

PROGRAMME OFFICIEL

LE SALON PROFESSIONNEL
DE L'INNOVATION
ÉDUCATIVE

EDUC@TECH

EXPO
BY WEYOU GROUP

15, 16 & 17
NOV. 2023

PARIS - PORTE
DE VERSAILLES
PAVILLON 7.1



Professional Exhibitions
and
One to One Meetings Exhibitions

Avec la participation du



Avec le soutien de



zoom × logitech®

Le partenariat entre Zoom et Logitech enrichit l'éducation moderne grâce à des solutions unifiées, faciles à utiliser et déployables à grande échelle. Ces outils soutiennent l'apprentissage hybride et favorisent des interactions visuelles engageantes, permettant ainsi aux enseignants et élèves de collaborer efficacement, que ce soit en classe ou à distance.

Retrouvons-nous
Stand I34

TABLE RONDE

« Vers une éducation équitable : l'impact des technologies de communication sur l'inclusion »

le jeudi 16 novembre à 11h45, Grand Amphithéâtre

One Platform to Connect



SOMMAIRE

Les conférences & ateliers des exposants et des partenaires.....	6
Les conférences plénières.....	9
Les conférences & ateliers des exposants et des partenaires.....	14
Le carrefour de l'innovation pédagogique.....	27
Banque des Territoires.....	39
Région académique d'île de France.....	40
Asus Education & Académie de Versailles.....	44

INFORMATIONS PRATIQUES

Paris - Porte de Versailles Pavillon 7.1

Mercredi 15 novembre 2023 : de 09h00 à 21h00

Jeudi 16 novembre 2023 : de 09h00 à 18h00

Vendredi 17 novembre 2023 : de 09h00 à 17h00

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



**DÈS AUJOURD'HUI,
APPORTER AU CŒUR
DES TERRITOIRES LES
SOLUTIONS DE DEMAIN.**

Habitat, revitalisation, transformation énergétique, réindustrialisation... Nos convictions et nos financements font avancer vos projets pour les territoires, partout en France. Et ça ne date pas d'hier.

Contactez votre interlocuteur près de chez vous.

L'intérêt général a choisi sa banque



[banquedesterritoires.fr](https://www.banquedesterritoires.fr)



| @BanqueDesTerr

ORGANISATION

Romuald GADRAT : Président Weyou Group
Ghislaine de CHAMBINE : Directrice du Pôle Education
Guy MEYER : Responsable développement
Pauline FLEURY : Chargée de projets salons/meetings
Rémi FRECON : Responsable technique & logistique
Marie REBATEL : Graphiste
Béatrice PLUS : Graphiste
Maéva N'GOMÉ-SENDEYO : Responsable web marketing
Rebecca COHEN : Administration des ventes
Antonin COIS : Responsable éditorial
Dorie BRUYAS : Responsable des relations presse
Nathalie DREYFUS : Responsable du carrefour de l'innovation
Angela BLACHÈRE : Chargée de communication

PARTENAIRES

AVEC LA PARTICIPATION DU



AVEC LE SOUTIEN DE



GOLD SPONSOR **zoom** × **logitech**

CARREFOUR DE L'INNOVATION



BenQ
Education

UNOWHY

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS & ASSOCIATIFS



PARTENAIRES MÉDIAS

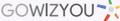


Les Outils Tice



LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

	AMPHITHÉÂTRE	SALLE DE CONFÉRENCE 1	SALLE DE CONFÉRENCE 2	SALLE DE CONFÉRENCE 3
10.30	 Le développement de l'école numérique peut-il être compatible avec l'impératif de transition écologique ?			
10.45		 YES, un outil 100% numérique pour faire progresser les élèves en anglais à leur rythme	 Expérience d'apprentissage à partir de l'IA génératrice d'images sur Moodle	 Ecole inclusive : comment le numérique peut faciliter le quotidien des élèves dyslexiques et des enseignants ?
11.45	 Ville de Meudon et ville de Clamart - 2 communes des Yvelines témoignent de leur projet numérique			
12.00		 Projet NEFL: Penser et financer son projet numérique	 Accueil et intégration des élèves allophones dans le second degré : l'importance de la langue authentique et de l'approche culturelle	 Co-construire pour s'épanouir : replaçons les enseignants au cœur de l'innovation pédagogique !
14.00	 Cisco vous accompagne pour répondre aux enjeux éducatifs d'aujourd'hui.	 Les tiers - lieux éducatifs, une innovation dans la forme scolaire pour une école sur tous les territoires	 L'intelligence artificielle, un assistant pour davantage d'inclusion ?	 E sport et éducation
15.00		 IA, opportunités et défis pour l'enseignement et l'apprentissage à distance	 L'Espace Numérique pour l'Éducation et la Jeunesse (ENEJ) : une nouvelle génération d'Espace Numérique de Travail (ENT)	 L'écosystème myViewBoard au travers de nos succès stories
15.15	 La stratégie du numérique : premiers résultats et premiers apprentissages			
16.00		 Les IA génératives, assistants cognitifs ?	 L'IA : quels questionnements pour l'enseignant ? Opportunités et défis d'enseigner à l'ère numérique.	
16.30	 L'innovation pédagogique passera-t-elle par l'intelligence artificielle ?			

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

	AMPHITHÉÂTRE	SALLE DE CONFÉRENCE 1	SALLE DE CONFÉRENCE 2	SALLE DE CONFÉRENCE 3
09.30	 <p>Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques</p>	 <p>Moodle, une expérience simple et intuitive est possible !</p>	 <p>Un laboratoire d'innovation pour accompagner les transformations de l'école</p>	 <p>NOLEJ IA- créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes</p>
10.30	 <p>L'école au défi de l'inclusion</p>			
10.45		 <p>L'innovation numérique et l'Intelligence artificielle au service des enjeux de l'approche par compétences</p>	 <p>L'iPad au service de tous les publics : Retour d'expériences</p>	 <p>Surclasser l'IA en exploitant vos cerveaux avec les cartes mentales et MindView</p>
11.45	 <p>Vers une éducation équitable : l'impact des technologies de communication sur l'inclusion</p>			
14.00	 <p>Un numérique responsable dans les écoles : les quatre principes qui ont guidé la ville de Marseille</p>	 <p>Donner à chaque apprenant l'opportunité de réussir grâce à l'apprentissage numérique inclusif ! DSF & Edunao vous partagent leur retour d'expérience</p>	 <p>Ressources Numériques Éducatives - Présentation du dispositif Région Île-de-France</p>	 <p>Protéger nos élèves dans un monde numérique</p>
15.00		 <p>La sobriété numérique : un usage raisonné du numérique éducatif</p>	 <p>Antidote, correcteur et aide à la rédaction pour le français et l'anglais : exploitations pédagogiques</p>	 <p>L'Intelligence Artificielle et l'IA Générative : état de l'art, progrès attendus, réflexion bénéfique/risque et retour d'expérience</p>
15.15	 <p>Un grand Decryptage consacré à l'IA Générative</p>			
16.00		 <p>Promouvoir l'élaboration de cadres éthiques pour soutenir des partenariats équitables entre les établissements d'enseignement et le secteur privé qui contribuent à la citoyenneté numérique</p>		

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023				
	AMPHITHÉÂTRE	SALLE DE CONFÉRENCE 1	SALLE DE CONFÉRENCE 2	SALLE DE CONFÉRENCE 3
09.30	 <p>L'éducation à l'heure de l'intelligence artificielle: cas d'usage pour les institutions</p>	 <p>Conférence des Terrains Innovants : Feedback et intelligence artificielle dans les ressources pédagogiques</p>		
10.30	 <p>Le numérique, un « truc de mec » ?</p>			
10.45		 <p>Former à la littératie numérique</p>	 <p>Créez des Supports Pédagogiques Époustouffants avec Canva Education</p>	 <p>Comment sécuriser le BYOD en classe pour faciliter l'accès aux ressources numériques pour tous les élèves en France ?</p>
12.00				 <p>La Neuroéducation au service des apprentissages</p>

LES CONFÉRENCES PLÉNIÈRES

#Educatexexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

10H30 À 11H30 / AMPHITHÉÂTRE

• LE DÉVELOPPEMENT DE L'ÉCOLE NUMÉRIQUE PEUT-IL ÊTRE COMPATIBLE AVEC L'IMPÉRATIF DE TRANSITION ÉCOLOGIQUE ?



Même si du chemin reste à parcourir (en qualité, en quantité, en usage...), des décennies d'investissement public ont conduit progressivement à une augmentation significative des niveaux de connexion et d'équipement numérique des enseignants, des écoles et des élèves. Tablettes tactiles, TBI et TNI, équipements de visioconférences et de téléprésence... dans beaucoup d'établissements, c'est aujourd'hui la question du renouvellement qui se pose.

Parallèlement, les préoccupations environnementales gagnent du terrain et, dans le sillage du GIEC, le Conseil National de la Transition écologique alerte sur le risque d'une trajectoire climatique à 4°C si aucun effort n'est entrepris. Dans ce contexte, comment oublier que l'empreinte écologique du numérique devient progressivement prégnante et pourrait encore tripler d'ici 2050 si rien n'est fait pour stopper l'augmentation de la production des terminaux et de leurs usages ?

Il convient donc de mieux mesurer les leviers de réduction de l'impact environnemental du numérique pour l'éducation aussi bien du point de vue des outils et objets que des contenus : Comment repenser l'équipement des écoles ? Comment agir sur les pratiques et contenus des enseignements pour faire place à ces nouveaux défis ?

Intervenants :

Christelle GILBERT, Journaliste spécialisée sur les questions d'écologie et de numérique (Usbek et Rica, Futura, Socialter...)

Louise VIALARD, Responsable du programme ALT IMPACT – ADEME (Agence Nationale de la Transition Ecologique)

Christophe HUGON, Adjoint au Maire de Marseille

11H45 À 12H45 / AMPHITHÉÂTRE

econocom

• VILLE DE MEUDON ET VILLE DE CLAMART - 2 COMMUNES DES YVELINES TÉMOIGNENT DE LEUR PROJET NUMÉRIQUE

Venez découvrir deux projets pilotés par l'opérateur interdépartemental « Seine-et-Yvelines Numérique ». Les équipes Éducation Econocom sont fières d'accompagner ces projets numériques depuis leur lancement.

COMMUNE DE CLAMART

Depuis la rentrée 2021, ce sont près de 1 600 élèves de CP, CE1 et CE2 qui ont bénéficié du nouveau dispositif municipal « un enfant/une tablette », en partenariat avec l'Éducation nationale. L'objectif est de faire profiter aux élèves et aux enseignants de toutes les opportunités offertes par le numérique. À horizon 2025, tous les élèves, soit 5300 enfants scolarisés, seront dotés d'une cartable numérique.

A quoi ressemble le numérique dans les écoles de la ville de Clamart ? Quelles évolutions sur la pédagogie en classe ? Quel bilan après 2 ans de mise en place ?

COMMUNE DE MEUDON

L'École du numérique Micro-Folie est le nouvel équipement dédié à la formation et la création numérique de la ville de Meudon. C'est un lieu de pédagogie et de sensibilisation au numérique dédié principalement aux scolaires, aux parents et au personnel éducatif. Il propose sur près de 250 m² plusieurs espaces pour se former et découvrir de nouvelles pratiques numériques.

Lors de cette conférence, venez découvrir les potentialités infinies qu'offre ce lieu d'apprentissage du numérique pour tous.

LES CONFÉRENCES PLÉNIÈRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE

• CISCO VOUS ACCOMPAGNE POUR RÉPONDRE AUX ENJEUX ÉDUCATIFS D'AUJOURD'HUI.



Deux enjeux majeurs pour le monde éducatif : offrir aux élèves et étudiants une connectivité sécurisée et développer sa responsabilité écologique en maîtrisant les dépenses énergétiques grâce à des outils de mesure efficaces.

Pour vous accompagner dans cette direction, Cisco vous propose de débattre avec :

Christophe GROS, ancien Resp IT CCI Ile de France, Responsable Infrastructure IT d'Eduservices, spécialiste français de l'enseignement supérieur privé en apprentissage nous présentera sa stratégie et ses choix en matière de réseau pour un enseignement de qualité.

Benoît VAGNEUR, fondateur de Sensing Vision : comment lié sa transition numérique à sa transition énergétique ?

Dominique YANG, Deputy CISO de Paris 2024 : la cybersécurité des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 un cas concret pour donner à tous la possibilité de vivre les Jeux.

