



Le salon professionnel de l'innovation éducative

Programme officiel



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

avec le soutien de



partenaire officiel

un événement



SOMMAIRE

Edito	p 3
Planning des conférences	p 4-6
Présentation des conférences plénières	p 7-11
Direction du numérique pour l'éducation	p 12
La Ligue de l'enseignement	p 13-14
Présentation des conférences et ateliers des exposants	p 15-23
Le Carrefour de l'innovation pédagogique	p 24-28
Espace Territoires Apprenants	p 29
Adobe	p 30
Num@Créteil	p 31
Académie de Versailles	p 32-35

INFORMATIONS PRATIQUES

Paris - Porte de Versailles Pavillon 7.2

Mercredi 21 novembre 2018 : de 9h00 à 18h00

Jeudi 22 novembre 2018 : de 9h00 à 18h00

Vendredi 23 novembre 2018 : de 9h00 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 : Responsable du suivi client
Claire GADRAT : Directrice de la Communication
Rémi FRECON : Responsable technique & logistique
Eva SALOMON : Assistante technique & logistique
Béatrice PLUS : Graphiste
Sophie BODSON : Graphiste
Fabien CREZE : Responsable web marketing
Agathe DURUP : Community Manager
Rebecca COHEN : Administration des ventes

PARTENAIRES

PARTENAIRES OFFICIELS



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS ET ASSOCIATIFS



PARTENAIRES MEDIA



ORGANISATION



ÉDITO

LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

Bienvenue sur le salon educatéc educatice.

En partenariat avec le ministère de l'éducation nationale et la ligue de l'enseignement, cette nouvelle Edition accueille plus de 200 exposants issus des institutions, ministère de l'éducation, académies de Versailles et Créteil, Canopé, banque des territoires etc... ou encore de l'industrie et des services pour le numérique éducatif, sans oublier le monde de la EDTECH qui se structure autour de nombreuses start up pour nous apporter le renouveau et la créativité pour l'éducation de nos enfants.

Plusieurs pôles d'attractions sur le salon :

- Le carrefour de l'innovation pédagogique
- L'espace territoires apprenants
- Les conférences et ateliers
- La journée porteurs de projets
- Le Hackathon
- Le village Start up
- Creteil @Tice
- Les espaces de l'académie de Versailles

Venez découvrir tout ce que les exposants et partenaires du salon ont à vous proposer.

Interrogez-vous sur le futur dans l'éducation. Venez rencontrer vos collègues. Profitez de ce moment unique et annuel pour réseauter, pour vous former et pour apprendre.

Restez curieux, nous sommes tous là pour répondre à vos interrogations ;






Bonne visite









Ghislaine de CHAMBINE
Directrice de pôle Education

MERCREDI 21 NOVEMBRE

	AMPHITHÉÂTRE	SALLE DE CONFÉRENCE 1	SALLE DE CONFÉRENCE 2
10.00			
10.45	   <p>Neurosciences en éducation : ce que la science peut apporter au monde éducatif ?</p>	<p>SERIOUS FACTORY Comment j'ai fait réaliser des serious games par mes étudiants, en classe renversée...</p>	<p>DELL EMC Modernisation IT : Faites de votre système d'infrastructure un atout pour votre transformation numérique pédagogique</p>
11.00			
12.00		<p>IDRUIDE ÉDUCATION Création d'outils et d'applications pédagogiques par et pour les enseignants dans une expérimentation grandeur nature en 2019.</p>	<p>RÉSEAU CANOPE Quels apports du jeu numérique dans un monde saturé d'écrans</p>
13.00			
14.00	   <p>L'innovation au service de la pédagogie. Et pas l'inverse !</p>	<p>MYSOFT ANTIDOTE, Correcteur et aide à la rédaction pour le français et l'anglais : nouveautés et exploitations pédagogiques</p>	<p>SGEN Oser les Pédagogies Coopératives au Collège et au Lycée</p>
15.00			
15.15	   <p>Éducation aux médias et à l'information : quels enjeux démocratiques à l'ère du numérique et des réseaux sociaux ?</p>	<p>SKILLOGS Intelligence Artificielle et apprentissage des langues : une expérience en direct</p>	
16.00			
16.30	 <p>JANET</p>	<p>KOKORO LINGUA Mon prof d'anglais a 8 ans ! ... et j'apprends avec le coeur</p>	

JEUDI 22 NOVEMBRE			
	AMPHITHÉÂTRE	SALLE DE CONFÉRENCE 1	SALLE DE CONFÉRENCE 2
09.30			
10.00			
10.45	  <p>Parcoursup, loi ORE : l'orientation a-t-elle changé de logiciel ?</p>	<p>SERIOUS FACTORY Comment développer des Serious Games pertinents pour former les maîtres d'apprentissage</p>	<p>MICROSOFT Apprendre différemment avec Minecraft : Education Edition</p>
11.00			
12.00		<p>EDITIS EDUCATION Achille et Edumax : les nouveaux outils pour l'école d'aujourd'hui et de demain - expérimentation, programmation, différenciation, nouvelles compétences</p>	<p>ITSLARNING Personnalisation - Implication - Responsabilisation : le numérique, boîte à outil des apprentissages</p>
13.00			
14.00	  <p>Données personnelles et RGPD en éducation : Comment protéger les élèves au service de la réussite du système éducatif ?</p>	<p>AFDET / APROTECT Mise en réseau des acteurs : un tremplin pour l'innovation</p>	<p>LOGOSAPIENCE L'informatique hybride est une solution adaptée et économique pour les collectivités locales. Comment la mettre en oeuvre dans les infrastructures numériques des établissements scolaires ?</p>
15.00	 <p>Le mammoth et le lapin (pas si crétin), fable contemporaine</p>		
15.15		<p>CISCO MERAKI Réseau informatique pour les écoles par Cisco Meraki</p>	<p>KOSMOS Le School Information Management System : un concept, qui au-delà de l'ENT, simplifie l'évolution digitale de tous les métiers de l'établissement.</p>
16.00	<p>ACADÉMIE DE VERSAILLES Enseigner et Apprendre avec le numérique : pour quoi faire ?</p>		
16.30		<p>ARUBA La mobilité au service votre entreprise</p>	

VENDREDI 23 NOVEMBRE			
	AMPHITHÉÂTRE	SALLE DE CONFÉRENCE 1	SALLE DE CONFÉRENCE 2
09.00			LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT Éduquer au développement durable
09.30		RÉSEAU CANOPE Réalité virtuelle et expérience sensorielle : la place des émotions dans le jeu éducatif	
10.00			
10.45	   <p>Développement de la robotique dans l'éducation et la formation : qu'en attendre et qu'en craindre ?</p>	MATCHWARE #Collaboration #Cartes Mentales #ENT #GAR #GDRP #Lycées 4.0 #Persévérance&Numerique	
11.00			
11.15			MICROSOFT Les outils numériques inclusifs au service de l'éducation
12.00		AN@E EDUCAVOX Le téléphone portable à l'école ? Pour quoi faire ? Et comment ?	
13.00			
14.00		INVERSONS LA CLASSE Coopération et outils numériques en classes inversées	
14.30	   <p>Éduquer et former à l'heure de l'intelligence artificielle</p>		LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT « Oser » traiter de la radicalisation à l'école
15.00			
15.30			LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT La controverse, une approche pour développer le débat démocratique en classe
16.00	ACADÉMIE DE VERSAILLES Sciences cognitives et numérique		

FORMATS LONGS ET COURTS, ATELIERS, PRISES DE PAROLES ET DÉBATS, FORMATS RENOUVELÉS ET INTERACTIVITÉ.

Cette année, le « programme de conférences » n'est pas qu'un programme : ce sont des thématiques passionnantes incarnées par de grands témoins, qui trouvent leurs articulations concrètes dans d'autres espaces et dans des ateliers.

Qu'ils soient sur le stand du ministère de l'éducation nationale, sur le hub des territoires apprenants ou sur le carrefour de l'innovation pédagogique, ces petits formats structurés autour de grandes thématiques constituent autant d'invitations à l'approfondissement et à la découverte.

MERCREDI 21 NOVEMBRE

DE 10H45 À 11H45 / AMPHITHÉÂTRE



• Neurosciences en éducation : ce que la science peut apporter au monde éducatif ?

Les apports des neurosciences dans la compréhension des mécanismes cognitifs (apprentissage, mémorisation) ont vocation à renouveler et enrichir les sciences de l'éducation, une discipline plurielle mêlant divers savoirs. Mais la rencontre ne va pas de soi, et elle a ouvert sur une querelle de légitimité. Cette querelle ne se résume pas à un différend entre disciplines. Elle ouvre sur des choix institutionnels et des méthodes qui ont et auront un impact sur des centaines de milliers d'élèves et d'enseignants. Peut-on passer de la concurrence à l'articulation ?

Pour en discuter, nous proposons de donner la parole au Conseil scientifique de l'Éducation nationale (présidé aujourd'hui par Stanislas Dehaene) mais aussi à des personnalités ayant des visions différentes.

Animateur :

Héloïse Lhéreté, Directrice de la rédaction de sciences humaines

Intervenants :

Irene Alterelli, est chercheuse psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'université Paris Descartes.

Stanislas Morel, Maître de conférence en histoire et sociologie de l'éducation, Université de Saint Etienne

Jean-Luc Berthier, enseignant, spécialiste des sciences cognitives de l'apprentissage



DE 14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE

• L'innovation au service de la pédagogie. Et pas l'inverse !

De l'enseignement scolaire au supérieur, l'innovation pédagogique est un fil rouge qui interroge et redéfinit la relation d'apprentissage. Mais au-delà des effets de mode ou de communication, suffit-il d'innover pour mieux apprendre ?

Si l'innovation pédagogique se nourrit de l'innovation numérique, c'est bien la seconde (l'usage) qui est au service de la première (l'outil technique) et non l'inverse. Autrement dit, il s'agit de comprendre comment les nouvelles technologies peuvent aider l'enseignant et l'apprenant à s'« augmenter », c'est-à-dire à s'approprier des outils innovants qui leur permettent de transmettre autrement les savoirs comme de les intégrer.

Réalité virtuelle, plateforme de jeu et « serious games », travail collaboratif en mode projet, classe inversée, « tweectée », etc. : Quels sont les outils et les approches efficaces ? Et avec quels résultats ?

Illustrons avec des exemples et des nouveaux moyens pour enseigner.

Animé par :

Maud Vincent, Rédactrice en chef déléguée d'EducPros by l'Etudiant

Intervenants :

Svenia Busson, co-fondatrice et CEO de l'accélérateur LearnSpaces, auteure de l'essai « Exploring the Future of Education » (2018, Berlin/HEC Paris, 2018)

Thierry de Vulpillières, CEO d'Evidence B

François Taddéi, Directeur Centre de recherches interdisciplinaires (sous réserve)



DE 15H15 À 16H15 / AMPHITHÉÂTRE

• **Éducation aux médias et à l'information : quels enjeux démocratiques à l'ère du numérique et des réseaux sociaux ?**

La circulation de l'information à l'ère des réseaux sociaux se fait sous le double signe de la concentration et de la dispersion. Concentration des flux sur quelques plateformes qui jouent un rôle majeur dans la distribution des contenus, dispersion des sources avec une dévaluation de l'autorité au profit de la popularité. S'y ajoute le rôle des algorithmes dans le choix des informations qui nous sont proposées, et les bulles cognitives dans lesquelles ils tendent à nous enfermer.

Faut-il faire le deuil du « monde commun », celui d'un savoir partagé et garanti par les anciennes institutions du savoir, de l'École à la presse ? Non, assurément. Mais la question est bien aujourd'hui de reconstituer une sphère de confiance et de donner aux individus – en particulier les enfants et les jeunes – les moyens d'y participer sans s'y perdre.

