



Rencontre Cifre, « Ma Recherche j'en parle »

## INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ÉDUCATION

Mercredi 8 juin 2022 de 15h à 18h

ANRT, [33 rue Rennequin, 75017 Paris](#)

Inscription obligatoire

**PRESENTIEL - DISTANCIEL**

Sous la présidence scientifique de :

**Axel JEAN**, chef du bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée, Direction du numérique pour l'éducation, ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports.

**Elie ALLOUCHE**, chef de projet, Direction du numérique pour l'éducation, ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports.



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

L'ANRT organise régulièrement des *Rencontres SCientifiques* pour permettre aux doctorants de parler de leurs travaux de recherche devant d'autres doctorants Cifre, des industriels et des chercheurs, dans une ambiance conviviale et informelle.

La séance du 8 juin 2022 est organisée en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, dont la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE) a pour mission l'impulsion et l'accompagnement de la transformation numérique du système éducatif. Au sein de la DNE, les missions du bureau du soutien à l'innovation numérique et à la recherche appliquée (sous-direction de la transformation numérique) sont notamment d'assurer une veille en lien avec le monde de la recherche (laboratoires universitaires, Conseil scientifique de l'Éducation nationale), d'accompagner et de valoriser les travaux de recherche sur le numérique, d'alimenter la réflexion prospective, d'incuber des projets jusqu'à la preuve de concept, de développer et accompagner la conception et la production de ressources pédagogiques innovantes.

## PROGRAMME

- 15.00**            **INTRODUCTION**  
Axel JEAN et Elie ALLOUCHE, présidents de la séance
- 15.30**            **PRESENTATION DES DOCTORANTS**  
Anaëlle BADIER, Ucb1 1 / Nomad Education  
*Sujet : Adaptation continue du processus d'Adaptive Learning, via une découverte automatique de connaissances et en interaction avec les acteurs du processus d'apprentissage*
- 15.45**            **ÉCHANGES**
- 16.00**            **Thés BAZIN, IRCAM, CNRS, Sorbonne Université / Sony CSL**  
*Sujet : Inpainting musical et assistants créatifs interactifs*
- 16.15**            **ÉCHANGES**
- 16.30**            **Siegfried DELANNOY, Maison de la Recherche Blaise Pascal / ORIENTOI**  
*Sujet : Aide à l'orientation via le serious game. Apprentissage dynamique du profil des joueurs et des correspondances joueur*
- 16.45**            **ÉCHANGES**
- 17.00**            **QUESTIONS-RÉPONSES**

## RÉFÉRENCES

- Badier, A. (2020). *Adaptation continue du processus d'Adaptive Learning, via une découverte automatique de connaissances et en interaction avec les acteurs du processus d'apprentissage* [Thèse en préparation, Lyon]. <http://www.theses.fr/s262761>
- Bazin, T. (2019). *Apprentissage de représentations latentes multimodales pour la modélisation et le design interactif de synthétiseurs* [Thèse en préparation, Sorbonne université]. <http://www.theses.fr/s251605>
- Delannoy, S. (2019). *Apprentissage dynamique du profil des joueurs et des correspondances joueurs—Secteur d'activité, joueur-métiers* [Thèse en préparation, Littoral]. <http://www.theses.fr/s231698>
- Delannoy, S., & DNE-TN2. (2021, juin 9). Apprentissage par le jeu, intelligence artificielle et orientation [Billet]. *Éducation, numérique et recherche*. <https://edunumrech.hypotheses.org/3072>

## À CONSULTER

- Le carnet Hypothèses « Education, numérique et recherche » <https://edunumrech.hypotheses.org/>
- Groupes thématiques numériques 2020-2022 : Présentation et axes de travail [Billet]. *Éducation, numérique et recherche*. <https://edunumrech.hypotheses.org/2546>