15H15 À 16H15 / AMPHITHÉÂTRE

• LA STRATÉGIE DU NUMÉRIQUE : PREMIERS RÉSULTATS ET PREMIERS APPRENTISSAGES.



La stratégie du numérique pour l'éducation avait été publiée il y a quelques mois, le 27 janvier 2023. Il est encore trop tôt pour faire un bilan complet de la mise œuvre. Cependant, des premiers résultats ont été obtenus tout au long de l'année. Des difficultés ont également été rencontrées et conduisent les acteurs à ajuster leurs travaux. Fort de ces huit mois d'expérience, l'État, les collectivités territoriales et les représentants de l'EdTech partagent leurs analyses sur la mise en œuvre de la stratégie et les clés de réussite pour les prochains mois.

Animateur :

Stéphane TRAINEL, Directeur de projet - DNE DSP – MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Intervenant :

Audran LE BARON, Directeur du numérique pour l'éducation - DNE – MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

16H30 À 17H30 / AMPHITHÉÂTRE

• L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE PASSERA-T-ELLE PAR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ?



L'intelligence artificielle pose de nombreuses questions dans l'enseignement scolaire et supérieur. Ses outils intègrent les salles de classe et les enseignants doivent dorénavant composer avec eux pour déjouer l'usage de l'IA mais aussi s'en servir pour accompagner les élèves et étudiants.

Mais, l'IA peut-elle aussi devenir un outil pour booster la créativité des élèves, des étudiants et des professeurs ? Les enseignants doivent-ils se former à certains outils et les utiliser dans leurs cours pour devenir des supports d'apprentissage et ouvrir la pensée critique des élèves ? Quelles sont les ressources et supports d'IA qui peuvent entrer dans les classes et permettre finalement un apprentissage adapté grâce à cette approche ?

Lors de cette conférence, nous analyserons les enjeux de l'IA en matière d'innovation pédagogique et d'apprentissage.

Animateur :

Dahvia OUADIA, Rédactrice en chef – EDUCPROS

Intervenants :

Axel JEAN, chef du bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée au ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse

Alain GOUDEY, DGA digital – Neoma BS

Romain VANOUDEUSDEN, directeur R&D sur les usages du numérique en éducation pour Réseau Canopé

LES CONFÉRENCES PLÉNIÈRES

#Educatexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

09H30 À 10H30 / AMPHITHÉÂTRE

• CHARTE POUR L'ÉDUCATION À LA CULTURE ET À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUES



Au cours de cette conférence, seront explorés les principes fondamentaux et enjeux de la Charte et son importance pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques. La table ronde sera composée des représentants des principaux auteurs et acteurs de ce texte et nous donnera l'opportunité d'approfondir la discussion, d'échanger des idées et d'explorer les moyens de mettre en pratique ces principes pour co-construire une société numériquement éclairée, responsable et inclusive.

Animatrice :

Christelle PRINCE, Adjointe au Chef de bureau – DNE TN3, MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

10H30 À 11H30 / AMPHITHÉÂTRE

• L'ÉCOLE AU DÉFI DE L'INCLUSION



L'égalité des chances est au fondement de l'école républicaine : elle postule que chaque élève doit avoir les mêmes possibilités de réussir dans son parcours scolaire puis professionnel. Ce faisant, elle somme l'école et l'ensemble des acteurs éducatifs de prendre en compte l'ensemble des facteurs qui rendent cette égalité trop souvent factice.

Lors de cette table ronde, nous proposons d'organiser notre réflexion autour des enjeux du numérique pour l'éducation inclusive dans un contexte de dématérialisation. Constatant d'importantes inégalités dans l'accès aux savoirs, aux études supérieures, à l'emploi, à la citoyenneté (...), nous convoquerons les méthodes, outils et pratiques éducatives qui permettent de s'engager concrètement au service de l'éducation inclusive..

Intervenants :

Sylviane DUVAL, Déléguée Générale – AFINEF

Ana HOURS, Directrice opérations France – ASSOCIATION BIBLIOTHÈQUES SANS FRONTIÈRES (SOLIDARITÉ, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE ET NUMÉRIQUE)

Pascal PLANTARD, Professeur d'Université (RENNES 2), Anthropologue spécialiste des usages du numérique

Isabelle SAURAT, Déléguée Interministérielle à l'accessibilité et l'inclusion

11H45 À 12H45 / AMPHITHÉÂTRE

• VERS UNE ÉDUCATION ÉQUITABLE : L'IMPACT DES TECHNOLOGIES DE COMMUNICATION SUR L'INCLUSION



Les technologies de communication ont un impact majeur sur l'éducation. Elles permettent de démocratiser l'accès à l'enseignement et de favoriser l'inclusion des élèves et des étudiants, quelle que soit leur situation géographique, leur handicap ou leur statut social. Zoom, leader mondial de la visioconférence, organise une conférence pour explorer ce sujet. Une table ronde animée par Sébastien Borgnat, journaliste, avec : Un expert Zoom Un expert Logitech Des utilisateurs du secteur de l'éducation et du secteur public Des échanges avec le public"

Animateur :

Sebastien BORGAT - ASB PROD

Intervenants :

Baptise AUBER, Expert Secteur Education - ZOOM

Sandrine LAURENT, Key account Sales Engineer - LOGITECH

Jean-Pierre BERTHET, Directeur délégué au numérique - SCIENCES PO

Antoine PIN, Responsable service clients interne - EM LYON

Christophe ROUSSY - Chef de projet innovation IT / Innovation Lab "GEM Labs" - GRENOBLE ECOLE DE MANAGEMENT

LES CONFÉRENCES PLÉNIÈRES

#Educatexexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

14H00 À 15H00 / AMPHITHÉÂTRE

**• UN NUMÉRIQUE RESPONSABLE DANS LES ÉCOLES :
LES QUATRE PRINCIPES QUI ONT GUIDÉ LA VILLE DE MARSEILLE**

Apple

La ville de Marseille porte une vision du numérique éducatif dans les écoles qui permet aux équipes enseignantes et aux élèves d'enrichir les pratiques éducatives. Au cours de cette table ronde, les responsables de la ville partageront les quatre principes qui les ont guidé : l'accès équitable à l'éducation, l'engagement en faveur de l'environnement, la sécurité des élèves en ligne et l'utilisation éthique du numérique. Les acteurs du projet expliqueront pourquoi investir notamment dans la technologie Apple dans l'éducation leur a permis de choisir les bons produits et services pour concrétiser leur vision. Tout en respectant leur budget et en limitant l'impact sur l'environnement. Conçus pour durer et respectueux de l'environnement, l'iPad et le Mac conservent leurs performances au fil du temps tout en améliorant l'efficacité opérationnelle, aussi bien en classe qu'en dehors.

Intervenants :

Christophe HUGON, Élu municipal, Délégué à la transparence, à l'open data municipal et au système d'information, au numérique de la ville, au numérique responsable et à la transition numérique – VILLE DE MARSEILLE

Isabelle ROOS, Directrice Régionale Académique Adjointe du Numérique éducation PACA – EDUCATION NATIONALE

Axel GOUYACHE, Responsable de la Division Moyens Numériques aux établissements scolaires – VILLE DE MARSEILLE

15H15 À 14H45 / AMPHITHÉÂTRE

• UN GRAND DECRYPTAGE CONSACRÉ À L'IA GÉNÉRATIVE



Le terme "Intelligence Artificielle" couvre un ensemble de technologies numériques permettant à une machine de détecter, catégoriser, reconnaître, décrire, évaluer, comprendre, raisonner, prédire, explorer, décider, prescrire, etc. avec des performances qui semblaient précédemment inatteignables. Ces technologies laissent entrevoir de nombreuses opportunités dans le domaine de l'éducation mais soulèvent aussi de nombreuses questions. En lien étroit avec des acteurs du domaine, Inria(*) travaille à la fois au développement de l'IA pour l'éducation (e.g. pour la personnalisation des apprentissages pour des profils très divers) et à l'éducation à l'IA pour le plus grand nombre (e.g. à travers des MOOCs pour les enseignants ou des interventions en classe auprès des élèves).

(*) Inria est l'institut national de recherche en sciences et technologies du numérique. Au sein de ses équipes-projets, des scientifiques explorent des voies nouvelles, souvent dans l'interdisciplinarité, pour répondre à des défis ambitieux. L'institut soutient la diversité des voies de l'innovation (standardisation, édition open source de logiciels, partenariats avec des entreprises, création de startups technologiques deeptech, etc) et est engagé dans la mise en œuvre de politiques publiques à forts enjeux.

ChatGPT, Dall-e, Midjourney... L'émergence très rapide des IA générative a provoqué en 2022 et 2023 une véritable euphorie en même temps qu'un vent de panique dans toute la société. L'école n'est bien sûr pas épargnée : alors que les entreprises de la EDTECH (du scolaire au supérieur) cherchent à s'approprier de nouveaux savoirs dans des temps records, alors qu'enseignants et ingénieurs pédagogiques cherchent à mesurer les conséquences de ces nouveaux usages sur leurs métiers, beaucoup s'inquiètent des conséquences d'usages incontrôlés aussi bien pour l'acquisition des savoirs que pour notre souveraineté. Certains voient même dans l'arrivée de ces nouveaux outils ressurgir le spectre du remplacement des enseignants par l'Intelligence Artificielle, avec tous les risques de manipulation associés.

Cette table ronde convoquera la pluralité des savoirs pour sortir des fantasmes et asseoir des savoirs comme des questionnements partagés. Modestement, elle se propose d'apporter des réponses aux questions suivantes :

Comment fonctionne l'IA générative ?

Quels enjeux éthiques pose-t-elle ?

De l'enseignement primaire au supérieur, comment transforme-t-elle et va-t-elle transformer l'école et les pratiques enseignantes ?

Quelle nouvelle alliance entre la recherche et l'école ?

Quelle politique publique construire autour de ces enjeux ?

Intervenants :

Nicolas ROUSSEL, Chercheur en sciences informatiques, Directeur scientifique du programme « Education et Numérique » – INRIA BORDEAUX

Margarida ROMERO, Présidente du Groupe National de Travail (MENJ) #SCOL_IA, Professeure des Universités – UNIVERSITÉ DE CÔTE D'AZUR

Sophie PENE, Professeure émérite de l'université Paris Cité, Ancienne membre du CNUM, Rapporteuse du débat sur l'IA dans l'enseignement supérieur – UNIVERSITÉ PARIS CITÉ

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

9H30 À 10H30 / AMPHITHÉÂTRE

• L'ÉDUCATION À L'HEURE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : CAS D'USAGE POUR LES INSTITUTIONS



Cette conférence vous invite à plonger au cœur de la révolution éducative catalysée par l'Intelligence Artificielle (IA). En introduction, nous explorerons en détail les multiples facettes de l'IA au sein des institutions pédagogiques. Ensuite, nous découvrirons de manière pratique comment l'IA peut être intégrée dans les méthodes d'enseignement, mettant en lumière des outils innovants destinés aux enseignants. Enfin, nous laisserons la place à un panel d'enseignants, de directeurs pédagogiques et de spécialistes, dont la modération sera assurée par Nejma Belkhdim, co-fondatrice et CPO de la compagnie edtech française NOLEJ. Ce panel offrira une plateforme dynamique pour des échanges sur l'avenir de l'éducation à l'ère de l'IA. Ne manquez pas cette opportunité de réinventer l'apprentissage et d'explorer les possibilités pratiques que l'IA offre aux institutions éducatives.

Intervenante :

Nejma BELKHDIM, co-fondatrice - CPO

10H30 À 11H30 / AMPHITHÉÂTRE

• LE NUMÉRIQUE, UN « TRUC DE MEC » ?



Levons tout de suite les suspens : L'informatique n'existerait même pas sans elles. Depuis le premier programme informatique inventé par Ada Lovelace en 1843 en passant par le service DNS qui structure encore aujourd'hui nos usages d'internet, les femmes ont toujours été au cœur du numérique et de ses progrès.

Pourtant, force est de constater que la parité est encore loin d'être la norme en la matière. Ainsi selon l'INSEE (chiffres 2019) :

Les hommes représentent 77 % des emplois du numérique, 91 % des métiers des infrastructures réseaux et télécom Au niveau Européen, seuls 18 % des spécialistes des TIC sont des femmes

Dans le contexte de transformation numérique de la société, cette situation a un impact important sur les algorithmes utilisés par les outils que nous utilisons chaque jour (biais sexiste et de genre). Elle prive les femmes d'un accès à des métiers valorisés et nos entreprises de talents qui pourraient s'y exprimer.