Les principaux réseaux sociaux, d'un côté, la presse, de l'autre, ont pris conscience de ces enjeux. Quelles réponses entendent-ils y apporter ? Comment articuler ces réponses à l'ambition plus large d'une éducation au numérique ?

Animateur :

David Lacombled, Directeur du think tank Villa Numeris.

Intervenants :

Virginie Sassoon, Responsable du pôle formation et du labo, CLEMI

Hervé Brusini, Directeur de FranceTV.info, la chaîne d'info web de France Télévision

Olivier Magnin, Directeur d'Imagin', centre de ressources pour l'éducation à l'image à Beauvais. (INTERVENANT CONFIRME / SOUS RESERVE)

Marina Sichantho, Déléguée à l'Éducation et au développement culturel, Radio France

DE 16H30 À 17H30 / AMPHITHÉÂTRE

• JANET

Les investissements des collectivités territoriales et de l'Etat pour le numérique éducatif se sont structurés autour de projets d'équipements et de services numériques (matériels individuels pour les élèves et leurs enseignants, collectifs pour les établissements, câblages, raccordements à internet, tableaux numériques, espaces numériques de travail -ENT, ressources numériques et formation) intégrant un accompagnement dans les établissements scolaires.

Domaine de compétence partagée État-Collectivités, le numérique éducatif nécessite la mise en œuvre d'un pilotage partenarial à tous les niveaux (établissement, territoire, national), engendrant une dynamique particulièrement intéressante dans les projets éducatifs. Cela nécessite du dialogue, de la concertation et de la co-construction.

Afin d'assurer la réussite des projets numériques dans les établissements et écoles, des actions de coordination, de mise en cohérence, d'accompagnement et de sécurisation de leur mise en œuvre sont nécessaires. Elles doivent permettre de garantir et qualifier un retour sur investissement, qui doit pouvoir être évalué en particulier d'un point de vue pédagogique et éducatif.

Le constat a été fait du besoin d'organiser les échanges entre les porteurs de projets, de partager les retours d'expériences, pratiques et attentes. Depuis 2017, les journées des acteurs du numérique éducatif dans les territoires (JANET) sont organisées à l'occasion de l'université d'été du numérique Ludovia. Elles permettent de réunir une communauté d'acteurs, autour de sujets d'intérêt ou de réflexion communs, dans une logique de concertation et de collaboration afin de partager les objectifs et d'identifier des outils pratiques.

La présente conférence dressera un panorama du contexte des projets numériques éducatifs à mi-2018 et qualifiera les axes de transformation observés dans la mise en œuvre du numérique au service des orientations ministérielles. Enfin, il s'agira de fournir la synthèse des contributions des porteurs de projet ayant participé à l'édition 2018 des journées JANET.

Intervenants :

Marie Deroide, Direction du Numérique pour l'Education et Cheffe de Projet Classe Connectée

Guillaume Lion, Direction du Numérique pour l'Education



JEUDI 22 NOVEMBRE



DE 10H45 À 11H45 / AMPHITHÉÂTRE

• Parcoursup, loi ORE, ENT, Service national universel : l'orientation a-t-elle changé de logiciel ?

La mise en œuvre de Parcoursup a bouleversé les logiques inhérentes à l'orientation. Comment concilier les logiques d'affectation de flux d'étudiants de plus en plus nombreux, et un choix d'orientation mûri et construit ? Comment institutions, lycées, universités, écoles, associations et start up entendent répondre à cette équation ? Et comment s'adapter aux nouveaux enjeux de l'orientation ?

Car au-delà de la plateforme nationale lancée par le ministère et de la loi ORE, la technologie offre aujourd'hui des capacités inédites pour relever le challenge d'une orientation réussie et passer d'un modèle éducatif massifié à une approche personnalisée tenant davantage compte des compétences et appétences de chacun. En ligne de mire : la réduction du décrochage scolaire dans le secondaire, de l'échec massif en premier cycle universitaire et du chômage structurel frappant les jeunes diplômés.

De l'inscription en maternelle jusqu'au premier emploi en passant par les ENT (espace numérique de travail) et Parcoursup, l'enjeu est identifié : que chaque élève puisse avoir un point d'entrée unique tout au long de sa vie scolaire et étudiante. Au service de sa réussite d'une part, au service d'une meilleure employabilité d'autre part.

Animé par :

Thierry Derouet, directeur du digital et des contenus, groupe l'Étudiant

Intervenants :

Jérôme Teillard, chef de projet « Réforme de l'accès à l'enseignement supérieur », Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation

Michel Quéré, Directeur de l'Onisep

François Xavier Beillon, co-fondateur de HumanRoads

Boris Walbaum, co-président d'Article 1



DE 14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE

• Données personnelles et RGPD en éducation : Comment protéger les élèves au service de la réussite du système éducatif ?

Les données scolaires constituent pour la réussite de notre système éducatif et de nos élèves un atout dès lors qu'elles sont encadrées. En effet, l'Éducation nationale produit un grand nombre de données liées à la vie scolaire, aux évaluations et aux résultats des élèves. Ces données personnelles sont collectées et stockées, et peuvent permettre d'innover (individualisation des apprentissages, recherche...) pour autant qu'elles soient protégées pour être valorisées.

Le cadre proposé est-il aujourd'hui suffisant pour entraîner la confiance des acteurs du système éducatif ? Quelles innovations attendre du traitement des données en éducation ?

Intervenants :

Gilles Braun, Délégué interministériel à la protection des données (MENJ et MESRI)

Jean-Marc Merriaux, Directeur de la direction du numérique de l'innovation (DNE)

Sophie Vulliet-Tavernier, Directrice de relation avec le public (CNIL)

Conférence proposée en partenariat avec la





DE 15H00 À 16H00 / AMPHITHÉÂTRE

• Le mammouth et le lapin (pas si crétin), fable contemporaine

Les créateurs de jeux vidéo sont-ils des enseignants qui s'ignorent et les éducateurs des game designers en puissance ?

Capter l'attention, motiver, ancrer des apprentissages, favoriser la collaboration, accompagner la progression en respectant le rythme de chacun, passer de l'idée à la programmation... les problématiques auxquels enseignants et game designers font face ont bien des points communs !

Et si une meilleure compréhension des points de convergence mais aussi de dissemblance entre les communautés éducatives et vidéoludiques pouvait contribuer à une meilleure intégration des jeux numériques dans les pratiques pédagogiques des enseignants ?

Et si le monde de l'éducation pouvait contribuer à accélérer la prise de conscience de la responsabilité et du potentiel des studios de jeux vidéo dans la transmission de savoirs et de valeurs.

Et si les deux communautés pouvaient œuvrer à l'apprentissage du «vivre ensemble», à l'heure où le numérique bouleverse les modes d'accès à la connaissance, les modes de travail et les rapports sociaux ?

C'est le pari que fait Game for change Europe avec le soutien du ministère de l'Education nationale et d'Ubisoft, en partenariat avec la ligue de l'enseignement.

Animateur :

Jean-Michel Blottière, Président, Games for Change Europe.

Intervenants :

Olivier Dauba, Vice-Président Editorial, Ubisoft.

Pascal Mériaux, Professeur associé à l'Institut national de la Recherche Pédagogique (INRP) et enseignant en histoire-géographie.

Sophie de Quatrebarbes, Curatrice du séminaire « Education, Jeux Vidéo, Réalité Virtuelle, Mixte et Augmentée, Games for Change Europe.

Alain Thillay, Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques, Direction du numérique pour l'éducation (DNE), ministère de l'Education nationale.

Conférence organisée en partenariat avec



VENDREDI 23 NOVEMBRE

**DE 10H45 À 11H45 / AMPHITHÉÂTRE****• Développement de la robotique dans l'éducation et la formation : qu'en attendre et qu'en craindre ?**

Outil tangible à la frontière du monde numérique et du monde physique, le robot peut être conçu comme un objet éducatif, un partenaire de l'éducation. Quelle sera sa place, quelles fonctions occupera-t-il, dans quelles dynamiques pédagogiques s'inscrira-t-il ? Ces questions en cachent d'autres : si le métier d'enseignant n'est pas directement menacé par la concurrence des robots, il n'est sera pas moins impacté. À quel horizon, et de quelle manière ?

Des spécialistes venus d'horizons différents contribueront ici à éclairer un débat dont l'issue est encore incertaine, mais qui gagne à être structuré.

Animateur :

Antonin Cois, Président de l'association Poppy Station

Intervenants :

Margarida Romero, Laboratoire LINE (Université de Nice)

Stéphane Brunel, Vice Président de la fédération Française de robotique, membre du comité de programmation "robocup 2020"

Sébastien Gouleau, DANE de Bordeaux

Bertrand Fromet, Directeur de l'atelier Canopé 25

Conférence proposée en partenariat avec

**DE 14H30 À 15H30 / AMPHITHÉÂTRE****• Éduquer et former à l'heure de l'intelligence artificielle**

L'intelligence artificielle a investi le secteur de l'éducation avec un impact tant sur la posture de l'enseignant que sur les gains d'apprentissage ou leur mesure. Mais l'enseignant de demain peut-il être une intelligence artificielle ? En tant qu'éducateur ou formateur, comment s'approprier l'IA, avec quels outils et quels bénéfices ? Également, au niveau macro ministériel, comment l'IA peut-elle faire passer l'Éducation Nationale et la Recherche à un modèle en réseau dit de plateforme ? Quel rôle joue l'open-data dans les politiques éducatives de demain ?

Animé par :

Thierry Derouet, Directeur du digital et des contenus, groupe l'Étudiant

Intervenant :

Gilles Babinet, Président du conseil d'administration de Captain Dash, Eyeka, MXP4 et Digibonus

Auteur de « Transformation digitale : l'avènement des plateformes » (éditions Le Passer, décembre 2016), auteur du rapport « Enseignement supérieur et numérique, connectez-vous » (think tank Institut Montaigne, juin 2017).

Mounir Mahjoubi, Secrétaire d'État auprès du Ministre de l'économie et des finances et du Ministre de l'action et des comptes publics, chargé du numérique (*sous réserve*)

LA DIRECTION DU NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION ÉDITION 2018 D'EDUCATEC EDUCATICE



CONTEXTE

La Direction du numérique pour l'Éducation marquera sa présence au sein du Salon professionnel Educatec-Educatices les 21, 22 et 23 novembre prochains. Pour cette 17^e édition, la DNE a entièrement repensé le format de ses contenus en collaboration avec ses partenaires, la Ligue de l'Enseignement et l'Étudiant.

Le thème de l'édition 2018 est : le numérique au service de l'École de la Confiance.

Sur la base de la feuille de Route de Jean-Michel BLANQUER ministre de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, présentée le 21 août 2017, l'objectif est d'illustrer la manière dont les services du ministère de l'Éducation nationale et ses opérateurs se mobilisent pour tendre vers cet objectif cardinal.

Pour illustrer l'objectif du numérique au service de l'École de la confiance nous avons construit le contenu et ses différents formats autour des deux axes de la feuille de route du ministre :

- Un cadre de confiance pour la protection et la valorisation des données de nos élèves ;
- Une ambition forte pour apprendre avec le numérique et apprendre le numérique.

L'ensemble des travaux menés avec les partenaires, en intelligence collective, ont abouti à une programmation qui permet d'illustrer la feuille de route du ministre, autour de trois verbes :

- Protéger
- Transformer
- S'engager

De même, un Hackathon organisé par le ministère et ses trois opérateurs se tiendra durant ces trois jours pour réfléchir, créer et produire la meilleure façon de valoriser les données de nos élèves.

Du 21 au 23 novembre, hackathon, conférences, Talks, Keynotes et espaces de démonstrations auront vocation à illustrer la mobilisation de tous pour un numérique éducatif placé au service de l'École de la Confiance.

