver.fr/educatice2019>

APRÈS-MIDI

Des ateliers de découverte des usages numériques éducatifs (EMI, codage, un atelier sur le geste pédagogique à l'adaptative learning, un atelier sur l'inclusion scolaire et le handicap) notamment avec des étudiants et des stagiaires de l'Inspé de l'académie de Versailles.

Des membres de collectifs enseignants viendront partager leurs pratiques et discuter avec vous pour présenter des dispositifs comme EMC Partageons !, Twictée, Twittentrimes, Minetest, les Savanturiers.

Un focus sur un jeu d'évasion en maternelle en lien avec des échanges à l'étranger.

• CONFÉRENCE DANS L'AMPHITHÉÂTRE 16H30-17H30

Les jeux vidéos à l'école, un atout pour l'inclusion et la lutte contre le décrochage Comment les jeux vidéos à l'école peuvent être un moyen d'inclusion et de rattrapage scolaire ?

JEUDI 21 NOVEMBRE**UN FOCUS SUR LE VIRAGE NUMÉRIQUE DES LYCÉES ET LA CULTURE NUMÉRIQUE**

Sur la journée 200 enseignants en lycée suivront une formation sur la culture numérique et des thèmes liés au programme SNT.

Une classe de collège, labellisée « Classe média » sera toute la journée en reportage sur le salon.

L'association Class'Code tiendra son assemblée générale.

• MATIN

De nombreux ateliers de culture numérique (Défis PIX), des ateliers spécifiques sur des notions SNT (objets connectés, localisations, cartographie, des présentations de parcours Éléa (Moodle) spécial SNT, et des présentations de ressources au lycée.

Quelques focus :

- de 10h30 à 11h, le croisement entre lettres et analyse numérique au lycée;
- de 11h30 à 12h30, échangeons sur nos pratiques, avec le speed dating des usages ;
- de 12h30 à 13h30, Thomas Deneux (CNRS) propose un atelier robotique et intelligence artificielle avec le robot AlphaI.

• APRÈS-MIDI

De nombreux ateliers de culture numérique (Défis PIX), des ateliers spécifiques sur des notions SNT et des présentations de ressources au lycée.

Quelques focus :

- de 14h à 14h30, une présentation de la ressource d'économie au lycée, Econofidès ;
- de 15h à 15h30, la voie professionnelle et le virage numérique : exemple de l'hôtellerie-restauration (Serge Raynaud et Laurent Nadiras de Mantes La Jolie et des élèves de lycée présenteront des usages numériques innovants (SubCam, réflexion sur le geste professionnel), avec les équipements de la Région Ile de France ;
- de 15h30 à 17h, un escape game spécial lycée – « Biotech'scape » avec le GEP Biotechnologies ;
- et en parallèle de 16h à 17h : un escape game spécial SNT au lycée (cybersécurité, web et réseaux sociaux) avec Mélanie Fenaert.

• CONFÉRENCE DANS L'AMPHITHÉÂTRE 16H30-17H30 :

Collectifs, fondations, entreprises, des partenariats pour transformer le numérique en académie et favoriser la réussite des élèves Comment une académie s'appuie-t-elle sur les acteurs de la Edtech pour favoriser la réussite de tous les élèves ?

Toute la journée - Nos référents (ENT, e-éducation, e-formation, robotique, mobilité, EMI, ressources) répondent à toutes vos questions. Plus d'informations et programme actualisé sur <http://acver.fr/educatice2019>

VENREDI 22 NOVEMBRE

UN FOCUS SUR LES AMBASSADEURS DU NUMÉRIQUE ET LA CULTURE NUMÉRIQUE ET

Sur la journée 200 enseignants de primaire et de secondaire, du dispositif Ambassadeurs du numérique (créé en 2015) suivront une formation sur la culture numérique et pourront partager leurs pratiques innovantes.

Deux classes de primaire seront sur le stand, une classe de Clichy en reportage toute la journée sur le salon et une classe des Yvelines en reportage et en présentation de leur projet de l'année, « Minestory Château de Versailles ».

• MATIN

De nombreux ateliers de culture numérique (Défis PIX), des présentations de parcours Éléa (Moodle), et des présentations de ressources de partenaires.

Quelques focus :

- de 9h30 à 10h30, zoom sur le projet Minestory Château de Versailles, un projet collectif entre 5 écoles en France sur la reconstitution des extérieurs et du domaine du château de Versailles
- de 10h30 à 11h30, Thomas Deneux (CNRS) propose un atelier robotique et intelligence artificielle avec le robot AlphaI ;
- de 10h30 à 11h30, venez découvrir les défis robotiques des ERUN 91, mêlant la robotique et l'histoire des arts
- de 11h30 à 13h30 échangeons sur nos pratiques, avec le speed dating des usages ;
- de 11h30 à 12h30, participez au JT e-formation pour apprendre et échanger sur les sujets de la formation à distance et des formations hybrides

• APRÈS-MIDI

De nombreux ateliers de culture numérique (Défis PIX), des présentations de parcours Éléa (Moodle), et des présentations de ressources de partenaires.

Quelques focus :

- de 12h30 à 13h30, venez découvrir quelques parcours de la plateforme de compétences numériques PIX ;
- de 13h30 à 14h, vivez une « aventure virtuelle » avec l'équipe e-formation ;
- de 14h30 à 15h30, venez découvrir les ateliers de codage avec la Main à la Pâte et CS First ;
- de 15h30 à 16h, venez rencontrer Damien Vallot et sa serre connectée !

• CONFÉRENCE DANS L'AMPHITHÉÂTRE 16H15-17H15

Le code et la logique pour la réussite de tous les élèves

L'ACADÉMIE DE CRÉTEIL ACCOMPAGNE LA TRANSFORMATION NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE

L'académie de Créteil relève le défi du numérique éducatif en proposant aux enseignants des formations de proximité au plus près de leurs besoins. Par son action, elle contribue à faire acquérir aux élèves les compétences du 21^e siècle dans un souci d'élévation de niveau d'ensemble et d'accroissement de la justice sociale.

Sur notre espace venez rencontrer, essayer, débattre et découvrir l'accompagnement proposé par l'académie sur différentes thématiques :

LE CODAGE ET DE LA ROBOTIQUE :

Rencontrer et échanger des pratiques avec des enseignants du 1^{er} et du 2nd degré :

- Dans le cadre du nouveau lycée et du nouvel enseignement SNT,
- Après l'expérience « 10001 codeurs en classe » dans les écoles, les collèges et les lycées
- Lors de challenges avec les équipes cristoliennes championnes Ile de France de la Robocup

PIX : L'ÉCHÉANCE DE LA CERTIFICATION POUR 2021 :

Découvrir, tester et engager la démarche en établissement.

L'INNOVATION ET LA PROSPECTIVE :

S'inspirer de la recherche, des pratiques innovantes dans l'académie soutenues par l'Incubateur de la DANE : Gamification, Labs, enseigner avec les datas, intelligence artificielle

Le numérique se développe à l'école, en s'appuyant sur des communautés d'usagers et d'experts. Educaticice est l'occasion de rencontrer et pourquoi pas d'intégrer ces communautés constituées par les référents numériques, les formateurs et formatrices, les IAN, les experts disciplinaires présents partout sur le territoire de l'académie et sur le réseau social twitter @DaneCreteil.

Le numérique à Créteil c'est aussi une démarche partenariale avec les collectivités territoriales auxquelles nous apportons conseils et expertise pédagogiques.