Face à cette situation, les acteurs éducatifs (enseignants, associations complémentaires, acteurs de la EDTECH, filières de l'enseignement supérieur...) ont un rôle important à jouer pour donner envie et laisser aux femmes la place qui leur revient.

Comment accompagner l'orientation des filles vers les métiers du numérique ? Comment lutter contre les stéréotypes de genre dans nos programmes éducatifs ? Quelle place pour les acteurs de la EDTECH et quelles alliances construire avec les filières de l'enseignement supérieur ?

Intervenantes :

Oriane LEDROIT, Déléguée Générale d'Edtech France, ex conseillère ministérielle du ministre du numérique – EDTECH FRANCE

Isabelle COLLET, Professeure à l'université de Genève (Suisse) spécialiste des questions de genre et d'éducation – UNIVERSITÉ DE GENÈVE

Peggy VICOMTE, Déléguée Générale de l'association FEMMES@NUMERIQUE – FEMMES@NUMERIQUE

Florence BIOT, Sous-Directrice de la transformation numérique – MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• YES, UN OUTIL 100% NUMÉRIQUE POUR FAIRE PROGRESSER LES ÉLÈVES EN ANGLAIS À LEUR RYTHME

Selon les tests de positionnement Ev@lang de 2022, + de 50% des élèves de 3e sont entrés au lycée sans avoir atteint un niveau A2. Forts de ce constat, nous avons développé la plateforme YES. Structurée par activité langagière, elle permet aux élèves d'acquérir des stratégies de compréhension et de production, de façon très progressive et en s'appuyant sur des documents très variés. L'enseignant dispose de différents outils pour prescrire des parcours et suivre le travail de ses élèves.

Intervenantes :

Corinne ESCALES, IA-IPR d'anglais – ACADÉMIE DE VERSAILLES

Marie LUCAS, Directrice éditoriale des Langues Vivantes – NATHAN SECONDAIRE

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE À PARTIR DE L'IA GÉNÉRATRICE D'IMAGES SUR MOODLE

L'Ecole du Louvre et Edunao échangeront sur l'IA génératrice d'images sur Moodle dans l'apprentissage de la description en histoire de l'art. A travers des exemples d'activités pédagogiques, nous explorerons la manière dont l'IA générative peut accompagner l'apprentissage de la description.

Intervenants :

Chrystel JEANDOT, Cheffe de la mission d'ingénierie pédagogique – ECOLE DU LOUVRE

Jerome BACRIE, Directeur Commercial – EDUNAO

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 3



• ECOLE INCLUSIVE : COMMENT LE NUMÉRIQUE PEUT FACILITER LE QUOTIDIEN DES ÉLÈVES DYSLEXIQUES ET DES ENSEIGNANTS ?

En France, plus d'1 million d'élèves sont dyslexiques, un trouble de la lecture qui peut entraver l'apprentissage et conduire à l'exclusion scolaire.

Face à cette réalité, il existe des solutions innovantes pour soutenir ces élèves tout en facilitant le travail des accompagnants (enseignants, AESH, parents...).

Durant l'atelier, nous plongerons dans l'univers de MYdys, une application innovante qui permet de lire et écouter tous types de textes, de manière nomade, à partir d'une simple photo ou d'un cours importé. Nous explorerons ensemble comment cet outil numérique peut transformer le quotidien des élèves dyslexiques et des accompagnants engagés dans la réussite éducative.

Intervenants :

Jérôme DEBORD, Project manager – FACIL'ITI

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• PROJET NEFLE: PENSER ET FINANCER SON PROJET NUMÉRIQUE



Le dispositif "Notre école faisons là ensemble" (NEFLE) est un programme qui permet d'accéder aux fonds d'innovation pédagogique. Cette démarche s'adresse à tous les établissements scolaires : écoles, collèges, lycées et permet de soutenir des projets au plus près des besoins des élèves.

L'ADN de C&C réside dans l'accompagnement des équipes. Nous sommes persuadés que la réussite de votre projet numérique réside dans un projet pédagogique construit autour de vos besoins tout en veillant à encourager l'innovation, la créativité, la collaboration ...

Durant cette conférence, vous pourrez découvrir des projets inspirants réalisés en classe avec l'iPad qui illustrent les axes du programme NEFLE : une bonne manière d'initier votre propre dynamique d'établissement.

Animatrice :

Amélie MARIOTTAT-COLOMBO, Professeur de Lettres – EDUCATION NATIONALE - C&C

12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• ACCUEIL ET INTÉGRATION DES ÉLÈVES ALLOPHONES DANS LE SECOND DEGRÉ : L'IMPORTANCE DE LA LANGUE AUTHENTIQUE ET DE L'APPROCHE CULTURELLE



Au cours de l'année scolaire 2022-2023, de plus en plus de jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers dans le domaine de l'apprentissage du français langue seconde ont été scolarisés en collège ou en lycée.

Que ce soit en classe ordinaire, dans des dispositifs d'aides (unité pédagogique pour élèves allophones arrivant) ou qu'ils bénéficient d'un soutien linguistique en classe, comment accueillir et intégrer au mieux ces élèves ?

A travers plusieurs témoignages, nous verrons notamment de quelles façons les collectivités et les établissements répondent à ce défi..

Animatrice :

Marion HAZOUT, Directrice Education – LINGUA ATTACK

Intervenant :

Frédéric TIBOUT, Co-fondateur & Président – LINGUA ATTACK

12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 3

• CO-CONSTRUIRE POUR S'ÉPANOUIR : REPLAÇONS LES ENSEIGNANTS AU CŒUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE !



Reprenez confiance dans votre rôle d'enseignant grâce à l'intelligence collective ! Vous êtes invités à un atelier passionnant où nous explorerons ensemble le pouvoir de la co-construction pour façonner des outils pédagogiques pertinents. L'intelligence collective, c'est la force de la collaboration, de la créativité coopérative, et de la diversité des idées. Lors de cet atelier, vous découvrirez comment cette approche peut transformer votre quotidien en classe.

Cette expérience collaborative enrichissante vous donnera les clés pour devenir le moteur du changement de votre propre salle de classe. Soyez prêts à partager vos idées, à apprendre des autres, et à participer activement à la co-construction d'un avenir éducatif réenchanté.

Cet atelier sera animé par Charlotte Rifflet et Camille Duprat, facilitatrices en Intelligence Collective et coordinatrices de deux communautés d'enseignants.

Animatrices :

Charlotte RIFFLET, Product lead - service design & UXR – UNOWHY

Camille DUPRAT, Fondatrice des Nouvelles Pédagogies – LES NOUVELLES PÉDAGOGIES

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

14H00 À 14H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• LES TIERS - LIEUX ÉDUCATIFS, UNE INNOVATION DANS LA FORME SCOLAIRE POUR UNE ÉCOLE SUR TOUS LES TERRITOIRES



Les intervenants discuteront des défis spécifiques liés à la territorialité et proposeront des solutions innovantes pour assurer une éducation équitable pour tous les élèves de tous les territoires : zones rurales, quartiers prioritaires de la ville, etc. Cette table ronde vise à inspirer les professionnels de l'éducation à repenser l'organisation scolaire pour répondre aux besoins diversifiés des territoires.

Animatrice :

Clara SEREN-ROSSO, Journaliste – SEREN-ROSSO

Intervenants :

Christine FRANÇOIS, Déléguée de Région académique Grand-Est au numérique adjointe - Académie de Nancy-Metz – RECTORAT DE NANCY-METZ

Sophie RENAUDIN, Déléguée Académique à l'éducation Artistique et à l'Action Culturelle – RECTORAT DE NANCY-METZ

Hervé MAILLIER, Chef de projet laboratoires numériques – RECTORAT DE NANCY-METZ

Laurent HOPPE, Directeur de la pédagogie – RECTORAT DE NANCY-METZ

14H00 À 14H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, UN ASSISTANT POUR DAVANTAGE D'INCLUSION ?



L'intelligence artificielle générative bouleverse notre rapport aux outils numériques et aux processus créatifs. Mais elle est aussi source de progrès et d'espoirs notamment en matière d'inclusion. Découvrez le témoignage de Yann Houry, enseignant de Lettres à Hong Kong et participez à un moment de réflexion sur ces enjeux.

Animateur :

Ghislain DOMINE, Directeur des activités éducations – GOWIZYOU

Intervenant :

Yann HOURY, Directeur de l'innovation pédagogique et technologique – FRENCH INTERNATIONAL SCHOOL OF HONG KONG /LYCÉE FRANÇAIS INTERNATIONAL DE HONG KONG

14H00 À 14H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• ESPORT ET ÉDUCATION



Exploiter le rayonnement du jeu vidéo afin d'éduquer, d'anticiper les comportements déviants, agir contre le décrochage scolaire et améliorer le climat scolaire, tels sont les premiers résultats observés au travers d'ateliers sport mis en place dans plusieurs collèges de l'académie de Versailles.

Des études s'intéressent aux effets du jeu vidéo et à l'impact que celui-ci peut avoir sur le développement des compétences transversales. Une démarche innovante financée auprès de 20 collèges et lycées de l'académie de Versailles à compter de cette rentrée scolaire.

Une démarche qui implique partenaires et communauté scolaire.

Intervenants :

Laurent FOUILLARD, Directeur de la délégation régional au numérique éducatif Ile de France – RÉGION ACADÉMIQUE ILE DE FRANCE

Stephane GUERULT, Adjoint à l'innovation pédagogique – MINISTERE EDUCATION NATIONALE- DGESCO

Vanessa LALO, Psychologue clinicienne – INDEPENDANTE

Nicolas BESOMBES, Enseignant chercheur – INSTITUT DES SCIENCES DU SPORT-SANTÉ DE PARIS

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

15H00 À 15H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• IA, OPPORTUNITÉS ET DÉFIS POUR L'ENSEIGNEMENT ET L'APPRENTISSAGE À DISTANCE



Avec l'IA, le potentiel de modélisation des formations s'élargit, offrant une plus grande flexibilité pour créer des variations d'approches pédagogiques et ouvrir de nouvelles perspectives pour l'enseignement à distance. La démarche de Recherche et Développement du Cned entreprend divers projets d'IA sous des approches expérimentales visant à créer des solutions innovantes au service de la qualité de l'enseignement. Les données, au cœur de ces initiatives, jouent un rôle crucial dans la réussite des solutions développées pour améliorer le processus d'apprentissage.

Outre le développement d'IA spécifiques à l'activité du Cned, l'usage courant de ChatGPT soulève des questions sur la supervision des utilisations par les élèves, notamment lors des évaluations. En tant qu'opérateur public de l'enseignement à distance, le Cned prend en compte l'intégration de ChatGPT dans les usages afin de structurer une organisation adaptée à cette évolution en restant conforme aux exigences réglementaires.

Intervenants :

Jean-Noël TRONC, Directeur général – CNED

Jérôme VILLOT, Directeur des apprentissages, de la pédagogie et du numérique – CNED

Isabelle PREUD'HOMME, Directrice du Lab Innovation – CNED

Carlos GUERREIRO, Directeur de l'enseignement – CNED

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

15H00 À 15H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• L'ESPACE NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION ET LA JEUNESSE (ENEJ) : UNE NOUVELLE GÉNÉRATION D'ESPACE NUMÉRIQUE DE TRAVAIL (ENT)



L'ENEJ est un ensemble de services numériques proposés aux élèves, parents et membres de la communauté éducative du second degré. Véritable place de services territoriale et évolutive, l'ENEJ est co-construit avec les collectivités et conçu pour répondre aux besoins des usagers.

Solution modulaire, l'ENEJ s'appuie sur PRONOTE, logiciel de gestion de la vie scolaire au service de plus de 18 millions d'utilisateurs, et s'articule autour de 3 principaux piliers :

- Gestion des établissements avec la Vie scolaire : garantir une continuité pédagogique avec la suite PRONOTE ;
- Pédagogie : mettre à disposition des chefs d'établissements de nouveaux outils et ressources pédagogiques dont les biens communs numériques ;
- Services aux familles : permettre à la collectivité de promouvoir et piloter sa politique famille/jeunesse grâce à des dispositifs ciblés. Plus de 2 millions de Pass jeunes sont gérés au quotidien par Docaposte pour permettre aux jeunes d'accéder à des activités sportives ou culturelles grâce aux aides accordées par la collectivité.

La Vienne, premier Département de France à mettre en place l'Espace Numérique pour l'Éducation et la Jeunesse (ENEJ)

L'ENEJ déployé dans la Vienne s'adresse à près de 46 000 personnes (environ 10% de la population de la Vienne) : élèves, parents (responsables légaux), enseignants, chefs d'établissement des collèges publics, agents et élus du département de la Vienne.