POUR L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

UN VILLAGE DE LA ROBOTIQUE SUR LE STAND DE LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT



en partenariat avec :



Cette année, la Ligue de l'enseignement et ses partenaires mettent à l'honneur la robotique éducative. Omniprésents dans notre quotidien, les objets numériques vont continuer de se développer.

L'année dernière, le secteur de la robotique industrielle et éducative enregistrait une croissance record de près de 40 % !

L'éducation des futurs citoyens, critiques, créatifs et responsables de leurs usages numériques constitue un enjeu majeur.

Conception, programmation, prototypage... La robotique offre de nombreuses possibilités pédagogiques. Elle permet d'explorer le potentiel créatif des enfants et des adolescents et invite à réfléchir à la place de l'humain dans une société qui se transforme rapidement. La conduite d'un projet de robotique est également une occasion de découvrir le travail en équipe et de prendre des responsabilités.

Conçu par la Ligue de l'enseignement, en partenariat avec le réseau Canopé et l'association Poppy Station, le village de la robotique éducative est l'occasion de découvrir différents robots et des ateliers de robotique éducative (jeux de société, ateliers déconnectés, programmation de robots...) et de bénéficier d'une programmation riche et de quelques autres surprises!

LES CONFÉRENCES PROPOSÉES PAR LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT SUR LE SALON EDUCATEC-EDUCATICE :

JEUDEI 22 NOVEMBRE

DE 15H00 À 16H00 / AMPHITHÉÂTRE

• Le mammouth et le lapin (pas si crétin), fable contemporaine

Les créateurs de jeux vidéo sont-ils des enseignants qui s'ignorent et les éducateurs des game designers en puissance ?

Capter l'attention, motiver, ancrer des apprentissages, favoriser la collaboration, accompagner la progression en respectant le rythme de chacun, passer de l'idée à la programmation... les problématiques auxquels enseignants et game designers font face ont bien des points communs !

Et si une meilleure compréhension des points de convergence mais aussi de dissemblance entre les communautés éducatives et vidéoludiques pouvait contribuer à une meilleure intégration des jeux numériques dans les pratiques pédagogiques des enseignants ?

Et si le monde de l'éducation pouvait contribuer à accélérer la prise de conscience de la responsabilité et du potentiel des studios de jeux vidéo dans la transmission de savoirs et de valeurs.

Et si les deux communautés pouvaient œuvrer à l'apprentissage du «vivre ensemble», à l'heure où le numérique bouleverse les modes d'accès à la connaissance, les modes de travail et les rapports sociaux ?

C'est le pari que fait Game for change Europe avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale et d'Ubisoft, en partenariat avec la ligue de l'enseignement.

Animateur :

Jean-Michel Blottière, Président, Games for Change Europe.

Intervenants :

Olivier Dauba, Vice-Président Editorial, Ubisoft.

Pascal Mériaux, Professeur associé à l'Institut national de la Recherche Pédagogique (INRP) et enseignant en histoire-géographie.

Sophie de Quatrebarbes, Curatrice du séminaire « Education, Jeux Vidéo, Réalité Virtuelle, Mixte et Augmentée, Games for Change Europe.

Alain Thillay, Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques, Direction du numérique pour l'éducation (DNE), ministère de l'Éducation nationale.

Conférence organisée en partenariat avec



LE VENDREDI 23 NOVEMBRE

DE 9H00 À 11H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

Éduquer au développement durable

Alors que les alertes liées au réchauffement climatique se multiplient, éduquer les jeunes citoyens à la protection de la planète devient une priorité. Les partenaires du projet ENERMAN présenteront le défi des « écoles à économies d'énergie » qu'ils déploient et expérimentent dans quatre pays. De par sa simplicité de mise en œuvre et de duplication, ce parcours pédagogique permet aux enseignants d'aborder de manière concrète et ludique les notions d'économie d'énergie et d'y sensibiliser enfants et familles. Ce projet est co-financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne.

DE 14H30 À 15H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

« Oser » traiter de la radicalisation à l'école

L'école occupe un rôle central dans la prévention de la radicalisation.

Si les enseignants expriment la volonté de se saisir de cette problématique, la plupart d'entre eux déclarent ne pas être assez informés et utilisés. Cette conférence présentera les politiques nationales et les outils existants pour aborder ce sujet en classe.

Débat avec Muriel Domenach, secrétaire générale du Comité Interministériel de Prévention de la Délinquance et de la Radicalisation.

DE 15H30 À 17H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

La controverse, une approche pour développer le débat démocratique en classe

Accueil des migrants, droit de mourir dans la dignité, OGM... sont des débats qui agitent notre société. Ces questions sociétales peuvent mettre en difficulté les enseignants quand elles font irruption dans la classe. Mais elles peuvent aussi constituer une opportunité éducative. En 2018, La Fondation Evens, en partenariat avec la Ligue de l'enseignement, a proposé à des équipes enseignantes d'expérimenter la controverse pour travailler des savoirs et développer le débat démocratique dans leurs classes.

Débat avec Olivier Morin, maître de conférences en didactique des questions socialement vives en sciences et éducation au développement durable — Université Lyon 1, et les enseignants ayant participé au projet.

MERCREDI 21 NOVEMBRE 2018

DE 10H00 À 11H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment créer le blog d'un voyage scolaire ?

Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage.



DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• SERIOUS FACTORY - Comment j'ai fait réaliser des serious games par mes étudiants, en classe renversée...



Le logiciel auteur VTS Editor est de plus en plus utilisé dans le cadre scolaire et universitaire. Son côté ludique et innovateur intéresse aussi bien les élèves que les professeurs, et permet une approche pédagogique différente. Le logiciel permet ainsi d'aborder la classe renversée avec des élèves acteurs de leur enseignement. Bilan et retour d'expérience avec l'Université Paris-Descartes sur la conception de Serious Games.

Intervenants :

Patrick GADAT, Expert en Digital Learning spécialiste de l'éducation

Aurore GHETTI, Adjointe direction AGIR - chef de projet PaRêO à Université Paris Descartes

Marion PETITPRE, Directrice du service AGIR - Accompagnement à la gestion de l'innovation pour la réussite des étudiants

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• DELL EMC - Modernisation IT : Faites de votre système d'infrastructure un atout pour votre transformation numérique pédagogique

Les technologies numériques font aujourd'hui partie intégrante des modes d'interaction, de travail et d'accès à l'information des élèves, des enseignants, des administrateurs et des intervenants en milieu scolaire. Le socle technologique de ces nouvelles solutions d'apprentissage et de partage interactif repose sur un système d'information performant, sécurisé et à 'toutes épreuves'. Dell EMC, partenaire de confiance du service public depuis des décennies, vous propose d'échanger sur les étapes clés de la modernisation du système d'information dans l'environnement éducatif. Stockage, hyper-convergence, sécurisation des accès et des informations : notre atelier construit autour de cas d'usage concrets dans le monde de l'éducation vous permettra de faire le point sur l'infrastructure IT la mieux adaptée à vos besoins, depuis les équipements en place dans les établissements jusqu'aux datacenters.

Intervenant : Olivier LE ROLLAND, Manager Avant-Vente, Dell EMC

DE 11H00 À 12H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment retoucher des photos prises lors d'une sortie scolaire

Public cible : collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : grâce à une tablette et à l'application Adobe Lightroom CC, les élèves prennent des photos qu'ils pourront ensuite retoucher.



DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• IDRUIDE ÉDUCATION : création d'outils et d'applications pédagogiques par et pour les enseignants dans une expérimentation grandeur nature en 2019.



iDruide, en collaboration avec les services académiques, met en place un échange ouvert à tous les enseignants, visant à créer des outils et applications adaptés à leur pédagogie numérique.

iDruide écoute et considère chaque demande du corps enseignant pour élaborer des projets pédagogiques toujours plus innovants. Ce n'est plus l'enseignant qui s'adapte à son équipement, mais c'est l'environnement numérique qui s'adapte à lui. Les projets sont expérimentés en situation réelle, éveillant la curiosité et l'intérêt des élèves, notamment au travers de la Salle Ouverte 4LaB de TouKouLeur.

Des partenariats qui reposent sur une éthique forte. iDruide est un écosystème respectant votre vie privée et le cadre légal, un enjeu important pour l'école numérique.

Intervenant : Patrick SAOULA, enseignant SEGPA (06), fondateur de l'association TouKouLeur avec la Salle ouverte, finaliste du concours de «Meilleur prof du monde» en 2018

Les conférences et ateliers des exposants et des partenaires

#EducatEcTice

DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• RÉSEAU CANOPE - Quels apports du jeu numérique dans un monde saturé d'écrans

Réseau Canopé initie et développe des ressources et services pédagogiques transmedia qui vont du livre imprimé à la plateforme en passant par le jeu numérique. Cette dernière ressource peut relever d'un contenu propre (Mathador) ou être le développement d'une ressource initialement imprimée puis devenue jeu et enfin jeu virtuel (Corpus ; Corpus gang et enfin Corpus 360°). L'apport pédagogique du jeu numérique, ses différentes formes (escape game, sérieux game, jeu de réalité virtuelle), interrogent donc les pratiques pédagogiques. De même, comment prendre en compte la réflexion sur le « rôle de l'écran » dans l'usage du jeu numérique ?

Intervenants :

Fanny MORANGE, Délégation Éducation et Société, Réseau Canopé

Virginie SASSOON, Responsable du Laboratoire et du pôle formation, CLEMI (Centre pour l'Éducation aux médias et à l'information)

DE 12H00 À 13H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée /renversée

Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : avec Adobe Spark Vidéo, l'enseignant ou les élèves créent une courte vidéo en assemblant des photos, des vidéos et des commentaires. Ils ont même la possibilité d'enregistrer leur propre voix.



DE 13H00 À 14H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment les élèves réalisent un calendrier scolaire personnalisé

Public cible : collège/lycée - Niveau : intermédiaire

Exercice : à partir d'un modèle InDesign, les élèves créent leur propre calendrier scolaire pour retranscrire les temps forts de l'année. Ils choisissent des styles de caractères spécifiques (ex : couleur du texte), des images et des photos. Ils auront aussi la possibilité de créer leur logo à mettre en couleur grâce à Illustrator.



DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



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

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

Intervenant : Franck INFELTA, Ingénieur commercial, MYSOFT

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• SGEN - Oser les Pédagogies Coopératives au Collège et au Lycée

À l'heure où les questions de mixité sociale et scolaire agitent le paysage éducatif, où la tentation du repli sur soi alimente des systèmes alternatifs qui interrogent la cohésion sociale et les valeurs républicaines, où les outils numériques sont parfois présentés comme plus efficaces que les interactions humaines, le Sgen-CFDT vous propose de rencontrer Guillaume Caron et Céline Scy, deux des co-auteurs du livre - Oser les pratiques coopératives en collège et en lycée - : un regard enthousiaste et très concret sur la classe, pour enseigner sans exclure.

Intervenants : Guillaume CARON et Céline SCY



DE 14H00 À 15H00 / SALLE E37

• ADOBE - Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée /renversée

Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage. Places limitées.



DE 15H00 À 16H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment créer la vidéo d'un voyage scolaire

Public cible : collège/lycée - Niveau : intermédiaire

Exercice : avec la nouvelle application Adobe Premiere Rush, les élèves réalisent le montage vidéo de leur voyage à partir de photos et de vidéos prises pendant leur séjour. La vidéo réalisée depuis une tablette, pourra être publiée sur l'Intranet de leur établissement.



DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• SKILLOGS - Intelligence Artificielle et apprentissage des langues : une expérience en direct

Skillogs, EdTech française développant la plateforme e-learning intelligente ACARYA, propose une conférence interactive : le public va voir grandir en temps réel l'algorithme d'Intelligence Artificielle GARGANTUA, grâce à son interaction sur un cours d'anglais. L'expérience permet de comprendre de façon didactique l'impact des parcours utilisateurs, la collecte et l'analyse des données, les processus de décision, de prédiction et de recommandation qui feront l'éducation de demain.

Intervenants :

- Raphaël MORAGLIA, Directeur Général, SKILLOGS
Jean-Philippe DESBIOLLES, Vice President Cognitive Solutions , IBM
Célestin SEDOGBO, Directeur, Institut Cognition Tremplin Carnot
Alicia BELLARD, Didacticienne des Langues, Education Nationale

DE 16H00 À 17H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment créer l'affiche d'un séjour linguistique (photomontage)

Public cible : collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : avec Photoshop, les élèves réalisent l'affiche de leur voyage linguistique. Pour cela, ils assemblent titre, texte et photos prises lors du voyage.

DE 16H30 À 17H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• KOKORO LINGUA - Mon prof d'anglais a 8 ans ! ... et j'apprends avec le coeur

KOKORO LINGUA, innovation pédagogique Médaille d'Or au Concours Lépine - mai 2018.

Un programme progressif clé en main pour les enfants de 3 à 8 ans, qui repose sur une vidéo hebdomadaire, efficace et ludique. Une approche fondée sur une vraie philosophie du savoir-être.

Présentation des fondamentaux pédagogiques, démonstration du programme, et partages d'expériences.

Intervenants :

- Nathalie LESSELIN, fondatrice de l'association BIG BANG Génération et du programme KOKORO Lingua
Delphine DOUILLARD, Enseignante - Montereau-Fault-Yonne

JEUDI 22 NOVEMBRE 2018

DE 10H00 À 11H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment créer le blog d'un voyage scolaire ?

Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage.

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• SERIOUS FACTORY - Comment développer des Serious Games pertinents pour former les maîtres d'apprentissage

Le CERFAL, le plus grand CFA francilien, utilise le logiciel auteur VTS Editor pour concevoir facilement et rapidement des Serious Games pour les maîtres d'apprentissage. Le CERFAL présentera les avantages de cette approche et comment ces outils pédagogiques répondent aux enjeux du réseau en termes de développement des compétences.

Intervenants :

- Patrick GADAT, Expert en Digital Learning spécialiste de l'éducation
Julie NOGUEZ, Chef de projet au CERFAL

Les conférences et ateliers des exposants et des partenaires

#EducatEcTice

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• MICROSOFT - Apprendre différemment avec Minecraft : Education Edition

Venez (re)découvrir Minecraft : Education Edition, la version Éducative du célèbre jeu vidéo "bac-à-sable". Cette version pensée spécialement pour un usage en classe permet d'aborder tous les sujets tout en offrant une expérience différente d'apprentissage aux élèves. Idéal entre autres pour des projets pluridisciplinaires, Minecraft : Education Edition peut être utilisé à tous les niveaux et s'adapte aux compétences de chaque cycle : construction, mathématiques, programmation, arts plastiques, chimie... Nos experts Minecraft présenteront différents usages pédagogiques et répondront à toutes vos questions pour que vous puissiez à votre tour développer un projet !

Intervenants :

Stéphane CLOATRE, Enseignant de Technologie À Fougères

David PLUMEL, Enseignant de Technologie à Saint Pierre le Moutier (58)

Melody ISNARD, Directrice des partenariats institutionnels et programmes d'éducation

DE 11H00 À 12H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment retoucher des photos prises lors d'une sortie scolaire

Public cible : collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : grâce à une tablette et à l'application Adobe Lightroom CC, les élèves prennent des photos qu'ils pourront ensuite retoucher.

DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• EDITIS EDUCATION - Achille et Edumax : les nouveaux outils pour l'école d'aujourd'hui et de demain - expérimentation, programmation, différenciation, nouvelles compétences

Le fil rouge de cette conférence est le passage de l'expérimentation à l'innovation et à la création de ressources pédagogiques interactives et d'outils d'apprentissage ludiques, au travers de deux exemples : l'expérience Edumax et le robot Achille, pour que les élèves d'aujourd'hui soient des utilisateurs éclairés et des créateurs du monde numérique de demain.

Animateur : Pascale GELEBART, Directrice de la Communication Pôle Éducation & Référence Editis

Intervenants :

Carola STRANG, Directrice éditoriale, secteur jeunesse, Nathan, éditeur du pôle EDITIS Éducation et Référence

Alice FRAGONARD, Directrice éditoriale Maths, Sciences et sciences humaines Nathan Primaire

DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• ITSLEARNING - Personnalisation - Implication - Responsabilisation : le numérique, boîte à outil des apprentissages

En quoi le numérique représente aujourd'hui un outil au service de l'apprentissage ? Comment un Espace Numérique de Travail améliore-t-il la montée en compétences et les résultats des élèves ? Un ENT favorise-t-il l'interactivité entre enseignants et élèves ? Comment le numérique implique-t-il l'élève, en termes d'intégration, de motivation, d'intérêt, d'envie, de bénéfices ? Autant de questions que nos intervenants aborderont en revenant sur leurs expériences respectives.

Personnalisation, Implication, Responsabilisation : le numérique, boîte à outils des apprentissages » est une table ronde qui vise à montrer comment le numérique permet aux élèves de donner du sens à leurs apprentissages, et de leur permettre de (ré)apprendre à apprendre.

Intervenant : Itslearning France

DE 12H00 À 13H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée / renversée

Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : avec Adobe Spark Vidéo, l'enseignant ou les élèves créent une courte vidéo en assemblant des photos, des vidéos et des commentaires. Ils ont même la possibilité d'enregistrer leur propre voix.

DE 13H00 À 14H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment les élèves réalisent un calendrier scolaire personnalisé

Public cible : collège/lycée - Niveau : intermédiaire

Exercice : à partir d'un modèle InDesign, les élèves créent leur propre calendrier scolaire pour retranscrire les temps forts de l'année. Ils choisiront des styles de caractères spécifiques (ex : couleur du texte), des images et des photos. Ils auront aussi la possibilité de créer leur logo à mettre en couleur grâce à Illustrator.

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• AFDET / APROTECT - Mise en réseau des acteurs : un tremplin pour l'innovation

Pour des formations professionnelles et technologiques en prise avec l'évolution des métiers et les innovations technologiques.

En quoi la mise en réseau de ces acteurs permet-elle ?

- d'améliorer l'attractivité et l'image des formations technologiques et professionnelles,
- d'adapter les formations aux besoins des territoires et aux enjeux de l'avenir
- de viser l'acquisition de compétences modernes et évolutives
- de faciliter l'insertion professionnelle et en poursuite d'études

Une Table ronde : la parole sera donnée à des acteurs de terrain : deux campus des métiers et des qualifications :

- Le Campus Energie et efficacité énergétique de Normandie représenté par : - Frédéric PAQUET, directeur opérationnel - CMQ3 E - Pierre PEYSSON, responsable nouveaux Marchés - WPD Offshore - Christophe PICARD, DDFPT - Lycées Descartes et Maupassant de Fécamp

- Le Campus Tourisme et innovation - Hauts-de-France représenté par : - Maude CAUCHETEU, directrice opérationnelle - CMQ TI - Patricia DELAUNAY, DRH - Groupe Barrière région Nord-Ouest - Myriam MASERAK, IA-IPR Economie et gestion - Académie de Lille

La table ronde sera animée par : Jean-Pierre MOREAU, Président de l'AFDET Pays de Loire - DAFPIC honoraire, académie de Nantes.

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• LOGOSAPIENCE - L'informatique hybride est une solution adaptée et économique pour les collectivités locales.

Comment la mettre en œuvre dans les infrastructures numériques des établissements scolaires ?

Les collectivités locales ont la charge des matériels et infrastructures numériques des écoles, collèges et lycées. Cette prise en charge a été renforcée en Juillet 2013 avec la loi Peillon.

L'informatique hybride apporte des réponses aux spécificités du monde de l'éducation. Depuis plusieurs mois, ces avantages sont présentés dans différentes publications, notamment par Hewlett Packard Enterprise (HPE) et INTEL.

LogoSapience utilise cette technologie dans sa solution Wizzbe.

François CADEAU, président de LogoSapience, Claude CHAUVET - INTEL, Ahmed MORJANE - Digital Dimension (groupe Econocom), et Gaël MENU - Hewlett Packard Enterprise, vous proposent de comprendre cette technologie appliquée au monde de l'éducation et aux collectivités territoriales.

Intervenants :

François CADEAU, LogoSapience

Claude CHAUVET, INTEL

Ahmed MORJANE, Digital Dimension (groupe Econocom)

Gaël MENU, Hewlett Packard Enterprise (HPE)

DE 14H00 À 15H00 / SALLE E37

• ADOBE - Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée /renversée

Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage. **Places limitées.**



DE 15H00 À 16H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment créer la vidéo d'un voyage scolaire

Public cible : collège/lycée - Niveau : intermédiaire

Exercice : avec la nouvelle application Adobe Premiere Rush, les élèves réalisent le montage vidéo de leur voyage à partir de photos et de vidéos prises pendant leur séjour. La vidéo réalisée depuis une tablette, pourra être publiée sur l'intranet de leur établissement.



Les conférences et ateliers des exposants et des partenaires

#EducatecTice

DE 15:15 À 16:15 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• CISCO MERAKEI - Réseau informatique pour les écoles par Cisco Meraki

Du WiFi à la sécurité en passant par la gestion de la mobilité et les switches, découvrez comment les solutions Meraki apportent des réponses à vos besoins réseaux. Cisco Meraki change le paysage éducatif grâce à des solutions informatiques personnalisées pour les établissements scolaires en fournissant les infrastructures réseau nécessaires aux enseignants et aux étudiants leur permettant de s'adapter à un environnement en constante évolution. Une de nos clients vous dévoilera également son déploiement Meraki. Chaque participant recevra une borne WiFi offerte.

Intervenants :

Anthony BALI, Ingénieur Système, Cisco Meraki

DE 15H15 À 16H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• KOSMOS - Le School Information Management System : un concept, qui au-delà de l'ENT, simplifie l'évolution digitale de tous les métiers de l'établissement.

Présentation de la plateforme de School Information Management System proposée par Kosmos qui simplifie la digitalisation des établissements. C'est une solution intégrée « clé en main » complète, globale et modulaire, qui s'adapte aux besoins des établissements en abordant tous les aspects de leur activité.

Retour d'expérience d'un chef d'établissement d'un collège privé du 42, d'un chef d'établissement d'un collège public et d'un directeur d'école.

DE 16H00 À 17H00 / AMPHITHEATRE

• ACADÉMIE DE VERSAILLES - Enseigner et Apprendre avec le numérique : pour quoi faire ?



Intervenant : Stéphane BRUNEL, Maître de Conférences des Universités en 61^{ème} section CNU

DE 16H00 À 17H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment créer l'affiche d'un séjour linguistique (photomontage)



Public cible : collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : avec Photoshop, les élèves réalisent l'affiche de leur voyage linguistique. Pour cela, ils assemblent titre, texte et photos prises lors du voyage.

DE 16H30 À 17H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• ARUBA - La mobilité au service votre entreprise

Comment tirer parti des technologies qui rendent possible un enseignement numérique, connecté et sécurisé tout en se concentrant sur les utilisateurs, enseignants et étudiants, afin de leur délivrer une véritable expérience commune de qualité.