A partir de ce système d'informations, socle du service numérique éducatif de la Vienne, chaque membre de la communauté éducative publique et privée dispose d'un espace personnalisé pour accéder, selon son profil, à des informations, un emploi du temps fusionné, une messagerie sécurisée, et à un bouquet de services : Outils et ressources pédagogiques, Services aux familles, Formations permanentes, Data.

Déployé dans l'ensemble des collèges publics du département depuis septembre 2023, l'ENEJ est une solution financée par le département de la Vienne et développée par Docaposte, filiale du groupe La Poste, répondant aux exigences du Schéma Directeur des Espaces numériques de Travail (SDET) du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. L'ENEJ apporte de nouveaux services comme une plateforme territoriale de recherche de stage pour les élèves de 3ème, assurant ainsi une meilleure égalité des chances entre les enfants, ou la mise à disposition de ressources départementales avec Lire en Vienne Collèges.

Docaposte, premier créateur d'usages numériques dans le monde de l'éducation

- Docaposte, avec sa filiale Index Education, est au service des établissements scolaires et des collectivités depuis + 30 ans, premier créateur de services numériques pour le secteur de l'éducation, couvrant l'ensemble du parcours éducatif, de la maternelle à l'enseignement supérieur.
- En tant que premier hébergeur de données scolaires en France avec sa solution PRONOTE en cours de qualification SecNumCloud, Docaposte apporte son expertise dans le traitement des données sensibles pour développer de nouveaux services dans le monde de l'éducation. Sa mission est d'élargir et promouvoir les usages numériques en faveur de la communauté pédagogique, des familles et des collectivités.
- Fort de cet ADN, c'est donc tout naturellement que Docaposte a imaginé un ENEJ orienté usages utilisateurs, un ENEJ utile qui facilite la communication entre la communauté éducative, les familles et les collectivités et qui met à disposition un catalogue large et évolutif de services numériques plébiscités par les établissements. La solution est par ailleurs souveraine, sécurisée et répond aux enjeux de conformité réglementaire.

Animateurs :

Nadia AMAL, Directrice Adjointe du Marché Education Formation Jeunesse – DOCAPOSTE

Béatrice CAMPAN, Chargée de projets numériques pour l'Éducation – DEPARTEMENT DE LA VIENNE

Audrey DUMAS, Directrice de projet ENEJ – DOCAPOSTE

Frank FAUQUEMBERGUE, Directeur Général Adjoint – DEPARTEMENT DE LA VIENNE

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

15H00 À 15H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 3

• L'ÉCOSYSTÈME MYVIEWBOARD AU TRAVERS DE NOS SUCCÈS STORIES



L'écran tactile autrement : découvrir l'écran tactile collaboratif, comment les interfaces interactives peuvent transformer l'enseignement, favoriser l'engagement des élèves et ouvrir de nouvelles possibilités d'apprentissage.

Notre atelier vous guidera à travers des démonstrations pratiques et des discussions sur la manière d'intégrer efficacement nos solutions dans le contexte de l'éducation.

Animatrice :

Sonia HADJADJ, Country Manager France – VIEWSONIC

Intervenants :

Delphine ABITBOL, Account Manager B2B – VIEWSONIC

Pascal COTENTIN, Inspecteur d'Académie Honoraire/Expert numérique éducatif – EN2C NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

16H00 À 17H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• LES IA GÉNÉRATIVES, ASSISTANTS COGNITIFS ?



Animateur : Franck BODIN Directeur de l'Atelier Canopé 93

Intervenantes :

- Marie-Caroline MISSIR Directrice Générale de Réseau Canopé
- Ines DREGE Enseignante
- Chat GPT.3 – via 1 prompteur sur scène

Comment permettre aux enseignants de se repérer dans le foisonnement des IA génératives ? Quelles assistances offrent l'IA générative pour préparer un cours ou une évaluation ? Comment l'IA remet-elle en cause la notion d'évaluation et les pratiques enseignantes ? Comment permettent-elles de passer de l'élève évalué à l'élève évaluateur ?

Bon nombre de questions seront abordées avec des pistes de réponses des intervenantes mais aussi avec celles de Chat GPT.

Animateur :

Franck BODIN, Directeur de l'Atelier Canopé 93 – RESEAU CANOPÉ

Intervenantes :

Marie-Caroline MISSIR, Directrice Générale – RESEAU CANOPE

Ines DREGE, Enseignante – EDUCATION NATIONALE

16H00 À 17H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• L'IA : QUELS QUESTIONNEMENTS POUR L'ENSEIGNANT ? OPPORTUNITÉS ET DÉFIS D'ENSEIGNER À L'ÈRE NUMÉRIQUE



Les intelligences artificielles (IA) révolutionnent de nombreux domaines, et l'éducation ne fait pas exception. De plus en plus de professeurs intègrent l'IA dans leurs enseignements.

Durant cette conférence, nous nous intéresserons aux enjeux de l'IA dans l'enseignement. Nous présenterons notamment les opportunités et les défis que représentent les IA génératives comme Chat GPT ou Midjourney à partir de cas pratiques. Notre animateur témoignera de ses choix pédagogiques en tant qu'enseignant et détaillera quelques scénarios mis en œuvre pour exercer l'esprit critique des jeunes.

Animatrice :

Elodie THEDENAT, Histoire-Géographie-EMC et DNL Anglais – EDUCATION NATIONALE – C&C

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• MOODLE, UNE EXPÉRIENCE SIMPLE ET INTUITIVE EST POSSIBLE !

« Plongez dans l'univers Moodle, la plateforme d'apprentissage qui enrichit l'éducation pour tous. Découvrez comment les enseignants peuvent créer des cours interactifs en toute simplicité, tandis que les élèves profitent d'une expérience intuitive et fluide. Rejoignez-nous pour explorer comment Edunao accompagne ses partenaires qui souhaitent favoriser – pour les enseignants – l'usage de modalités pédagogiques adaptées aux besoins des élèves ».

Cas d'école avec la plateforme Éléa du ministère de l'Éducation et de la Jeunesse par Rémi LEVEUVRE Chef de projet plateformes e-learning
- Présentations d'innovations techniques et fonctionnelles.

Intervenants :

Cyril BEDEL, CEO – EDUNAO

Rémi LEFEUVRE, Chef de projet plateformes e-learning – MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE LA JEUNESSE

Adrien JAMOT, Développeur – EDUNAO

09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• UN LABORATOIRE D'INNOVATION POUR ACCOMPAGNER LES TRANSFORMATIONS DE L'ÉCOLE

Le laboratoire d'innovation vise à accompagner les transformations de l'École en explorant et en expérimentant de nouvelles approches, méthodes et des technologies éducatives pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage. Il permet de développer des solutions innovantes et d'offrir un enseignement équitable en répondant aux besoins des territoires, pour la réussite de tous les élèves. C'est un service de formation, d'innovation et de recherche à la croisée des acteurs de l'écosystème du numérique éducatif.

Animatrice :

Clara SEREN-ROSSO, Journaliste – SEREN-ROSSO

Intervenants :

Christine FRANÇOIS, Déléguée de Région académique au numérique adjointe - Académie de Nancy-Metz – DRANE - SITE DE NANCY-METZ

Isabelle SEREN-ROSSO, Chef de projet européen – RECTORAT NANCY-METZ

Hervé MAILLIER, Chef de projet laboratoires numériques – RECTORAT NANCY-METZ

Sandrine LANZEROTI, Chef de projet de la fabrique de l'innovation – RECTORAT NANCY-METZ

Sylvie VITEL, Chef de projet des partenariats recherche – RECTORAT NANCY-METZ

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 3



• NOLEJ IA - CRÉEZ VOS ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES INTERACTIVES EN QUELQUES MINUTES

Cet atelier offre à ses participants une introduction à l'utilisation de l'intelligence artificielle générative par les enseignants (classe inversée, apprentissage en ligne, format hybride). NOLEJ AI est un outil auteur propulsé par une intelligence artificielle générative, transformant tous documents statiques (texte, audio, vidéo) en une dizaine d'activités pédagogiques interactives. Ces activités interactives (au format H5P) s'appuient sur les sciences cognitives pour motiver l'apprenant (+85%) et améliorer sa mémorisation (+75%). L'enseignant reste au centre du processus :

- il choisit la ressource pédagogique de référence qui sera analysée
- il passe rapidement en revue ce que a été généré
- il publie les activités interactives générées par NOLEJ AI sur son ENT

Ce qui prenait des heures se fait maintenant en quelques minutes !

Intervenants :

Nejma BELKHDIM, co-fondatrice - CPO

Philippe DECOTTIGNIES, fondateur - CTO

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• L'INNOVATION NUMÉRIQUE ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU SERVICE DES ENJEUX DE L'APPROCHE PAR COMPÉTENCES

Quelles mises en œuvre particulières demandent la généralisation de l'approche par compétences dans un établissement de formation et comment les innovations numériques peuvent-elles venir accompagner et fluidifier les différents chantiers ?

La Directrice Développement et Partenariat du CFA Descartes, Isabelle Druel, viendra partager son retour d'expérience et le responsable R&D de la société Effet B, Baba Mbaye, présentera ses travaux en la matière.

Animateur :

Loïc FAVORY, Directeur – EFFET B

Intervenants :

Baba MBAYE, Responsable R&D – EFFET B

Isabelle DRUEL, Directrice Développement et Partenariat – CFA DESCARTES

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• L'IPAD AU SERVICE DE TOUS LES PUBLICS : RETOUR D'EXPÉRIENCES

Avec un recul de plusieurs années de pratique, nos intervenantes toutes deux professeurs discuteront des scénarios pédagogiques qu'elles ont pu mettre en œuvre au service de leurs élèves.

L'une professeur en collège, l'autre en lycée, elles échangeront sur les usages de l'iPad en classe et répondront aux questions :

En quoi l'iPad est un outil au service de tous les publics ?

Quelles compétences développées chez les collégiens ? les lycéens ?

En quoi cet outil aide les élèves en situation de handicap à mieux intégrer les apprentissages au sein de la classe ?

Leurs propos seront contextualisés s'appuyant sur des scénarios pédagogiques expérimentés en classe.

Animateur :

Brice CHRISTEN, Social Media Manager – C&C

Intervenantes :

Amélie MARIOTTAT-COLOMBO, Professeur de Lettres – EDUCATION NATIONALE - C&C

Elodie THEDENAT, Professeur Histoire-Géographie-EMC et DNL Anglais – EDUCATION NATIONALE - C&C

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 3



• SURCLASSER L'IA EN EXPLOITANT VOS CERVEAUX AVEC LES CARTES MENTALES ET MINDVIEW

Plongez dans l'univers révolutionnaire de MindView, où l'intelligence humaine s'unit à l'IA. Découvrez comment les cartes mentales deviennent le catalyseur de votre créativité, propulsant votre réflexion bien au-delà des capacités conventionnelles. Explorez en temps réel les fonctionnalités avancées de MindView et découvrez comment cette application novatrice devient votre allié stratégique. Relevez le défi de repousser les frontières de l'intelligence, tout en maîtrisant l'art de la pensée novatrice. Un voyage inédit vous attend, où l'union de l'esprit humain et de la technologie redéfinit les normes de l'innovation.

Animateur :

Yannick BARDIE, Enseignant, Chercheur – INSTITUT SAPIENS, INTELLIGENCE IN LIFE

Marc CANTAIN, Responsable France – MATCHWARE

14H00 À 15H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• DONNER À CHAQUE APPRENANT L'OPPORTUNITÉ DE RÉUSSIR GRÂCE À L'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE INCLUSIF : DSF & EDUNAO VOUS PARTAGENT LEUR RETOUR D'EXPÉRIENCE

Edunao et DSF échangeront sur l'accessibilité technologique, l'adaptabilité des contenus numériques, les ressources éducatives à déployer ainsi que la formation des enseignants pour développer des environnements d'apprentissage numériques inclusifs.

Intervenants :

Simon LAIRE, Chef de projet – DIGITAL SKILLS FOUNDATION

Cyril BEDEL, CEO – EDUNAO

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

14H00 À 14H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

• RESSOURCES NUMÉRIQUES ÉDUCATIVES - PRÉSENTATION DU DISPOSITIF RÉGION ÎLE-DE-FRANCE



Les ressources numériques éducatives prennent une place croissante dans l'approche pédagogique des enseignants. Nous présenterons le dispositif déployé et financé par la Région Île-de-France : Quels enjeux ? Quel catalogue de ressources ? Quel dispositif de communication ? Quels éléments d'évaluation du dispositif ?