Intervenant : Grégory GATINEAU, Category manager HPE Aruba - Technologie de réseau et sécurité

VENDREDI 23 NOVEMBRE 2018

DE 09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• RÉSEAU CANOPE - Réalité virtuelle et expérience sensorielle : la place des émotions dans le jeu éducatif

Apprendre des gestes techniques, développer des compétences comportementales, aider à mieux contrôler ses émotions (savoir-être)... autant d'apports de la réalité virtuelle qui interpellent sur la place des émotions et de l'expérience sensorielle dans la pédagogie d'aujourd'hui. D'une approche théorique, Réseau Canopé, en partenariat avec l'Inserm, a prolongé le développement de sa ressource Corpus en jeu de réalité virtuelle Corpus 360°. Comment interagir sur la motivation de l'apprenant, sur sa capacité à résoudre des problèmes à l'intérieur de l'environnement artificiel, voici quelques-unes des pistes de réflexion de cette conférence destinée à mieux comprendre la place des émotions dans le jeu éducatif.

Intervenants :

Jean-Michel PERRON, Directeur de la Direction de la Recherche et du Développement sur les usages du numérique éducatif, Réseau Canopé
Julian ALVAREZ, Serre Numérique / CCI Grand Hainaut / ESPE Lille - NDF / Laboratoire DeVISU / ComUE Hauts-de-France

DE 09H00 À 11H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT - Éduquer au développement durable



Alors que les alertes liées au réchauffement climatique se multiplient, éduquer les jeunes citoyens à la protection de la planète devient une priorité. Les partenaires du projet ENERMAN présenteront le défi des « écoles à économies d'énergie » qu'ils déploient et expérimentent dans quatre pays. De par sa simplicité de mise en œuvre et de duplication, ce parcours pédagogique permet aux enseignants d'aborder de manière concrète et ludique les notions d'économie d'énergie et d'y sensibiliser enfants et familles. Ce projet est co-financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne.

DE 10H00 À 11H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment créer le blog d'un voyage scolaire ?



Public cible : primaire/collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage.

DE 10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• MATCHWARE - #Collaboration #Cartes Mentales #ENT #GAR #GDRP #Lycées 4.0 #Persévérance&Numerique

- Plus de confiance et de motivation grâce aux cartes mentales et MindView Online : témoignages des élèves et professeurs de l'académie de Nancy-Metz (projet Numavenir / Persévérance et Numérique)

- Faciliter l'accès et l'utilisation de l'application MindView grâce à son intégration dans votre ENT

- MindView pour réussir les épreuves Orales (Brevet et Bac) : trouver son sujet, faire un brouillon numérique pour aboutir à son plan visuel, gérer facilement les documents annexes et animer sa présentation

- Multiplier les usages de MindView grâce à ses nouvelles fonctionnalités collaboratives

- Protéger les données personnelles des enseignants et élèves grâce à l'accrochage de MindView Online au Gestionnaires d'Accès aux Ressources (GAR) du Ministère de l'Education Nationale

Intervenants :

Corinne MARTIGNONI, Cheffe de Projet GAR, Ministère de l'Education Nationale (à confirmer)

Loic PERHIRIN, Responsable Education France, Matchware

Alain Sozanski (Délégué aux Ressources Numériques) ou Christine François (DAN), Académie de Nancy-Metz

DE 11H00 À 12H00 / SALLE E37

• ADOBE : Découvrez comment retoucher des photos prises lors d'une sortie scolaire



Public cible : collège/lycée - Niveau : débutant

Exercice : grâce à une tablette et à l'application Adobe Lightroom CC, les élèves prennent des photos qu'ils pourront ensuite retoucher.

DE 11H15 À 12H15 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• MICROSOFT - Les outils numériques inclusifs au service de l'éducation

Le numérique s'impose d'année en année comme indispensable dans notre société pour communiquer, collaborer, accéder à de l'information voir même accompagner les individus au travers de solutions innovantes s'appuyant sur de l'intelligence artificielle.

L'éducation doit tenir compte de ces évolutions et 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

Les conférences et ateliers des exposants et des partenaires

#EducatEcTice

DE 12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• AN@E EDUCAVOX - Le téléphone portable à l'école ? Pour quoi faire ? Et comment ?

Le Smartphone est devenu un moyen incontournable de socialisation et d'information pour les jeunes qui en font un usage toujours plus considérable. Un nombre croissant d'élèves dispose à ce jour d'un Smartphone : 80% en collège et jusqu'à 100% en lycée.

Cet outil, d'une puissance de calcul formidable permet aussi d'effectuer une infinité d'opérations culturelles, scientifiques ou de recherche. Véritable « couteau suisse » du numérique, le Smartphone et les tablettes connectées sont désormais entre toutes les mains, des enseignants, des élèves et de leurs parents.

Dès lors, comment faire profiter de cette aubaine la formation des jeunes à l'école dans un continuum pédagogique ? Cette question pertinente et de bon sens demande pourtant une analyse approfondie, un échange d'expériences et une confrontation d'idées. Que pourrait-on en faire à l'école ? Pour quels apprentissages ? Et surtout comment faire ?

Telles sont les questions que l'An@é (Educavox) posera aux participants de cette table-ronde.

Animateurs : Michel PEREZ, Président de l'An@é (Association Nationale des @cteurs de l'École)

Intervenants :

Jean-François CERISIER, Directeur du laboratoire Techné (Poitiers), Professeur de sciences de l'information et de la communication. Chargé de l'étude ADN (Appropriation du Numérique)

Jennifer ELBAZ, Vice-présidente de l'An@é, avec des témoignages vidéo d'élèves

Jamila KAZA, Professeure de maths-sciences au lycée Mathis de Schiltigheim (académie de Strasbourg) coordinatrice de la Brigade Lycée 4.0.

DE 12H00 À 13H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée /renversée

Public cible : primaire/collège/lycée - **Niveau :** débutant

Exercice : avec Adobe Spark Vidéo, l'enseignant ou les élèves créent une courte vidéo en assemblant des photos, des vidéos et des commentaires. Ils ont même la possibilité d'enregistrer leur propre voix.

DE 13H00 À 14H00 / SALLE E37



• ADOBE : Découvrez comment les élèves réalisent un calendrier scolaire personnalisé

Public cible : collège/lycée - **Niveau :** intermédiaire

Exercice : à partir d'un modèle InDesign, les élèves créent leur propre calendrier scolaire pour retranscrire les temps forts de l'année. Ils choisissent des styles de caractères spécifiques (ex : couleur du texte), des images et des photos. Ils auront aussi la possibilité de créer leur logo à mettre en couleur grâce à Illustrator.

DE 14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• INVERSONS LA CLASSE - Coopération et outils numériques en classes inversées

L'atelier proposé aura pour intérêt de présenter des outils pédagogiques favorisant la coopération au sein du groupe classe.

De l'espace numérique coopératif, aux capsules vidéos en passant par les questionnaires en ligne, de nombreux outils favorisent la différenciation des apprentissages. Le numérique est essentielle pour organiser et structurer tous ces apprentissages.

Construit sous forme de plan de travail (outil très démocratisé chez les inverseurs), l'atelier proposera aux participants de s'immerger dans les coulisses de la classe numérique coopérative et de vivre un vrai moment d'inversion et de découverte d'outils pédagogiques variés ! #BYOD nécessaire pour participer à l'atelier.

Intervenant : Nicolas VENDASI, Enseignant de physique-chimie (CLG et lycée) dans l'académie de Versailles, membre de la #TeamPhys

DE 14H00 À 15H00 / SALLE E37



• ADOBE - Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée /renversée

Public cible : primaire/collège/lycée - **Niveau :** débutant

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage. **Places limitées.**

DE 14H30 À 15H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 2• **LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT - « Oser » traiter de la radicalisation à l'école**

L'école occupe un rôle central dans la prévention de la radicalisation.

Si les enseignants expriment la volonté de se saisir de cette problématique, la plupart d'entre eux déclarent ne pas être assez informés et outillés. Cette conférence présentera les politiques nationales et les outils existants pour aborder ce sujet en classe.

Débat avec : **Muriel Domenach**, secrétaire générale du Comité Interministériel de Prévention de la Délinquance et de la Radicalisation.

DE 15H00 À 16H00 / SALLE E37• **ADOBE : Découvrez comment créer la vidéo d'un voyage scolaire**

Public cible : collège/lycée - **Niveau :** intermédiaire



Exercice : avec la nouvelle application Adobe Premiere Rush, les élèves réalisent le montage vidéo de leur voyage à partir de photos et de vidéos prises pendant leur séjour. La vidéo réalisée depuis une tablette, pourra être publiée sur l'Intranet de leur établissement.

DE 16H00 À 17H00 / AMPHITHEATRE• **ACADÉMIE DE VERSAILLES - Sciences cognitives et numérique**

Intervenants :

Grégoire BORST, Professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation, Université Paris Descartes - USPC LaPsyDé - UMR CNRS

Frédéric GUILLERAY, Professeur agrégé de SVT, formateur académique, Académie de Versailles

Adeline ANDRE, IA-IPR SVT, Académie de Versailles

DE 15H30 À 17H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2• **LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT - La controverse, une approche pour développer le débat démocratique en classe**

Accueil des migrants, droit de mourir dans la dignité, OGM... sont des débats qui agitent notre société. Ces questions sociétales peuvent mettre en difficulté les enseignants quand elles font irruption dans la classe. Mais elles peuvent aussi constituer une opportunité éducative. En 2018, La Fondation Evens, en partenariat avec la Ligue de l'enseignement, a proposé à des équipes enseignantes d'expérimenter la controverse pour travailler des savoirs et développer le débat démocratique dans leurs classes.

Débat avec : **Olivier Morin**, maître de conférences en didactique des questions socialement vives en sciences et éducation au développement durable — Université Lyon 1, et les enseignants ayant participé au projet.

DE 16H00 À 17H00 / SALLE E37• **ADOBE : Découvrez comment créer l'affiche d'un séjour linguistique (photomontage)**

Public cible : collège/lycée - **Niveau :** débutant



Exercice : avec Photoshop, les élèves réalisent l'affiche de leur voyage linguistique. Pour cela, ils assemblent titre, texte et photos prises lors du voyage.



Le carrefour de l'innovation pédagogique

Le Carrefour de l'innovation pédagogique est un espace de 100 m² qui vise à mettre en scène la complémentarité entre l'aménagement de l'espace et la scénarisation pédagogique dans l'innovation.

Il est découpé en quatre thématiques :



Créativité / Design Thinking

Cet espace s'emploiera à étudier comment certaines méthodes et techniques peuvent permettre de mettre en place des projets créatifs.



Collaboration / Coworking

Cet espace se concentrera sur une compétence indispensable du 21^e siècle : la collaboration. Quels scénarios pédagogiques peuvent amener à développer cette compétence et qu'apportent l'aménagement et le numérique ?



Culture numérique

Objectif : Le numérique pose de nombreux enjeux à la société et à l'école. Cet espace s'intéressera aux différentes manières d'utiliser les outils numériques pour collaborer, exercer son esprit critique, développer des compétences du 21^e siècle et donc évoluer dans notre nouvel environnement en qualité de citoyen numérique.



On refait la salle de classe

Objectif : Cet espace modulable permettra de réinventer la salle de classe en fonction de scénarios pédagogiques, de remettre en questions les notions d'espaces, de réinventer des postures, etc.

Chacun de ces sous-espaces sera aménagé selon sa thématique par notre partenaire Manutan Collectivités, et mis en scène par des ateliers dynamiques proposés aux enseignants.

De nombreux partenaires se retrouveront sur le carrefour pour proposer des ateliers interactifs et des retours d'expérience :

- les communautés Être Prof et Eduvoices,
- des projets accompagnés par le 110bis,
- la LabSchool, la CNIL,
- le collectif EMC Partageons.

Partenaires du projet :





MERCREDI 21 NOVEMBRE

DE 10H00 À 11H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Un réseau social entre enseignants à l'aide de la vidéo (par Classe à 12)

Public cible : Enseignants du primaire (classes à 12 notamment).



DE 10H00 À 11H00 • COLLABORATION / COWORKING

Outils d'intelligence collective pour animer les réunions d'équipe et mieux collaborer !

Public cible : Tout public.



DE 10H00 À 11H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Comment parler de protection des données à l'école ?

Public cible : Enseignants cycle 3.



DE 11H00 À 12H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Favoriser la créativité et la collaboration des élèves avec un projet Bâtisseurs de Possibles

Public cible : Enseignants cycles 2 et 3.



DE 11H00 À 12H00 • COLLABORATION / COWORKING

Workshop EMC, partageons ! : Partager bien plus que l'EMC : collaborons !

Public cible : Enseignants tous cycles, cadres.



DE 11H00 À 12H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Création collaborative: au-delà des frontières de la classe

Public cible : Enseignants Primaire/Collège.



DE 12H00 À 13H00 • ON REFAIT LA SALLE DE CLASSE

Une classe CENTRÉE sur les élèves

Public cible : Enseignants cycles 1, 2 et 3.



DE 13H00 À 14H00 • TEMPS D'ÉCHANGES INFORMELS

Être prof en 2018 : l'affaire de tous ! Participez au questionnaire interactif animé par EtreProf

Eduvoices : venez découvrir la communauté des acteurs de l'éducation qui se retrouvent pour échanger et faire évoluer leurs pratiques pédagogiques (13h-13h30 et 13h30-14h)



DE 14H00 À 15H00 • ON REFAIT LA SALLE DE CLASSE

Bouge ta salle des profs !

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 15H00 À 16H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Favoriser la créativité et la collaboration des élèves avec un projet Bâtisseurs de Possibles

Public cible : Enseignants cycles 2 et 3.



DE 15H00 À 16H00 • COLLABORATION / COWORKING

Outils d'intelligence collective pour animer les réunions d'équipe et mieux collaborer !

Public cible : Tout public.





DE 15H00 À 16H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Création collaborative: au-delà des frontières de la classe

Public cible : Enseignants Primaire/Collège.



DE 16H00 À 17H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Un réseau social entre enseignants à l'aide de la vidéo (par Classe à 12)

Public cible : Enseignants du primaire (classes à 12 notamment).



DE 16H00 À 17H00 • COLLABORATION / COWORKING

Workshop EMC, partageons ! : Partager bien plus que l'EMC : collaborons !

Public cible : Enseignants tous cycles, cadres.



DE 16.H00 À 17H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Comment parler de protection des données à l'école ?

Public cible : Enseignants cycle 3.



JEUDI 22 NOVEMBRE

DE 10H00 À 11H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Découvrir les serious games pour les utiliser avec les élèves

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 10H00 À 11H00 • COLLABORATION / COWORKING

CartExos : des fiches pour développer l'auto des élèves

Public cible : enseignants tous cycles.



DE 10H00 À 11H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Comment parler machine - entretien avec un Micro:bit

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 11H00 À 12H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Expérimentons ensemble le design thinking pour résoudre une problématique pédagogique de votre choix

Public cible : Enseignants cycles 2 et 3.



DE 11H00 À 12H00 • COLLABORATION / COWORKING

Fusion, repenser les espaces et les méthodes d'accompagnement des élèves dans et hors la classe

Public cible : Enseignants collège/lycée.



DE 11H00 À 12H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Survive on Mars : un serious game en sciences

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 12H00 À 13H00 • ON REFAIT LA SALLE DE CLASSE

Cl@s's'R'Home : concilier espaces & objectifs d'apprentissage

Public cible : Enseignants tous cycles, cadres.





DE 13H00 À 14H00 • TEMPS D'ÉCHANGES INFORMELS

Être prof en 2018 : l'affaire de tous ! Participez au questionnaire interactif animé par EtreProf 110Bis : venez découvrir le lab du Ministère et poser toutes vos questions !

DE 14H00 À 15H00 • ON REFAIT LA SALLE DE CLASSE

Ma classe : un espace pour mille apprentissages ! (par Lab School)

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 15H00 À 16H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Découvrir les serious games pour les utiliser avec les élèves

Comment trouver un serious game ? Comment l'utiliser avec les élèves dans et hors la classe ?

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 15H00 À 16H00 • COLLABORATION / COWORKING

CartExos : des fiches pour développer l'auto des élèves

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 15H00 À 16H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Comment parler machine - entretien avec un Micro:bit

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 16H00 À 17H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Expérimentons ensemble le design thinking pour résoudre une problématique pédagogique de votre choix

Public cible : Enseignants cycles 2 et 3.



DE 16H00 À 17H00 • COLLABORATION / COWORKING

Fusion, repenser les espaces et les méthodes d'accompagnement des élèves dans et hors la classe

Public cible : Enseignants collège/lycée.



DE 16H00 À 17H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Survive on Mars : un serious game en sciences

Public cible : Enseignants tous cycles.



17H00 À 18H00 • TEMPS D'ÉCHANGES INFORMELS AUTOUR D'UN COCKTAIL

VENREDI 23 NOVEMBRE

DE 10H00 À 11H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Un escape game en maternelle, c'est possible !

Public cible : Enseignants cycles 1 et 2, ULIS.



DE 10H00 À 11H00 • COLLABORATION / COWORKING

Une plateforme numérique pour financer son projet pédagogique

Public cible : Enseignants tous cycles (idéalement avec un projet pour l'année).



DE 10H00 À 11H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

La robotique pédagogique : de l'exploration créative à la résolution (collaborative) de problèmes

Public cible : Enseignants tous cycles, conseillers pédagogiques, ERUN.



Programme complet des ateliers sur www.educatec-educatice.com.

Attention places limitées. Votre inscription sur le site Internet ne vaut pas une place réservée pour les ateliers.



DE 11H00 À 12H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

La pensée (ou posture) créative au service de la pédagogie

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 11H00 À 12H00 • COLLABORATION / COWORKING

Scratch ou le labo du Jeu Vidéo

Public cible : Enseignants tous cycles, tout public à partir de 10 ans.



DE 11H00 À 12H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Ma classe est un fablab (Nevers)

Public cible : Enseignants du Collège.



DE 12H00 À 13H00 • ON REFAIT LA SALLE DE CLASSE

Aménager sa classe en fonction de sa réalité de terrain

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 13H00 À 14H00 • TEMPS D'ÉCHANGES INFORMELS

Être prof en 2018 : l'affaire de tous ! Participez au questionnaire interactif animé par EtreProf

DE 14H00 À 15H00 • ON REFAIT LA SALLE DE CLASSE

Repenser sa salle de classe : Pourquoi ? Comment ?

Les nouvelles formes scolaires émergentes tentent d'adapter l'enseignement aux compétences nécessaires au citoyen du 21^{ème} siècle.

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 15H00 À 16H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

Un escape game en maternelle, c'est possible !

Public cible : Enseignants cycles 1 et 2, ULIS.



DE 15H00 À 16H00 • COLLABORATION / COWORKING

Scratch ou le labo du Jeu Vidéo

Public cible : Enseignants tous cycles, tout public à partir de 10 ans.



DE 15H00 À 16H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

La robotique pédagogique : de l'exploration créative à la résolution (collaborative) de problèmes

Public cible : Enseignants tous cycles, conseillers pédagogiques, ERUN.



DE 16H00 À 17H00 • CRÉATIVITÉ / DESIGN THINKING

La pensée (ou posture) créative au service de la pédagogie

Public cible : Enseignants tous cycles.



DE 16H00 À 17H00 • COLLABORATION / COWORKING

Une plateforme numérique pour financer son projet pédagogique

Public cible : Enseignants tous cycles (idéalement avec un projet pour l'année).



DE 16H00 À 17H00 • CULTURE NUMÉRIQUE

Ma classe est un fablab (Nevers)

Public cible : Enseignants du Collège.



TERRITOIRES APPRENANTS



L'espace "Territoires Apprenants" est animé par la Banque des Territoires de la Caisse des Dépôts, en partenariat avec les associations et clusters qui font l'écosystème EdTech en France.

Cet espace met en lumière des initiatives territoriales qui ont pour ambition de développer les usages numériques dans le cadre scolaire et périscolaire.

6 THÉMATIQUES EDTECH & TERRITOIRES

NOUVEAUX LIEUX,
NOUVEAUX
APPRENTISSAGES

ECOLE INCLUSIVE

APPRENDRE
ET S'ORIENTER

COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES

RURALITE
APPRENANTE

ECOLE DE LA
CONFIANCE

3 FORMATS PROPOSÉS



RETOURS D'EXPÉRIENCE

De l'expression du besoin aux enseignements tirés de l'initiative, venez échanger avec des collectivités et leurs partenaires qui font bouger le numérique éducatif sur leur territoire.



TEMPS FORTS

Sortie du 1^{er} Observatoire des territoires numériques éducatifs, Lancement d'une Fédération, Matinée dédiée au financement de la EdTech, atelier Simplon...



RENCONTRES AVEC L'ECOSYSTEME

Tout au long du salon, venez à la rencontre des associations et clusters EdTech pour échanger sur leurs projets et leurs événements pour 2019.