Intervenants :

Yves MOREL, Président – LIBRAIRIE EMLS

Stéphane PANTIN, Directeur général – LIBRAIRIE EMLS

Alexandra MOUNIER, Directrice de Projet Manuels et Ressources numériques, Service de la Transformation Numérique des Lycées, Direction Numérique, Innovation et Smart Région, Pôle Transformation Numérique – RÉGION ÎLE-DE-FRANCE

14H00 À 14H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 3

• PROTÉGER NOS ÉLÈVES DANS UN MONDE NUMÉRIQUE



Nous verrons dans cette conférence comment engager la discussion avec des enfants sur le numérique responsable, prévenir du cyberharcèlement et promouvoir une communication en ligne saine.

15H00 À 15H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 1

• LA SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE : UN USAGE RAISONNÉ DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF



L'OCDE estime ainsi que le temps est venu pour les écoles des pays membres « d'entrer pleinement dans l'ère du numérique »

Le numérique est porteur d'opportunités pédagogiques importantes.

Nous allons, ensemble, échanger autour des facteurs clés de succès qui sont au cœur de ces enjeux.

Nous tenterons de comprendre comment et en quoi, la maîtrise des outils numériques permet un usage raisonné au service de la pédagogie :

La maîtrise des usages pour tous

La maîtrise des données

La maîtrise de son déploiement

La maîtrise de son parc

Animateur :

Brice CHRISTEN, Social Media Manager – C&C

Intervenants :

Nicolas HENRY, Education Solution Manager – C&C

Amélie MARIOTTAT, Professeur de Lettres – EDUCATION NATIONALE

Olivier CAPELLE, Directeur Education Jamf – JAMF

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

15H00 À 15H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 2

Antidote 11
LA MAISON DES ÉCRIS

ANTIDOTE, CORRECTEUR ET AIDE À LA RÉDACTION POUR LE FRANÇAIS ET L'ANGLAIS : EXPLOITATIONS PÉDAGOGIQUES.

Démonstration du logiciel Antidote 11 pour le français et l'anglais.

Et présentation de quelques pistes pour mettre au point des exercices en s'en servant comme point d'appui.

Animateur :

Franck INFELTA, Commercial grands comptes – MYSOFT

15H00 À 15H55 / SALLE DE CONFÉRENCE 3

DELL
Technologies

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET L'IA GÉNÉRATIVE : ÉTAT DE L'ART, PROGÈS ATTENDUS, RÉFLEXION BÉNÉFICE/RISQUE ET RETOUR D'EXPÉRIENCE.

Agenda :

Quel est l'état des lieux de l'AI, quels facteurs l'ont propulsé au devant de la scène ?

On dit que l'AI se nourrit de la donnée, est-ce son seul carburant ?

Quels sont les premiers retours de nos clients & quels sont leurs attentes dans un futur proche ?

On parle d'AI de progrès, qu'est ce que cela veut dire ?

Comment préparer nos jeunes à l'IA de demain ?

Quels sont nos conseils au sujet de la myriade de challenges et réflexions sur le bénéfice/risque de l'AI ?

16H00 À 18H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 1


**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**
Service
Jeunes
Partenariats

• PROMOUVOIR L'ÉLABORATION DE CADRES ÉTHIQUES POUR SOUTENIR DES PARTENARIATS ÉQUITABLES ENTRE LES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LE SECTEUR PRIVÉ QUI CONTRIBUENT À LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Cette conférence, organisée conjointement par le service Éducation du Conseil de l'Europe, l'expertise de la CNIL en Éducation à la Citoyenneté Numérique et le MENJ, présente les Lignes directrices pour soutenir des partenariats équitables entre les établissements d'enseignement et le secteur privé, en mettant en lumière des exemples d'engagements concrets. Deux objectifs clés : promouvoir un dialogue structuré entre les tous acteurs de l'éducation et introduire, au regard des travaux du Conseil de l'Europe, des initiatives démontrant leur soutien aux lignes directrices et aux principes d'éducation à la citoyenneté numérique dans ces partenariats public-privé. La conférence sera illustrée par les actions innovantes portées le MENJ, les acteurs académiques, la CNIL et les EdTech.

Animateurs :

Pascale RAULIN-SERRIER, Coordinatrice du Groupe de Travail sur l'Éducation Numérique (GPA) – CNIL

Philippe AJUELOS, Administrateur ministériel des données des algorithmes et des codes sources - DNE – MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Nathalie TERRADES, Experte partenariats européens - DNE TN3 – MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexexpo

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

09H30 À 10H30 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• CONFÉRENCE DES TERRAINS INNOVANTS : FEEDBACK ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

De nombreux travaux ont déjà démontré l'impact positif sur l'apprentissage des rétroactions (ou feedbacks) dans les environnements informatiques pour l'apprentissage humain (EIAH). Au-delà de la cognition de l'apprenant, les rétroactions peuvent également impacter son état émotionnel, sa motivation ou des aspects métacognitifs tels que son sentiment d'auto-efficacité.

A travers des exemples et retours d'expériences, nous mettrons en avant que la montée en puissance des IA génératives est un réel terrain de jeu pour l'écriture de rétroactions élaborées et personnalisées à l'état de l'apprenant sur le plan cognitif, métacognitif et émotionnel.

Animatrices :

Vanda LUENGO, Professeure d'informatique – SORBONNE UNIVERSITE

Lilja BEN HAMOUDA, Journaliste – CAFE PEDAGOGIQUE

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 1



• « FORMER À LA LITTÉRATIE NUMÉRIQUE »

Le numérique n'est pas seulement, un outil, pas seulement un environnement, mais une donnée nouvelle qui change le rapport des élèves au monde et à l'apprentissage : rapport aux fondamentaux, attention, concentration, faculté de travailler en équipe et coopération. Pour ne pas céder à la panique face à une supposée fabrique à grande échelle de crétiens numériques, la solution c'est de se former à ces enjeux.

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 2



• CRÉEZ DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES ÉPOUSTOUFLANTS AVEC CANVA EDUCATION

Dans cet atelier, découvrez comment tirer parti de Canva Education pour concevoir des supports pédagogiques visuellement attrayants et efficaces. Apprenez à créer des présentations, des infographies, des documents et bien plus encore, en utilisant les fonctionnalités spécifiques de Canva pour l'éducation.

Intervenant :

Stéphane COZZO, Responsable Canva Education, France – CANVA

LES CONFÉRENCES ET ATELIERS DES EXPOSANTS ET DES PARTENAIRES

#Educatexpo

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

10H45 À 11H45 / SALLE DE CONFÉRENCE 3



• COMMENT SÉCURISER LE BYOD EN CLASSE POUR FACILITER L'ACCÈS AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR TOUS LES ÉLÈVES EN FRANCE ?

L'accès au numérique pédagogique fait souvent défaut en France du fait du manque d'équipements, alors que les collégiens et lycéens sont en grande majorité tous équipés. De nombreux professeurs intègrent donc dans leur pédagogie l'usage des téléphones personnels avec parfois le risque de perdre l'attention des élèves.

Au travers de cet atelier, ModCo vous propose de découvrir sa solution de sécurisation des téléphones personnels, qui permet de piloter le bon usage pédagogique de ces outils. Cette présentation sera illustrée de cas d'usage et de retours d'expérience d'utilisateurs.

Intervenante :

Hélène AZEVEDO, Co-fondatrice – MODCO

12H00 À 13H00 / SALLE DE CONFÉRENCE 3



• LA NEUROÉDUCATION AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

La Neuroéducation : science de l'éducation alliant neurosciences et éducation. Elle est une réelle ressource au service des apprentissages, pour accompagner au mieux les élèves à apprendre à apprendre. Comprendre le fonctionnement du cerveau (et donc celui des élèves) permet non seulement de pouvoir mieux l'utiliser mais également de trouver les moyens de remédier à ses dysfonctionnements.

De façon universelle, le cerveau a une capacité incroyable de mémorisation. Encore faut-il comprendre pourquoi on oublie, comment on mémorise, et ce à long terme. Comprendre également pourquoi certains élèves ont des difficultés à apprendre et ce qui peut les aider pour intégrer leurs apprentissages plus facilement.

Formée en orthopédagogie, j'aime transmettre ce que j'ai appris, pour soutenir tous les acteurs de l'éducation. A cette occasion, je vous présenterai l'outil pédagogique Eleph'Ant, conçu avec l'aide des enseignants, qui permet d'installer un rituel quotidien au sein de vos classes. Le défi est de taille : remédier aux disparités de niveau tout en renforçant la confiance en soi de vos élèves. Parlons-en.

Intervenant :

Frédérique SAINT-MARTIN, Responsable développement – ELEPHANT BY CRÉADOP



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexpo



Le Carrefour
de l'innovation
pédagogique

Le Carrefour de l'innovation pédagogique, ce sont 120 m² d'espaces qui permettent au visiteur de découvrir en faisant.

Trois espaces à disposition des échanges entre pair.e.s programmés pendant 3 jours :



Accueil



Agora



Atelier

L'**ACCUEIL** est un espace d'échanges informels. Il a pour objectif d'être le phare du Carrefour, un point d'attraction et de rendez-vous sur le salon. Un fil rouge quotidien est proposé dans cet espace pour vous permettre de découvrir « en passant » des outils pédagogiques autour de l'intelligence collective, l'art du prompt et le sketchnoting

Deux espaces animations : **L'AGORA** et **L'ATELIER** aménagés par notre partenaire ARATICE pour permettre des animations « flexibles » et interactives

LES THÉMATIQUES 2023

Trois thématiques ont été identifiées par le comité éditorial :

- **Être à la hauteur du défi écologique** : On se propose ici de faire le lien entre la crise écologique majeure que traverse notre société et le développement du numérique en éducation. Il permet de parler de sobriété numérique, de choix des outils et des usages, mais aussi du contenu des enseignements.
- **Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive** : On se propose ici d'utiliser "inclusive" dans son acceptation la plus large possible. Ainsi il s'agit aussi bien de l'attention portée aux inégalités sociales et économiques reconnues comme des facteurs d'accélération de l'exclusion numérique, que d'accueil des élèves en situation de handicap ou à besoin spécifiques.
- **Construire le numérique pour toutes** : On se propose ici de traiter le sujet dans sa vision d'ensemble : il s'agit en effet aussi bien de soutenir la féminisation des métiers du numérique (par l'éducation, par l'engagement de l'écosystème) que d'agir sur les conséquences d'un secteur encore largement masculin (biais algorithmiques...).

Programme complet des ateliers sur www.educatech-expo.com.
Attention places limitées. Votre inscription sur le site Internet ne vaut pas une place réservée pour les ateliers.



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexexpo

NOS PARTENAIRES

UNOWHY

UNOWHY a choisi de nouer un partenariat avec le Carrefour de l'Innovation en raison de sa vision partagée de l'innovation collaborative. En tant que tiers lieu favorisant la rencontre d'individus aux compétences diverses, le Carrefour de l'Innovation offre en effet un environnement idéal pour penser, créer, produire et partager des connaissances, allant ainsi dans le sens de la mission portée par UNOWHY, à savoir "mettre le numérique à la portée de tous ».



Fort de ses 13 ans d'expérience, **Aratice** est une entreprise spécialisée dans la conception, la vente et l'installation de solutions multimédia innovantes et interactives destinées à l'éducation avec des valeurs communes à celles **du Carrefour de l'innovation** : l'échange, l'innovation pédagogique, l'accompagnement et le partage de vos idées afin d'en faire des projets concrets et vivants ! C'est la raison pour laquelle Aratice a souhaité être partenaire et accompagner le Carrefour de l'innovation une année de plus en mettant à disposition nos mobiliers et solutions éducatives innovantes.

BenQ
Education

Le carrefour de l'innovation est pour nous le lieu où se rencontrent les acteurs de l'enseignant et les experts en technologie éducative pour explorer de nouvelles méthodes d'enseignement et découvrir des outils éducatifs qui stimulent l'engagement des élèves.

BenQ souhaite se positionner ainsi en tant que partenaire et non comme un fournisseur de service en accompagnant le Carrefour dans cette transformation numérique essentielle, avec son écran numérique interactif, pensé par les enseignants pour les enseignants.