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

	MERCREDI 21 NOVEMBRE	JEUDI 22 NOVEMBRE	VENDREDI 23 NOVEMBRE
09h30	EDFABBDT : PRÉSENTATION DE L'OBS. EDTECH L'Observatoire est le premier outil français de structuration et de promotion du marché EdTech français. Il recense plus de 300 acteurs de l'EdTech Française.	R&D CORNER SPÉCIAL EDTECH (EDFAB) Une revue de veille des appels à projets en cours sur le numérique éducatif.	POITIERS, TERRITOIRE INCONTOURNABLE DES EDTECH Présentation d'initiatives coordonnées afin de faire de Poitiers une ville majeure de l'EdTech en France et d'accompagner les champions nationaux de l'EdTech de demain.
10h00			NOUVEAUX ESPACES SCOLAIRES VAL D'OISE Présentation d'une initiative du département Val d'Oise concernant la transformation des espaces scolaires.
10h30	ANNONCE LAUREATS SUPER EDTECH Annonce des lauréats Super Edtech	FINANCEMENT DE L'EDTECH AVEC BPI FRANCE Tour d'horizon par BPI France des modalités de financement des projets liés au numérique éducatif.	JOUER ET ENTREPRENDRE Faire entrer le jeu vidéo en classe pour sensibiliser et former à l'esprit d'entreprendre.
11h00		PRÉSENTATION D'EDUCAPITAL Présentation rapide d'Educapital, un fonds d'investissement dédié pour le numérique éducatif.	GENEVILLIERS SAVANTURIERS Un programme pour déployer des projets de recherche dans des écoles du 1er et 2nd degré.
11h30	AFINEF : PRÉSENTATION NOUVELLE ÉQUIPE & PROJET PRÉSENTATION EVENTS & PARTENARIATS 2018-2019 L'AFINEF présente les 4 axes qui mobiliseront le mandat de la nouvelle équipe dirigeante élue. Une occasion de rappeler les manifestations soutenues par l'association en 2018 et 2019 et les partenaires qui l'accompagnent depuis sa création en 2012 dans sa mission de fédération et de structuration de la filière EdTech.	LE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF À VALBONNE AVEC EDUCAZUR Valbonne Sophia Antipolis et EducaZur présentent un projet numérique cohérent avec l'école comme point d'ancrage.	ENSEIGNO Un service d'aide aux devoirs enrichi pour permettre aux collégiens de s'entraîner, de réviser et de progresser.
12h00			DIGISCHOOL DEVOIRS13.FR Une solution numérique d'aide aux devoirs entre élèves qui permet d'observer les points de difficulté des élèves.
12h30	EDTECHFRANCE : ATELIER PRÉSENTATION DE LA FEUILLE DE ROUTE 6 propositions EdTech pour la France. Scolaire, enseignement supérieur et formation professionnelle.	PRESENTATION ECARTO eCarto est le premier observatoire territorial du numérique éducatif. Il permet de visualiser le déploiement du numérique éducatif dans chacun des 63 000 établissements scolaires, en rassemblant les données open data sur la connectivité, l'équipement, les ressources et les expérimentations.	TRACE TA ROUTE AU MONDIAL Comment préparer la visite au Mondial des Métiers de manière ludique, collective et phygitale ?
13h00			STAN'UP EDUCAZUR Utiliser la pédagogie créative et entrepreneuriale pour développer les "soft skills" des collégiens et lycéens ; Méthodes et outils : Co-créativité (pédagogie creative et active), Lean Start Up, Design Thinking, blended learning.
13h30	ECOLES NUMÉRIQUES DU CANTAL Assurer le bon fonctionnement et l'adéquation des équipements et des usages du numérique à l'école grâce à un interlocuteur unique sur le territoire.	CODE DÉCODE AU PRÉ SAINT GERVAIS Présentation d'un ambitieux programme d'acculturation au code et à la culture numérique à l'échelle d'une ville.	CLASSE @RCHIMÈDE 5 heures de cours de culture numérique par semaine pour faciliter l'engagement citoyen des élèves sur leur territoire.
14h00	L'ARS DE KOSMOS EN HAUTE GARONNE Un service en ligne simplifiant les démarches administratives liées aux demandes d'aide à la restauration scolaire pour les familles, les établissements et le conseil départemental.	EDULAB PASTEUR À RENNES Un tiers-lieu éducatif inclusif dédié à l'apprentissage et aux cultures numériques en faveur de l'émancipation citoyenne.	MONTPELLIER, VILLE APPRENANTE Partenariats et synergies état, collectivité, sociétés du numérique au service des apprentissages : focus sur les écoles.
14h30	INTERACTIK, WEB RADIO INTERACTIVE Une vraie radio, en direct ou différé, interactive, pour maximiser l'expérience émotionnelle et l'apprentissage.	APPRENTIBUS - PAYS DE LA LOIRE Partir à la découverte de différents métiers grâce aux technologies de réalité virtuelle.	
15h00	GRAPHONÉMO PAR MAGIKEDUK Un serious game comprenant de l'adaptive learning pour permettre aux enfants d'apprendre à lire.		
15h30	QWANT À ISSY LES MOULINEAUX Déploiement du moteur de recherche Qwant au sein des établissements scolaires de la ville d'Issy	Table ronde Ruralité apprenante et tiers lieux éducatifs.	
16h00	MADMAGZ YVELINES Explorer le quotidien de collégiens au sein de différents pays grâce à la rédaction d'un journal en ligne.	LE BYOD : UNE SOLUTION POUR LES LYCÉENS Retour d'expérience sur l'expérimentation BYOD d'un lycée situé en zone rurale.	ATELIER SIMPLON Un atelier interactif et tous niveaux de découverte des fondamentaux de la programmation robotique.
16h30	ROBOT LYCEEN EN AUVERGNE RHÔNE ALPES Permettre à des élèves convalescents ou en situation de handicap de rompre leur isolement et de suivre les cours à distance grâce à un robot de téléprésence mobile.	UN CLOUD PERSONNEL POUR L'ÉLÈVE À RENNES AVEC COZY Collecte et exploitation des données d'apprentissage par et pour les élèves du lycée à l'université.	
17h00	NUMAVENIR ET L'ACADÉMIE NANCY METZ Utilisation de cartes mentales pour lutter contre le décrochage scolaire au sein de la filière professionnelle Vente.	CODE TON LYCEE EN ILE DE FRANCE Un hackathon inédit en Ile-de-France pour s'immerger dans l'apprentissage du code avec des professionnels.	
17h30	BIBLIOTHÈQUES SANS FRONTIÈRES - CANOPÉ Retour d'expérience sur une collaboration autour de l'Idées Box entre Bibliothèque sans Frontières et le réseau Canopé dans le cadre du programme Hors les Murs.	Annonce de la création d'une fédération des clusters territoriaux suivi d'un apéritif.	

ATELIERS PRATIQUES



Ces ateliers pratiques auront lieu le Mercredi 21, Jeudi 22 et Vendredi 23 novembre aux horaires suivants en salle E37.

DE 10H00 À 11H00 / NIVEAU : DÉBUTANT

• Découvrez comment créer le blog d'un voyage scolaire ?

Public cible : primaire/collège/lycée

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage.

DE 11H00 À 12H00 / NIVEAU : DÉBUTANT

• Découvrez comment retoucher des photos prises lors d'une sortie scolaire

Public cible : collège/lycée

Exercice : grâce à une tablette et à l'application Adobe Lightroom CC, les élèves prennent des photos qu'ils pourront ensuite retoucher.

DE 12H00 À 13H00 / NIVEAU : DÉBUTANT

• Découvrez comment créer une capsule vidéo pour la classe inversée / renversée

Public cible : primaire/collège/lycée

Exercice : avec Adobe Spark Vidéo, l'enseignant ou les élèves créent une courte vidéo en assemblant des photos, des vidéos et des commentaires. Ils ont même la possibilité d'enregistrer leur propre voix.

DE 13H00 À 14H00 / NIVEAU : INTERMÉDIAIRE

• Découvrez comment les élèves réalisent un calendrier scolaire personnalisé

Public cible : collège/lycée

Exercice : à partir d'un modèle InDesign, les élèves créent leur propre calendrier scolaire pour retranscrire les temps forts de l'année. Ils choisiront des styles de caractères spécifiques (ex : couleur du texte), des images et des photos. Ils auront aussi la possibilité de créer leur logo à mettre en couleur grâce à Illustrator.

DE 14H00 À 15H00 / NIVEAU : DÉBUTANT

• Découvrez comment créer un blog de voyage scolaire ?

Public cible : primaire/collège/lycée

Exercice : pour raconter leur voyage scolaire, les élèves créent en quelques clics une page de blog avec l'application Adobe Spark Page. Ils rédigent leurs textes et intègrent leurs photos et vidéos prises pendant leur voyage.

DE 15H00 À 16H00 / NIVEAU : INTERMÉDIAIRE

• Découvrez comment créer la vidéo d'un voyage scolaire

Public cible : collège/lycée

Exercice : avec la nouvelle application Adobe Premiere Rush, les élèves réalisent le montage vidéo de leur voyage à partir de photos et de vidéos prises pendant leur séjour. La vidéo réalisée depuis une tablette, pourra être publiée sur l'Intranet de leur établissement.

DE 16H00 À 17H00 / NIVEAU : DÉBUTANT

• Découvrez comment créer l'affiche d'un séjour linguistique (photomontage)

Public cible : collège/lycée

Exercice : avec Photoshop, les élèves réalisent l'affiche de leur voyage linguistique. Pour cela, ils assemblent titre, texte et photos prises lors du voyage.

	MERCREDI 21 NOVEMBRE	JEUDI 22 NOVEMBRE	VENDREDI 23 NOVEMBRE
9h30			60 MN POUR ENSEIGNER...
9h40	S'ENREGISTRER EN LANGUES	ÉLÈVES À BESOINS EDUCATIF PARTICULIER : COMPENSER, ADAPTER, ÉVALUER AVEC LE NUMÉRIQUE POUR DES ÉLÈVES À BESOINS PARTICULIERS ...	
9h50			
10h00			LES MATHÉMATIQUES PAR LE JEU
10h10	APPRENDRE AVEC LE JEU VIDÉO	ENSEIGNER ET APPRENDRE PAR L'EXPLORATION DES DONNÉES	MONLYCÉE.NET ET PARCOURS D'APPRENTISSAGE
10h20			
10h30			
10h40	CODER AVEC SES ÉLÈVES	DÉFIS CODAGE DE CRÉTEIL 1° DÉGRÉ	WEBCOLLÈGE ET MOBILITÉ
10h50			
11h00			
11h10	EXP PIX ÉLÈVES	TWICTÉE ET TWICTADO	DÉFIS CODAGE DE CRÉTEIL
11h20			
11h30			
11h40			
11h50			
12h15 -			SKP AVEC S'CAPE (1H) ALLER PLUS LOIN AVEC LES ESCAPE GAME TEMPS D'ÉCHANGES (1/2H)
13h55			
14h00	ESCAPE GAME 1° DEGRÉ LA RECETTE DU BONHEUR	TRAVAIL COLLABORATIF AVEC ORDIVAL	UTILISER LA BRNE EN SCIENCES
14h10			
14h20			
14h30	SE FORMER/FORMER AVEC DES PRATIQUES INNOVANTES LES PROJETS EFRAN	DÉFIS CODAGE DE CRÉTEIL	DÉFIS CODAGE DES ÉLÈVES
14h40			
14h50			
15h00	EXAPP 3D PRÉSENTATION GÉNÉRALE ET RÉALISATION SUPMECA	TABLE RONDE ? LES LABS, LES FORMES SCOLAIRES ET LES ESPACES MODULABLES ESBLY + ÉLÈVES ULIS OK, SCHUMAN ? DDFPT VILLEPINTE, CHRISTOPHE BARBOT ?	EXP PIX/DÉFIS CODAGE
15h10			
15h20			
15h30	EMC, PARTAGEONS ! – DISPOSITIF INCLUSIF, INTERACTIF, COLLABORATIF ET FORMATIF ...	RÉVISER LE BREVET AVEC LA BRNE EN MATHS	« TABLE RONDE E-FRAN « SAVANTURIERS DU NUMÉRIQUE » ; PRÉSENTATION DE LA DÉMARCHE ET DES RÉSULTATS »
15h40			
15h50			
16h00	DÉFIS CODAGE DE CRÉTEIL - DEFIS PIX		
16h10			
16h20			
16h30			
16h40			

STANDS E46 ET I49

L'académie de Versailles vous propose différents espaces de réflexion, d'activités et d'échanges, en lien avec les priorités de rentrée :

- le numérique au service des apprentissages

Un espace de réflexion sur les usages des ressources autour du « bar à ressources numériques » et des ateliers ouverts au public

- le travail personnel de l'élève et le numérique

Un espace immersif pour découvrir et expérimenter différents aspects pour enseigner et apprendre avec le numérique (le travail de l'élève, des lieux et des temps différents)

- éduquer aux nouveaux langages numériques

Un espace WebTV créatif pour favoriser l'expression orale des élèves et développer leurs compétences disciplinaires et transversales.

Un espace robotique permettant d'expérimenter des défis avec des élèves, découvrir des robots et réfléchir aux enjeux du codage et des enjeux de ces nouveaux langages pour les apprentissages des élèves.

LES TEMPS FORTS :

MERCREDI 21 NOVEMBRE, journée spéciale Espé

- Journée de rencontre et de formation sur le numérique éducatif d'étudiants et fonctionnaires de l'Espé de l'académie
- Venez découvrir le lancement officiel de l'application Bar À Ressources (BAR) #Ressourcesnum (iOS et Android)

JEUDI 22 NOVEMBRE, journée spéciale référents eRUN et délégation de l'enseignement technique vietnamien

- Formation des référents eRun de l'académie
- Deux classes (primaire et collège) travaillent en robotique, EMI et en mathématiques avec le numérique
- Une conférence, Enseigner avec le numérique, pour quoi faire ? avec Stéphane Brunel, maître de conférence à l'ESPE Aquitaine, université de Bordeaux
- Venez découvrir le lancement officiel de l'application Bar À Ressources (BAR) #Ressourcesnum (iOS et Android)

VENDREDI 23 NOVEMBRE, journée spéciale pour les IAN de l'académie et groupes disciplinaires (GEP)

- Ateliers et échanges de pratiques didactiques numériques entre IAN et groupes disciplinaires de l'académie
- Deux classes (primaire et lycée) travaillent en robotique et EMI
- Une conférence sur les Sciences cognitives et numérique (Grégoire Borst, professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation à l'université Paris Descartes, Frédéric Guilleray, professeur agrégé de SVT, formateur académique sur les sciences cognitives de l'apprentissage, pilote de «cogni'classe», Adeline André, IA-IPR de SVT)
- Venez découvrir le lancement officiel de l'application Bar À Ressources (BAR) #Ressourcesnum (iOS et Android)

CHAQUE JOUR :

- Une émission de WebTV produite par des élèves, si possible dans une langue étrangère,
- Des animations ouvertes au public autour des ressources numériques,
- Des référents de la DANE disponibles pour répondre à toutes vos questions.

Programme sous réserve de modifications, mis à jour, sur le site de la DANE de l'académie de Versailles : <http://acver.fr/educatice2018>

MERCREDI 21 NOVEMBRE

	L'atelier TOUTE LE JOURNÉE : DÉCOUVREZ L'APPLI « BAR »	L'espace défis robotique, Nvx langages	Enseigner et apprendre avec le numérique : parcours immersif	Studio WebTV et EMI, Nvx langages
9h00 9h30			Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	<i>Nos référents répondent à vos questions.</i>
9h30 10h00				
10h00 10h30	Français et numérique – Le numérique au service des apprentissages Daphné Jacamon - GEP Lettres - Comment mener des échanges en ligne au lycée pour construire une lecture analytique ?		Formation ESPÉ – Groupe 2 2D Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Formation ESPÉ – EMI – Groupe 1 2D Atelier WebTV : réalisation d'une émission sur un thème de l'éducation
10h30 11h00	Formation ESPÉ – EMI – Groupe 2 2D CLEMI Versailles - Atelier-conférence sur l'info-intox ou « infox », autour des Fake news		Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	
11h00 11h30		<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions.</i>		
11h30 12h00	Exemples d'usages du jeu en réseau avec Minetest – e-éducation – le travail personnel de l'élève Frédéric Véron - Dane, atelier de découverte d'usages pédagogiques de Minetest.		Formation ESPÉ – Groupe 1 2D Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Formation ESPÉ – EMI – Groupe 2 2D Atelier WebTV : réalisation d'une émission sur un thème de l'éducation
12h00 12h30				
12h30 13h00	Formation ESPÉ – EMI – Groupe 1 2D CLEMI Versailles - Atelier-conférence sur l'info-intox ou « infox », autour des Fake news			
13h00 13h30			Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	
13h30 14h00	Classe à 12 – Le numérique au service des apprentissages Malika Alouani - Lab 110bis - Un dispositif numérique Accompagner le dispositif Classe à 12			<i>Nos référents répondent à vos questions.</i>
14h00 14h30	EMC, partageons ! : Partager bien plus que l'EMC – Le numérique au service des apprentissages Collectif enseignant EMC Partageons SOUS RESERVE – A CONFIRMER		Formation ESPÉ – Groupe 2 1D Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Formation ESPÉ – EMI – Groupe 1 1D Atelier WebTV : réalisation d'une émission sur un thème de l'éducation
14h30 15h00				
15h00 15h30		Elèves en situation – Robotique – Nvx Langages Défis de robotique avec les jeunes du centre de loisirs de Herblay (95)	Parcours libre – e-éducation – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	
15h30 16h00	Exemples d'usages du jeu en réseau avec Minetest – e-éducation – le travail personnel de l'élève Frédéric Véron - Dane, atelier de découverte d'usages pédagogiques de Minetest.			Formation ESPÉ – EMI – Groupe 1 1D Atelier WebTV : réalisation d'une émission sur un thème de l'éducation
16h00 16h30				
16h30 17h00	Formation ESPÉ – EMI – Groupe 1 1D CLEMI Versailles - Atelier-conférence sur l'info-intox ou « infox », autour des Fake news			Formation ESPÉ – Groupe 1 1D Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces
toute la journée	<i>Nos référents (ENT, e-éducation, e-formation, robotique, mobilité, EMI, ressources) répondent à toutes vos questions.</i>			



Atelier, interaction pratique avec le public
 Animation, présentation

Atelier avec des élèves
 Formation

JEUDI 22 NOVEMBRE

	L'atelier TOUTE LE JOURNÉE : DÉCOUVREZ L'APPLI « BAR »	L'espace défis robotique	Enseigner et apprendre avec le numérique : parcours immersif	Studio WebTV et EMI
9h00 9h30	ENT - Le travail personnel de l'élève Jean-Sébastien Barbotou – Point Conseil ENT	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions.</i>		<i>Nos référents répondent à vos questions sur les usages avec les médias numériques.</i>
9h30 10h00	La webradio: pourquoi? Pour qui? – EMI – Nvx langages CLEMI Versailles - Les différents usages de la webradio	Elèves en situation – Robotique – Nvx Langages Défis de robotique avec les élèves de CM1/ CM2 –Saint-Michel- sur-Orge - 91	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Elèves en situation – EMI – Nvx Langages Réaliser une émission WebTV (reportage et réalisation) CM1/CM2 – Saint- Michel-sur- Orge - 91
10h00 10h30	ENT - Le travail personnel de l'élève Jean-Sébastien Barbotou - Atelier : inciter les élèves à produire			
10h30 11h00	Mathématiques et numérique (Groupe IEN 91) – le travail personnel de l'élève – FORMATION eRUN – Groupe 1 Marie Martin - Escape Game Mathématique	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions</i>	Formation eRUN – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	<i>Nos référents répondent à vos questions sur les usages avec les médias numériques</i>
11h00 11h30	Atelier « Infox » – EMI – Nvx langages CLEMI Versailles - Atelier-conférence sur l'info- intox ou « infox », autour des Fake news			
11h30 12h00	Mathématiques et numérique (Groupe IEN 91) – le travail personnel de l'élève – FORMATION eRUN – Groupe 2 Marie Martin - Escape Game Mathématique	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions.</i>		<i>Nos référents répondent à vos questions sur les usages avec les médias numériques.</i>
12h00 12h30	ENT - Le travail personnel de l'élève Jean-Sébastien Barbotou - Atelier : accompagner les élèves hors temps scolaire			
12h30 13h00	SKP, Escape Game de formation aux escape games pédagogiques – Le numérique au service des apprentissages Mélanie Fenaert – GEP SVT, atelier pour découvrir la conception d'escape game pédagogique	Elèves en situation – Robotique – Nvx Langages Défis de robotique avec les élèves de CM1/ CM2 –Saint-Michel- sur-Orge - 91	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Elèves en situation – EMI – Nvx Langages Réaliser une émission WebTV (reportage et réalisation) CM1/CM2 – Saint- Michel-sur- Orge - 91
13h00 13h30	Sérieux ? Des jeux en Maths? Elèves en situation – Le numérique au service des apprentissages Sanah Mnaouare – Dane. Mathématiques Ludiques ou «GymnAthématique» avec des élèves de 3 ^e du collège de Sèvres – 92			
13h30 14h00	ENT - Le travail personnel de l'élève Jean-Sébastien Barbotou - Atelier : motiver les élèves pour qu'ils collaborent	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions</i>		
14h00 14h30	Exemples d'usages du jeu en réseau avec Minetest – le travail personnel de l'élève Frédéric Véron - Dane, atelier de découverte d'usages pédagogiques de Minetest.			
14h30 15h00		<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions.</i>		<i>Nos référents répondent à vos questions.</i>
15h00 15h30				
15h30 16h00				
16h00 16h30				
16h30 17h00				
16h10 17h10				
toute la journée	Conférence (amphithéâtre) : Enseigner avec le numérique, pour quoi faire ? (Stéphane Brunel)			
	<i>Nos référents (ENT, e-éducation, e-formation, robotique, mobilité, EMI, ressources) répondent à toutes vos questions.</i>			



 Atelier, interaction pratique avec le public
 Animation, présentation

 Atelier avec des élèves
 Formation

VENDREDI 23 NOVEMBRE

	L'atelier TOUTE LE JOURNÉE : DÉCOUVREZ L'APPLI « BAR »	L'espace défis robotique	Enseigner et apprendre avec le numérique : parcours immersif	Studio WebTV et EMI
9h00 9h30	<i>Nos référents répondent à vos questions.</i>	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis</i>	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique	<i>Nos référents répondent à vos questions sur les usages avec les médias numériques.</i>
9h30 10h00 10h00 10h30 10h30 11h00	Elèves en situation – Mathématiques et numérique (Groupe IEN 91) – le travail personnel de l'élève Marie Martin - Escape Game Mathématique avec les élèves de CM1 – Ecole Paul Bert - Les Mureaux - 78	<i>robotiques et répondent à vos questions.</i>	Formation GEP – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	
11h00 11h30	Français et numérique - Le numérique au service des apprentissages - Ressources Cécile Le Chevalier – GEP Lettres - Le traitement de l'image dans l'élaboration des documents numériques	Elèves en situation – Robotique – Nvx Langages <i>Défis de robotique avec les élèves de CM1 – Ecole Paul Bert - Les Mureaux - 78</i>	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Elèves en situation – EMI – Nvx Langages Réaliser une émission WebTV (reportage et réalisation)
11h30 12h00	#RessourcesNumériques – IAN - Le numérique au service des apprentissages - Ressources Daniela Brun – Référente Ressources numériques - Atelier Sur les ressources numériques et les disciplines			
12h00 12h30	Anglais et numérique - Le numérique au service des apprentissages – Ressources Cyrille Bertrand - Dane. Utilisation de powtoon pour des capsules de classe inversée	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions</i>	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	<i>Lycée – 2nd – lycée Saint-Exupéry - Mantes-la-Jolie - 78</i> <i>Nos référents répondent à vos questions sur les usages avec les médias numériques</i>
12h30 13h00	Français et numérique - Le numérique au service des apprentissages Elsa Copete – GEP Lettres - Baccalauréat et numérique: animer une plateforme d'échanges collaboratifs			
13h00 13h30	Documentation et numérique - Le numérique au service des apprentissages Daniela Brun (IAN Documentation) et Sarah Viseux et Caroline Jan Démarches et pratiques innovantes pour faire évoluer l'espace CDI	Elèves en situation – Robotique – Nvx Langages <i>Défis de robotique avec les élèves de CM1 – Ecole Paul Bert - Les Mureaux - 78</i>	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	Elèves en situation – EMI – Nvx Langages Réaliser une émission WebTV (reportage et réalisation)
13h30 14h00	La webradio : pourquoi ? Pour qui ? – EMI – Nvx langages CLEMI Versailles - Les différents usages de la webradio			
14h00 14h30 14h30 15h00	SVT et numérique - Le numérique au service des apprentissages Delphine Sechet et Mélanie Fenaert - Atelier ludifié autour des productions du GEP SVT	<i>Nos référents présentent leurs robots, les défis robotiques et répondent à vos questions.</i>	Parcours libre – le travail personnel de l'élève Parcours immersif libre pour découvrir 3 étapes pour enseigner et apprendre avec le numérique : l'élève, le temps et les espaces	<i>Lycée – 2nd – lycée Saint-Exupéry - Mantes-la-Jolie - 78</i>
15h00 15h30 15h30 16h00 16h00 16h30	Exemples d'usages du jeu en réseau avec Minetest – le travail personnel de l'élève Frédéric Véron - Dane, atelier de découverte d'usages pédagogiques de Minetest.			
16h10 17h10	Conférence (amphithéâtre) : Sciences cognitives et numérique (Grégoire Borst, Frédéric Guilleray)			
toute la journée	<i>Nos référents (ENT, e-éducation, e-formation, robotique, mobilité, EMI, ressources) répondent à toutes vos questions.</i>			

 Atelier, interaction pratique avec le public
 Animation, présentation

 Atelier avec des élèves
 Formation