PARTENAIRES EDITORIAUX :

La Ligue de l'enseignement de Paris ,Future Classroom Lab, Scollectif, La trousse à projets, E-teachers, EMC Partageons !, Twictée, UNSA, Villes internet, Les Ceméa, Être Prof, L'AFT-RN



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatechexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

09H00 À 18H00 • ESPACE ACCUEIL

ESPACE D'ACCUEIL DU CARREFOUR : ACTIVITÉ FIL ROUGE TOUT AU LONG DE LA JOURNÉE

Le Carrefour doit se trouver un nouveau nom à la hauteur de ses promesses, venez nous partager vos idées !



10H00 À 11H00 • ESPACE ATELIER

UTILISER LE NUMÉRIQUE COMME AIDE À L'INCLUSION : PISTES ET OUTILS

Un atelier pour découvrir un panel d'outils numériques permettant d'inclure l'ensemble des élèves. Quand le numérique est au service de nos élèves à besoins éducatifs particuliers, pourquoi s'en passer ? Quelles en sont les limites ? C'est ce que nous vous proposons dans cet atelier..

Intervenants : Manon et Alexis FOUQUES - TeamLudens

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es du 1^{er} et 2nd degré



10H00 À 11H00 • ESPACE AGORA

DÉCOUVRIR LES NEUROMYTHES QUI AFFECTENT LES CHOIX DE MÉTIER DES FEMMES

Dans un monde de plus en plus numérique, l'accès à la technologie et aux opportunités qui en découlent est essentiel pour l'égalité des chances et l'équité. Cependant, les neuromythes peuvent-ils affecter notre perception des capacités des individus, en particulier des femmes, en ce qui concerne l'utilisation des technologies numériques ? Comment œuvrer pour l'égalité et l'équité en comprenant le fonctionnement du cerveau et en promouvant une culture d'apprentissage critique fondée sur des preuves ?

Intervenante : Marie BOLLE-BESANÇON et Nouguez FLORENT

Thématique : Construire le numérique pour toutes

Public cible : Enseignants.es, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques



11H30 À 12H30 • ESPACE AGORA

INTERROGER LES PROMESSES DE L'IA À L'ÉCOLE : DE L'APPRENTISSAGE ADAPTATIF AUX TUTEURS PERSONNALISÉS

Le projet « Le M@G » s'inscrit pleinement dans le cadre de l'Education aux Médias et à l'Information (EMI). Mais il met en jeu également les compétences langagières des élèves. Par ailleurs, le travail en coopération et la notion de projet fédérateur rend chacun acteur d'un contenu mis en valeur au-delà de l'école.

Intervenant : Mickaël BERTRAND

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 2nd degré, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...





LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatechexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

11H30 À 12H30 • ESPACE ATELIER

RENDRE ACCESSIBLE TWICTÉE : TWICTO, LA TWICTÉE INCLUSIVE



Twicto est un dispositif mis en place à partir de pictogrammes, d'un support numérique et d'un scénario pédagogique en ULIS. Il vise à rendre accessible la Twictée et la production de phrases aux élèves présentant des troubles du langage oral et/ou écrit voire des très grandes difficultés dans ces domaines.

Son utilisation est transférable à toute configuration de groupe : classe, ULIS, UEE ... Venez découvrir son utilisation

Intervenantes : Laure CALMETTES et Cécile LACOURT

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : enseignants.es 1^{er} degré

13H00 À 14H00 • ESPACE ATELIER & ESPACE AGORA

CONF RENVERSANTE : L'INNOVATION FAIT-ELLE DE NOUS DES PROFS FORMIDABLES ?



On intègre, plus ou moins implicitement, qu'être "innovant" nous donnerait une identité professionnelle particulière, nous placerait "à part", "au dessus"... Avec en creux l'idée que ceux et celles qui n'innovent pas seraient donc moins dynamiques, moins modernes, moins attentifs à la réussite de leurs élèves.

Nous vous proposons de questionner ce principe d'innovation en construisant ensemble cette conférence renversée (renversante) !

Une conférence renversée, mais qu'est-ce donc ?

Un espace temps dans lequel l'expertise est au mains des participants.

Des questions sur lesquelles chacun.e se donne la légitimité de réfléchir !

Une conférence renversante, reverse les rôles : il n'y a pas un sachant et des écoutants mais seulement des sachants qui se questionnent et cherchent ensemble.

14H00 À 15H00 • ESPACE ATELIER

INVESTIR LE NUMÉRIQUE ET L'OPTIMISATION DES ESPACES COMME LEVIERS DE MOTIVATION



Repenser l'enseignement en intégrant des outils numériques au quotidien dans un espace qui offre une mobilité et une certaine liberté aux élèves, accroît leur envie de venir à l'école et renforce leur motivation. Venez vous mettre en situation avec des tablettes et une installation flexible, des QR codes à scanner, des consignes à écouter qui vous permettront de vous mettre à la place d'élèves autonomes et acteurs de leurs apprentissages.

Intervenante : Audrey SEIGNEURIN, référente Cardie 91

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : enseignants.es 1^{er} et 2nd degré



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

14H00 À 15H00 • ESPACE AGORA

METTRE EN PLACE DES SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES LUDIQUES POUR ACCOMPAGNER LES ÉLÈVES EN DIFFICULTÉ



Se transformer en pizzaiolo, entrer dans la peau d'un docteur ou d'un dentiste pour travailler des compétences en lecture, compréhension et mathématiques c'est possible !

Ludique, dynamique et motivant pour les élèves, cet atelier sera l'occasion de découvrir des scénarios pour accompagner les élèves dans les apprentissages..

Intervenante : Noemie BECHLEM - DysUp

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...

15H00 À 16H00 • ESPACE ATELIER



UTILISER LA RÉALITÉ VIRTUELLE AU SERVICE DES APPRENTISSAGES EN CYCLE 3 (APPRENDRE À PORTER SECOURS)

Venez découvrir une expérimentation de réalité virtuelle immersive en classe de CM2 dans le cadre du dispositif « Apprendre à porter secours ». Ou comment intégrer une expérience de réalité virtuelle dans une séquence d'apprentissage et mesurer à l'aide de questionnaire, l'impact des caractéristiques de la RV telles que le sentiment de présence, d'agentivité et de nauseae sur les apprentissages auprès de jeunes élèves. Expérimentation faite dans le cadre d'un mémoire de recherche de Master2.

Intervenant : Marc SIMON

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré, formateurs

15H00 À 16H00 • ESPACE AGORA

METTRE EN PLACE LES BREVETS NUMÉRIQUES



En créant des questionnaires, enrichis de vidéos ou de fichiers sons, avec un « cahier de réussites » listant les compétences à acquérir, cet atelier permet d'autonomiser les élèves dans leur évaluation.

Intervenant : Hervé ALLESANT

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : enseignants primaire/secondaire

16H00 À 17H00 • ESPACE ATELIER

HACKER VOTRE INSPECTEUR POUR QU'IL NE PUISSE PAS REFUSER VOTRE PROJET NUMÉRIQUE



Chaque année, de nombreux enseignants qui voulaient se lancer dans un nouveau projet incluant du numérique se heurtent à un refus de leur IEN ou de leur chef d'établissement. Ils ont pourtant peaufiné leur projet, l'ont expliqué, rédigé soigneusement et voilà qu'on leur oppose un "Non, ça ne va pas être possible / c'est pas RGPD / je ne veux pas...". Cette animation propose des façons de prendre les devants pour que votre hiérarchie NE PUISSE PAS DIRE NON. Évidemment, il s'agit de stratégies bienveillantes dans l'intérêt de tous et des élèves en premier lieu.

Intervenante : Stéphanie de VANSSAY

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré

Programme complet des ateliers sur www.educatech-expo.com.

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



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexpo

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023

16H00 À 17H00 • ESPACE AGORA

ASSOCIER DÉFI ÉCOLOGIQUE ET OUTILS NUMÉRIQUES C'EST POSSIBLE ?



Venez vous sensibiliser au lien entre la crise écologique que tous les citoyens vivent et le développement du numérique en éducation afin de transmettre ces nouvelles attitudes aux élèves. Cet atelier se veut dynamique par une approche active des échanges et l'utilisation de quizz évaluant la bonne compréhension et la recherche de solutions à mettre en œuvre dans sa classe et dans son établissement..

Intervenant : Michel BENAMOU

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique Public

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatechexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

09H00 À 18H00 • ESPACE ACCUEIL

ESPACE D'ACCUEIL DU CARREFOUR : ACTIVITÉ FIL ROUGE TOUT AU LONG DE LA JOURNÉE

Faire collectif, ça s'apprend – Venez découvrir « Chaos fertile » et vivre des expériences pour Reliez vos imaginaires Traversez des expériences : Inventez ensemble le chemin



10H00 À 11H00 • ESPACE ATELIER

PARTAGEONS L'ÉCOCITOYENNETÉ

Apprendre à respecter autrui, c'est aussi développer une attention particulière pour son environnement. Comment pouvons-nous contribuer à une éducation écologique qui permettrait à tous les élèves de devenir éco-citoyens ? L'atelier propose quelques pistes, des pratiques pédagogiques soutenant le savoir observer et savoir collaborer, adossé à la démarche de l'association EMCpartageons : donner les moyens à chacun de s'engager dans un collectif respectueux et riche des différences de chacun.

Intervenant : Pierre Lignée

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré, acteurs associatifs



10H00 À 11H00 • ESPACE AGORA

ENSEIGNER LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE ? EN QUOI EST-CE IMPORTANT

La citoyenneté numérique englobe toutes ces compétences : Les usages responsables d'internet , lutte contre les infox et la haine en ligne, égalité femmes-hommes, diversité de la société française, Connaître et exercer ses droits dans le monde numérique...L'objectif de cet atelier sera de s'interroger sur les raisons de l'urgence d'enseigner la citoyenneté numérique.

Intervenantes : Manon CONAN - Arcom ; Jennifer ELBAZ - CNIL

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...



11H30 À 12H30 • ESPACE ATELIER

UTILISER LA TABLETTE AU SERVICE DES EBEP

Comment l'outil tablette permet d'adapter du contenu, de faciliter la prise de note et d'informations pour les élèves à besoin éducatif particulier. C'est ce que nous verrons lors de cet atelier.

Intervenant : Jean-Baptiste FERRER

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré





LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatechexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

11H30 À 12H30 • ESPACE AGORA

FAIRE QUE LES ÉLÈVES DEVIENNENT ACTEURS DU CHANGEMENT ?

Venez découvrir comment éveiller la prise de conscience sur les impacts négatifs du numérique et ainsi rendre les élèves acteurs par le journalisme de solutions.

Intervenantes : Marie VABRE et Isabelle DUFRÈNE

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré



13H00 À 14H00 • ESPACE ATELIER

ÉCRIRE UNE HISTOIRE DE SUPER HÉROS AVEC L'IA : LES SUPERPOUVOIRS DE L'IMAGINATION

Venez découvrir comment l'IA peut être utilisée pour stimuler la créativité et l'imagination des élèves à travers la création d'une histoire. Vous testerez comment intégrer ces outils innovants dans vos cours, tout en encourageant une réflexion sur l'impact de cette technologie.

Intervenant : Thomas TAYLOR - Kocoya Thinklab

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré



13H00 À 14H00 • ESPACE AGORA

CRÉER UNE WEBTV CULINAIRE INCLUSIVE QUI FÉDÈRE ET VALORISE !

C'est l'histoire d'un projet inclusif mené du cycle 1 au cycle 4, en Segpa, IME - Venez le découvrir et vous tester.

Intervenants : Valérie FOURNIER - ERUN ; Maxime BECQUET - ERUN

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré



14H15 À 15H15 • ESPACE ATELIER

FRESQUES ET AUTRES OUTILS D'INTELLIGENCE COLLECTIVE, POUR UNE ÉCOLE PLUS LOW-TECH !

Dans un monde où le numérique est partout, le risque d'en devenir dépendant grandit, de se couper du monde réel et cela n'est pas sans impact sur la santé physique et mentale des jeunes ni d'ailleurs sur l'environnement quand on sait que le secteur du numérique représente 3 à 4% des émissions de GES dans le monde et que ce chiffre pourrait augmenter de 60% d'ici à 2040.

Utiliser des outils pédagogiques sans numérique c'est en profiter pour se déconnecter, recréer du lien, des échanges, préserver nos ressources et réapprendre à apprendre !

Si cela vous parle, on vous attend pour en parler !

Intervenante : Estelle JANKOWSKI

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique Public

Public cible : Enseignants.es, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...





LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexexpo

JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

14H15 À 15H15 • ESPACE AGORA

MIEUX APPRENDRE AVEC UN RADIO SCOLAIRE POUR DES ÉLÈVES EN SITUATION DE HANDICAP



Outil médiatique complet de l'apprentissage, la radio conjugue le travail sur les différents modes d'expression que sont l'oralité et l'écriture avec celui des techniques de création, de production et de diffusion en ligne. Venez vous tester à la technique de prise de son, l'organisation pédagogique, l'écriture radiologique spécifique, la législation...

Intervenant : Frédéric LARONDE

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants spécialisés, PE, PLPC

15H30 À 16H30 • ESPACE ATELIER

UTILISER UN RÉSEAU SOCIAL ÉTHIQUE EN CLASSE POUR ACQUÉRIR DES COMPÉTENCES FONDAMENTALES



Communiquer / échanger en classe, dans le cadre de projets pédagogiques, au service de l'acquisition des compétences fondamentales et grâce à un réseau social éthique. Venez vous tester sur ÉduTwit (reconnu conforme au RGPD par la DASEN de Côte-d'Or) pour répondre à ces enjeux.

Intervenants : Marie et Hervé SARTORI - AbulÉdu

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique

Public cible : Enseignants.es, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...

15H30 À 16H30 • ESPACE AGORA

L'ORIENTATION POUR TOUS : RESPONSABILISER ET RENDRE AUTONOME CHAQUE ÉLÈVE DANS SON PROJET D'ORIENTATION



Aujourd'hui, près de 50 % des étudiants en L1 se réorientent chaque année. Sur le long chemin du parcours scolaire, des jeunes quittent tous les ans les bancs de l'école et décrochent sans avoir ni de diplôme, ni de formation en poche mais surtout sans idées pour la suite. Ils sont perdus, désorientés. Alors, comment aider chaque jeune à devenir pleinement acteur de son avenir ? Comment les aider à donner du sens à leur orientation ?

L'objectif de l'atelier est de comprendre comment accompagner tous les élèves dans cette quête de soi et de sens, qu'ils soient en 5ème, en Terminale techno ou en SEGPA. Comment, en tant qu'enseignant, j'accomplis cette mission : leur apprendre à s'orienter.

Intervenante : Claire ESPINASSE - Hello Charly

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Professeurs principaux, profs docs, professeurs de Segpa



LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatechexpo

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

09H00 À 18H00 • ESPACE ACCUEIL

ESPACE D'ACCUEIL DU CARREFOUR : ACTIVITÉ FIL ROUGE TOUT AU LONG DE LA JOURNÉE

Venez rencontrer Sara qui vous invitera par diverses activités à vous faire découvrir la puissance du schtetchnoting : le nouveau langage à maîtriser pour capter facilement l'attention des élèves, rendre les concepts faciles à apprendre, réconcilier les élèves fâchés avec l'école et différencier plus facilement en classe.



10H00 À 11H00 • ESPACE ATELIER

DÉCOUVRIR LES NEUROMYTHES QUI AFFECTENT LES CHOIX DE MÉTIER DES FEMMES

Dans un monde de plus en plus numérique, l'accès à la technologie et aux opportunités qui en découlent est essentiel pour l'égalité des chances et l'équité. Cependant, les neuromythes peuvent-ils affecter notre perception des capacités des individus, en particulier des femmes, en ce qui concerne l'utilisation des technologies numériques ? Comment œuvrer pour l'égalité et l'équité en comprenant le fonctionnement du cerveau et en promouvant une culture d'apprentissage critique fondée sur des preuves ?

Intervenants : Marie BOLLE-BESANÇON et Florent NOUGUEZ

Thématique : Construire le numérique pour toutes

Public cible : Enseignants.es, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...



10H00 À 11H00 • ESPACE AGORA

INTÉGRER LE DÉVELOPPEMENT DURABLE DANS NOS PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT

Un atelier pour exploiter la transversalité des notions et aborder la question du développement durable à travers la filière professionnelle

- Réfléchir à la question en mobilisant des enjeux citoyens
- Nouer un partenariat avec l'Agence Française de Développement via le concours Réinventer le monde : projet (littéraire) sur l'année scolaire, c'est que je vous propose de partager dans cet atelier.

Intervenante : Annie Laure ANNONAY

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique

Public cible : Enseignants.es 2nd degré



11H30 À 12H30 • ESPACE ATELIER

DÉCOUVRIR L'ARCHITECTURE ET L'URBANISME DE NOTRE QUOTIDIEN AVEC « PRENONS NOS QUARTIERS »

Un atelier pédagogique dématérialisé du Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement des Deux-Sèvres.

Comment habitons-nous hier et habitons-nous aujourd'hui ?

Partons à la recherche d'indices et prenons nos quartiers !

Intervenant : Morgan LE BOT

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique

Public cible : Enseignants.es cycle 3, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...





LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexexpo

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

11H30 À 12H30 • ESPACE AGORA

DÉCOUVRIR DES MODÈLES DE LANGAGE (CHATGPT)

Au cours de cet atelier, je tâcherai de montrer le potentiel des modèles de langage dans une utilisation concrète et simple. Cela permettra de repartir avec des bases pour construire soi-même son apprentissage sur les modèles de langages.

Intervenant : David PLUMEL

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...



12H30 À 13H15 • ESPACE ATELIER & ESPACE AGORA

APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE AVEC FRI FOR MOBBERI (PROGRAMME DANOIS DE LUTTE CONTRE LE HARCÈLEMENT)

Ce programme d'origine danoise de prévention à l'école primaire du harcèlement à l'école vise les 0-9 ans.

Vivre-ensemble – Fri for Mobberri met l'accent sur la création de communautés tolérantes et respectueuses, en renforçant les compétences interpersonnelles et émotionnelles des enfants. Des interventions et des ressources pédagogiques sont fournies aux enseignants, animateurs, parents et enfants afin de promouvoir la bienveillance et l'empathie.

Intervenante : Margot NEUVIALLE, coordinatrice du projet / Ligue de l'enseignement – Fédération de Paris

Public cible : acteurs de l'éducation nationale, personnels périscolaires, parents



13H00 À 14H00 • ESPACE ATELIER

EXPÉRIMENTER UN SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE INTÉGRALEMENT NUMÉRIQUE

Comment travailler l'argumentation avec vos élèves avec le numérique ? Comment vérifier l'acquisition des notions avec le numérique ? À partir d'une séquence de géographie de Tnale BAC PRO (l'accès aux ressources pour produire, consommer, se loger et se déplacer), laissez-vous embarquer dans un scénario pédagogique exclusivement numérique afin de traiter les attendus de la notion tout en répondant aux capacités.

Intervenante : Annie Laure ANNONAY

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 2nd degré



13H00 À 14H00 • ESPACE AGORA

TRANSFORMER LE FORMAT DE SES SÉANCES POUR LES RENDRE ACCESSIBLES À TOUS ET RENFORCER LES COMPÉTENCES

En utilisant le modèle SAMR de Ruben Puentedura, nous envisagerons des formats de séances différents pour un même objectif..

Intervenante : Claire BARDIT

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré





LE CARREFOUR DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

#Educatexpo

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

14H15 À 15H15 • ESPACE ATELIER



SENSIBILISER À L'IMPACT DU NUMÉRIQUE SUR L'ENVIRONNEMENT AVEC EDUCONETIMPACT

Sobriété numérique : comprendre, éduquer et agir. Sensibiliser à l'impact du numérique sur l'environnement et mettre en oeuvre des actions individuelles et éducatives. L'atelier consistera à repartir de la ressource du même nom : <https://www.educonetimpact.com/> que j'ai pu construire dans le cadre de ma thèse .

L'idée est de faire découvrir la sobriété numérique, comprendre l'impact du numérique sur l'environnement, donner (et réfléchir) à des pistes pour éduquer à la sobriété numérique et faire faire aux enseignants une charte de 5 bonnes pratiques qu'ils pourraient mettre en place dans leur établissement scolaire.

Intervenante : Sarah DESCAMPS

Thématique : Être à la hauteur du défi écologique

Public cible : Enseignants.e 2nd degré, IEN, IA, ERUN, Conseillers Pédagogiques, ...

14H15 À 15H15 • ESPACE AGORA



INVESTIR LE NUMÉRIQUE ET L'OPTIMISATION DES ESPACES COMME LEVIERS DE MOTIVATION

Repenser l'enseignement en intégrant des outils numériques au quotidien dans un espace qui offre une mobilité et une certaine liberté aux élèves, accroît leur envie de venir à l'école et renforce leur motivation. Venez vous mettre en situation avec des tablettes et une installation flexible, des QR codes à scanner, des consignes à écouter qui vous permettront de vous mettre à la place d'élèves autonomes et acteurs de leurs apprentissages.

Intervenante : Audrey SEIGNEURIN, référente Cardie 91

Thématique : Faire de la EDTECH un levier pour une éducation inclusive

Public cible : Enseignants.es 1^{er} et 2nd degré

15H30 À 16H30 • ESPACE ATELIER & ESPACE AGORA



ÉCHANGES INFORMELS

La collaboration territoriale au cœur des dynamiques éducatives

Illustrations et témoignages d'acteurs de terrain engagés,
autour de 5 temps forts

15 *mercredi*
NOVEMBRE

11h30 Présentation de la deuxième édition passerelles

Comment les entreprises et associations de l'éducation soutenues par la Banque des Territoires se mobilisent-elles pour favoriser l'accès à l'éducation de tou.te.s ?

Echanges avec les structures financées et accompagnées par la Banque des Territoires

14h00 Territoires Numériques Educatifs (TNE)

Construire une politique territoriale éducative :
une gouvernance partagée entre l'Etat et les collectivités territoriales

Evènement co-organisé par le Ministère de l'Education et de la Jeunesse et la Banque des Territoires

16h00 Continuité des temps de l'enfant

Comment les acteurs publics et privés accompagnent-ils l'enfant dans son parcours ?

Animation

16 *jeudi*
NOVEMBRE

11h30 Transformation écologique

Quels partenariats pour une éducation réussie
à la transformation écologique ?

Témoignages

14h00 Afinef tour à Educatech

Visite guidée de l'écosystème d'entreprises
du numérique éducatif

En partenariat avec l'AFINEF

Retrouvez le programme détaillé
et venez rencontrer l'équipe Éducation
de la Banque des Territoires sur le STAND B18-D17





RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

PROGRAMME DU STAND DE LA RÉGION ACADÉMIQUE ÎLE-DE-FRANCE

Le numérique éducatif est au cœur des transformations pédagogiques. Découvrez les champs des possibles (témoignages, ateliers, démonstrations et conférences) sur notre stand.

3 THÈMES PROPOSÉS :

- **e-Éducation**, repenser les situations d'apprentissage
- **Citoyenneté numérique**, répondre aux enjeux éducatifs d'aujourd'hui
- **e-Formation**, former pour enseigner autrement





RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

LE PROGRAMME DE CES TROIS JOURNÉES :

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023			
		ESPACE STADE	ESPACE FABRIQUE
09.00 10.00	LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN Des Lycéens de la région académique Île-de-France engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café agrémenté de "Pop-corn". Venez échanger avec les acteurs de la région académique sur les projets pédagogiques déployés dans les établissements de la région.		
09.30 10.30	DES RESSOURCES ET DES COMMUNS PÉDAGOGIQUES Des ressources pédagogiques libres au service des apprentissages (Capytale, Éléa, la forge)	10.00 11.00	VENEZ RENCONTRER NOS "CODEURS EN HERBES" ! Un enseignant animera une séance de découverte de programmation avec ses élèves de CE2. (Paris)
10.30 11.30	LA SÉCURITÉ DES DONNÉES : UN ENJEU CITOYEN Un challenge pour les collèges et lycées afin de maîtriser la sécurité de ses données (exemple "Passe ton hack d'abord")	11.00 12.00	Y'A PAS IA"; LE JEU DE PLATEAU POUR DEVENIR UN CHAMPION DE L'IA ! Venez jouer et vous acculturer aux notions clés de l'intelligence artificielle. (Paris)
11.30 12.30	VOUS AVEZ DIT "SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE" ? Participez au quiz d'autoformation pour réduire votre impact carbone.		
12.30 13.30	VENEZ TESTER VOS COMPÉTENCES DE HACKEUR ! Le challenge ROOTME, lancement du challenge et valorisation de la plateforme	13.00 14.00	LA FRESQUE DU NUMÉRIQUE : ÉVOLUER VERS UN NUMÉRIQUE PLUS SOUTENABLE ! Un "serious game" pour comprendre, de manière collaborative et ludique, les enjeux environnementaux du numérique. (Créteil)
13.30 14.30	FEMMES@NUMÉRIQUE : LES CHEMINS DU NUMÉRIQUE Présentation du dispositif Femmes@numérique	14.00 15.00	URBANITÉS NUMÉRIQUES EN JEUX, VIA LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO Comprendre les nouveaux milieux urbains «connectés» et devenir des acteurs de la mutation en cours. (Créteil)
14.30 15.30	"FAISONS NOTRE ÉCOLE ENSEMBLE" Trois projets numériques à découvrir au travers de trois témoignages	15.00 16.00	GIRLS CAN CODE!, LE STAGE D'INFORMATIQUE! Favoriser l'orientation des filles dans les filières du numérique.avec l'association PROLOGIN.
15.30 16.30	ENSEIGNER AVEC LES IA GÉNÉRATIVES Comment intégrer de l'IA dans sa séquence pédagogique ? Des professeurs et un chercheur vous en parlent.		
16.30 17.30	DES RESSOURCES 1D POUR RENFORCER LES FONDAMENTAUX Des témoignages de pratiques pédagogiques à l'école dans le premier degré.		



JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

		ESPACE STADE	ESPACE FABRIQUE
09.00 10.00	LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN		
	Des Lycéens de la région académique Île-de-France engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café agrémenté de "Pop-corn". Venez échanger avec les acteurs de la région académique sur les projets pédagogiques déployés dans les établissements de la région.		
09.30 10.30	SE FORMER AVEC PIX+ EDU	Découvrir le parcours d'autopositionnement Pix+Edu	10.00 11.00
			LE PROJET HARRY POTTER EN MODE ESCAPE GAME Présentation d'une séquence de 6 ^e en anglais sur le thème Harry Potter (Versailles)
10.30 11.30	COMMENT ACCOMPAGNER LES ENJEUX DU DÉVELOPPEMENT DURABLE ?	Sensibiliser et former des écodélégués aux enjeux environnementaux du numérique	11.00 12.00
			JEU ÉDUCATIF "FRESQUE DES CYBERCITOYEN.NE.S" Cybercityenneté, pour un monde numérique plus sûr et plus responsable (Paris)
11.30 12.30	PRODUIRE DES WEBMÉDIAS POUR DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE	Mise en scène d'un reportage sur les JO par des collégiens (Versailles)	12.00 13.00
			L'ENFER DES MATHS, UN JEU D'ÉVASION NUMÉRIQUE ! Des élèves de 3 ^e prépa métiers affrontent des énigmes au travers d'épreuves mathématiques (Créteil)
12.30 13.30	DEMAIN SPÉCIALISTE CYBER !	De l'Osint aux enjeux pour connaître la sécurité et ses métiers avec la participation de la DGESCO et de l'ANSSI	13.00 14.00
			PRODUIRE DES WEBMÉDIAS POUR DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE Mise en scène d'un reportage sur les JO par des collégiens (Versailles) en présence d'un sportif de haut niveau
13.30 14.30	LE NUMÉRIQUE POUR TOUTES !	L'association BECOMTECH propose 4 programmes pour renforcer le leadership, la confiance en soi et l'inclusion des filles au sein des métiers techniques du numérique	14.00 15.00
			VIKI ACAD EMI Une encyclopédie collaborative : les principes d'une encyclopédie collaborative pour sensibiliser à la notion de communs (Créteil)
14.30 15.30	LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'INCLUSION	Le dispositif "Lab/Autisme" (Créteil) Le projet SQYPI (Versailles) Comment une IA peut répondre à des besoins éducatifs particuliers?	15.00 16.00
			ESCAPE GAME EN LYCÉE PRO Agir en professionnel de maintenance et identifier, rechercher la cause d'une panne sur un équipement de chauffage (Versailles)
15.30 16.30	LA RÉALITÉ VIRTUELLE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE	Des témoignages de projets pédagogiques avec des casques VR à découvrir	16.00 17.00
			APPRENDRE ET S'ÉPANOUIR À TRAVERS UN ESCAPE GAME Dans cet explorcamp au format culinaire, le jeu d'évasion questionne le bien-être des élèves et l'épanouissement professionnel des enseignants (Versailles)
16.30 17.30	À LA RENCONTRE DES ÉDITEURS DE RESSOURCES NUMÉRIQUES	L'association EDTech France vous propose d'échanger avec une sélection de partenaires	



RÉGION ACADÉMIQUE
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté
Égalité
Fraternité

VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

09.00 10.00	LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN Des Lycéens de la région académique Île-de-France engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café agrémenté de "Pop-corn". Venez échanger avec les acteurs de la région académique sur les projets pédagogiques déployés dans les établissements de la région.		
	ESPACE STADE		ESPACE FABRIQUE
09.30 10.30	FEEL NUM, UN PROJET NATIONAL AUTOUR DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS Comprendre l'impact des images et des réseaux sociaux sur ses émotions et ses comportements.	10.00 11.00	CODAGE EN PRIMAIRE : DANSER AVEC DES ROBOTS En préambule à la participation à la robocup, une classe de CM1 fera une démonstration de danse avec des robots. (Créteil)
10.30 11.30	PARENTALITÉ NUMÉRIQUE École et Familles : accompagner ensemble les jeunes dans leurs pratiques du numérique.	11.00 12.00	PENSÉE LOGIQUE ET ROBOTIQUE Développer la pensée logique tout en travaillant les fondamentaux avec des ateliers robotiques en CM2 (Versailles)
11.30 12.30	ROBOCUP JUNIOR, UN CHALLENGE ROBOTIQUE POUR TOUS ! Présentation du projet et démonstration d'un challenge entre élèves. (Paris, Créteil, Versailles)	12.00 13.00	P'TITS REPORTERS 1D Les écoliers interviewent des personnalités du sport, de l'éducation et du journalisme sur le salon (Paris)
12.30 13.30	UN CHALLENGE POUR S'ENTRAÎNER AU HACKING Des élèves de seconde de Versailles relèvent le défi du challenge ROOT ME !	13.00 14.00	CAPYTALE, LE STUDIO DE CRÉATION ET DE PARTAGE D'ACTIVITÉS DE CODAGE Les STIM au collège, à Paris : Démonstration de l'utilisation de la plateforme Capytale pour programmer et faire des mathématiques.
13.30 14.30	PARCOURS TECH THE POWER Une séance avec des collégiens de Paris : comment déconstruire les stéréotypes de genre ?	14.00 15.00	TED-I, DES ROBOTS DE TÉLÉPRÉSENCE À DISPOSITION DES ÉLÈVES EMPÊCHÉS Assister à des cours en temps réel aux côtés de ses camarades : Démonstration en live avec un robot de téléprésence depuis Créteil.
14.30 15.30	DES PARCOURS D'APPRENTISSAGE AVEC LA PLATEFORME NATIONALE ÉLÉA Différencier et renforcer l'autonomie des élèves avec des parcours produits par des enseignants.	15.00 16.30	FRESQUE DE L'ÉQUILIBRE HARMONIEUX Dans un format interactif, les collégiens de Paris déconstruiront les idées reçues et proposeront leurs solutions pour qu'il y ait davantage de femmes dans les métiers du numérique.

ASUS EDUCATION & ACADÉMIE DE VERSAILLES

#Educatechexpo



« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

LE PROGRAMME DE CES TROIS JOURNÉES :

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023			
09.00 09.30	OUVERT À TOUS : RÉVEIL TONIQUE PAR LE JEU VIDÉO		
	ESPACE GAMING		ESPACE CONFERENCE
09.30 10.30	TEMPS DÉCOUVERTE DE JEUX Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	09.30 10.15	ESPORT ET COMPÉTENCES Venez découvrir les compétences développées lors des ateliers Esport avec les formateurs de la DANE de Versailles.
10.30 12.00	DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 1) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	10.45 11.30	CAMPAGNE CIVISME ET JEUX VIDÉO Shani Benoualid (Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT, DILCRAH) présente des ressources pour sensibiliser les jeunes sur les bonnes pratiques des jeux vidéo en ligne.
12.00 13.00	CHALLENGE OUVERT À TOUS ! Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !		
13.00 14.30	DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 2) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)		
14.30 15.30	DÉCOUVERTE DU ESPORT EN MILIEU SCOLAIRE Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	13.15 14.00	UN ATELIER ESPORT, COMMENT FAIRE ? Les formateurs de la DANE de Versailles vous exposent comment mettre en place un projet Esport dans votre établissement.
		14.45 15.30	ESPORT ET TIERS LIEUX NUMÉRIQUES Présentation du projet NECC (National Esport Club & Community), les tiers lieux numériques intergénérationnels innovants utilisant le jeu vidéo comme leviers socio-éducatifs.
		15.30 17.00	RENCONTRE INTER ACADÉMIQUE ET CARDIE Les académies en lien avec le réseau national échangent sur les projets sportifs existants. Objectifs : mutualiser les expériences et créer des synergies.

ASUS EDUCATION & ACADÉMIE DE VERSAILLES

#Educatexpo



JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

09.00 09.30	OUVERT À TOUS : RÉVEIL TONIQUE PAR LE JEU VIDÉO	
	ESPACE GAMING	ESPACE CONFERENCE
09.30 10.30	TEMPS DÉCOUVERTE DE JEUX Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	ESPORT ET EDUCATION, QUEL CHALLENGE ? Rémy Chanson (Armateam) et Nicolas Besombes (Université Paris Cité) vous parlent des dispositifs sportifs mis en place dans l'académie de Versailles.
10.30 12.00	DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 1) Mise en démonstration d'un atelier sport avec des collégiens. (explication, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	MIXITÉ ET JEUX VIDÉO Lucie Jagu, coordinatrice nationale de L'association Intrepide de la Tech, présente les dispositifs dédiés à favoriser l'intégration des filles dans les métiers de la Tech.
12.00 13.00	CHALLENGE OUVERT À TOUS ! Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !	
13.00 14.30	DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 2) Mise en démonstration d'un atelier sport avec des collégiens. (explication, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	
14.30 16.00	DÉCOUVERTE DU ESPORT EN MILIEU SCOLAIRE Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE EN LIEN AVEC UN JEU VIDÉO Zouhir Harnoufi et Olivier Ménard, professeurs, décrivent la mise en place du projet pédagogique intégrant le sport.
		LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO Dominique PIQUE-REFFE et Christine SERIN (ONISEP) présentent aux élèves la revue dédiée aux métiers du jeu vidéo et des ressources pour choisir son orientation professionnelle.
		JEUX VIDÉO ET PARENTALITÉ Gaëlle Houssein, (association Got to Share), décrit les ateliers parentalités qu'elle anime dans les collèges auprès des familles. Présentation des ressources eparentalité de la Trousse à projet et de CANOPE.

ASUS EDUCATION & ACADÉMIE DE VERSAILLES

#Educatechexpo



VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

09.00 09.30	OUVERT À TOUS : RÉVEIL TONIQUE PAR LE JEU VIDÉO	
	ESPACE GAMING	ESPACE CONFERENCE
09.30 10.30	TEMPS DÉCOUVERTE DE JEUX Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	ESPORT ET COMPÉTENCES 09.30 10.15 Venez découvrir les compétences développées lors des ateliers Esport avec les formateurs de la DANE de Versailles.
10.30 12.00	DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 1) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explication, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	PERSÉVÉRANCE SCOLAIRE ET JEUX VIDÉO 10.45 11.30 Marie Cécile André et Rim Abdelwahed (association Fusion Jeunesse) évoquent les projets engageants qui utilisent les jeux vidéo pour travailler la persévérance scolaire.
12.00 13.00	CHALLENGE OUVERT À TOUS ! Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !	
13.00 14.30	DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 2) Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explication, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	
14.30 16.00	DÉCOUVERTE DU ESPORT EN MILIEU SCOLAIRE Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	DU JEU VIDÉO À LA PRODUCTION 13.15 14.00 Créer un jeu vidéo, une histoire d'hommes ? Venez déconstruire les stéréotypes avec Catherine Rolland - CNAM / ENJMIN.
		LA GRILLE D'OBSERVATIONS, UN OUTIL POUR LE PROFESSEUR ET POUR L'ÉLÈVE 14.45 15.30 Zouhir Harnoufi, professeur de SVT vous partage un outil d'aide à l'accompagnement des élèves pour l'amélioration de leurs compétences.
		SE LANCER DANS UN PROJET ? 15.30 17.00 Olivier Ménard, professeur de technologie, présente un projet "Esport et éducation" dans le cadre du dispositif "Notre école faisons-la ensemble" et répond à toutes vos questions.