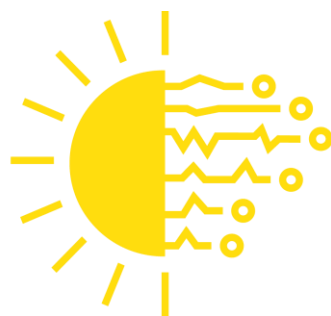




CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

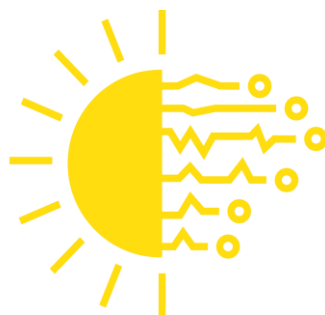
PRESENTATION DES PROJETS LAUREATS & SPEED-DATING 2023

Mardi 4 avril 2023

Inspé Aix-Marseille, Site de St Jérôme, Campus Marseille Étoile
52 avenue Escadrille Normandie Niemen, 13013 Marseille

PROGRAMME

8.00	ACCUEIL
8.45	INTRODUCTION Nicolas Mascaret, Violette Nemessany
9.00	PRESENTATION DES PROJETS LAUREATS DU CREATIVLAB, EDITION 2020
	MAPLESOFT Modélisation mathématiques et numérique : Jean-François Hérold, Rachid Zarouf
	LaboRa : Jérémy Castera
	Heureux Hasard : Jérémie Touzé, Magali Coupaud
	Kuti Kuti : Eric Tortochot, Alice Delserieys, Nathalie Dracos
10.40	PAUSE
11.00	PRESENTATION DES PROJETS LAUREATS DU CREATIVLAB, EDITION 2021
	Phonozic : Muriel Colagrande, Aline Frey
	Hibou lecture adaptée : Vincent Wartelle, Núria Gala, Johannes Ziegler
	Crococ-Nest : André Oucharif, Brice Le Roux, Thomas Arciszewski, Aurélien Aberlenc
12.15	DISCUSSION GENERALE
13.00	DEJEUNER
14.00	INTRODUCTION Yannig Raffenel, Violette Nemessany
14.30	SPEED-DATING
	WIFI. WIFI pour Formation Innovante : Sébastien Corréard
	ModCo BYOD sécurisé : Hélène Azevedo
	Mathena Education : Emile Le Menn, Léo Rapaic
	Coco Pense et Coco bouge : Justine Sauquet (non représenté lors du speed-dating)
	Tralib : José Rose
	DataMalin : Céline Raphaël, Chloé Oster
	Quiz Collaboratif : Jérémie Touzé
	CLE compter lire écrire : Anne Méaux
	Crococ-Nest : Brice Le Roux, André Oucharif, Thomas Arciszewski, Aurélien Aberlenc
	Analyse sémantique NLP : Julia Santi, Jean-Marc Santi
	Remédiation en français de mineurs sous main de justice : Charles-Henry de La Londe, Mélanie Viénot
	KOKORO lingua : Stelline Privé Dubault
	L'Ecran du Savoir manuel d'Histoire 2de : Cécile Tric
	DÉMONSTRATION DES PROJETS LAURÉATS EN 2020
	P'Tit Prof : Tiphaine Petit
	Campustela : Martine Gadille
17.00	FIN DU SPEED-DATING



CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

Présentation des projets lauréats en 2020, 2021, 2022

EDITION 2020

CAMPUSTELA

L'objectif de ce projet vise à créer une méthodologie de scénarisation hybride pour les enseignants impliquant la réalité immersive des mondes virtuels pour la manipulation d'objets artistiques ou culturels en vue de la consolidation des apprentissages fondamentaux dans la voie professionnelle. Pour définir cette méthodologie, une évaluation des effets de la technologie avatariale sur les capacités à apprendre des élèves est conduite à partir de plusieurs scénarios. Cette évaluation, en vue d'une consolidation méthodologique de l'activité de scénarisation des enseignants, repose sur les concepts de cognition incarnée et d'apprentissage situé, comme levier de transformation des capacités d'apprentissage. Les savoirs visés sont précisément « écrire et s'exprimer oralement avec aisance sur des objets conceptuels » afin de préparer à la présentation du chef-d'œuvre.

Responsables du projet : Denis Herrero (Région PACA), Martine Gadille (Aix-Marseille Université – Laboratoire LEST), Pierre-Louis Perez (Immersive Colab)

P'TIT PROF

P'tit Prof est une application éducative sur smartphone et tablette. Elle permet aux enfants de primaire d'apprendre en jouant au maître et à la maîtresse. Ainsi, l'enfant interroge ses élèves, les récompense, crée des contrôles et s'occupe de sa salle de classe. AMPIRIC permet de co-créer avec des enseignants et des chercheurs une nouvelle version de l'application adaptée à un usage en lien avec l'école et enrichie de contenus artistiques issus de la RMN-GP, mais aussi d'évaluer son impact sur le développement des compétences de l'enfant. En mai-juin 2021, le projet P'tit prof a été expérimenté dans deux classes de CE2 à Marseille. Une deuxième expérimentation est prévue en juillet 2021.

Responsables du projet : Franck Tarpin-Bernard (SBT Human(s) Matter), Joan Fruitet (SBT Human(s) Matter), Johannes Ziegler (Aix-Marseille Université – Laboratoire LPC) ; Sophie Radix (Réunion des musées nationaux – Grand Palais), Mercedes Baugnies (Académie de Marseille), Ludovic Blanc (Académie Aix-Marseille), Pascale Cole (Académie Aix-Marseille), Stéphane Dufau (Académie Aix-Marseille).

EDITION 2021

MAPLESOFT Modélisation mathématique et numérique

L'objectif de ce projet est d'élaborer l'accompagnement nécessaire à la réalisation de modèles mathématiques par les élèves de collège et/ou de lycée dans des situations d'enseignement apprentissage avec des outils numériques (calculatrices Texas Instrument, MapleLearn® de MapleSoft), afin de contribuer à une meilleure efficacité de l'apprentissage de savoirs mathématiques par les élèves dans des activités d'apprentissage soutenues par un outil numérique. Le projet contribue à favoriser l'apprentissage fondamental « comprendre : s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques » et met l'accent sur la modélisation dans des activités de résolution de problèmes.

Ce projet a bénéficié d'une année d'incubation au sein du CréativLab.

Responsables du projet : Rachid Zarouf (Aix-Marseille Université – Laboratoire ADEF), Jean-François Hérold (Aix-Marseille Université – Laboratoire ADEF), Claire Coiffard (Aix-Marseille Université), Romain Hug (Aix-Marseille Université), Karine Isambard-Fouchet (Aix-Marseille Université), Nicolas Cottureau (Maplesoft France), Gérard Nin (IREM), Karishma Punwani (Maplesoft Canada), Mourad Afekhssi (Texas Instrument) ; Sylvie Cosquer (Collège Izzo) ; Soraya Chaoua (Collège L'Estaque).

LaboRa

Ce projet vise à mesurer l'impact d'un outil de Réalité Augmentée sur le raisonnement spatial et scientifique. A travers six séquences pédagogiques, les performances d'apprentissage seront évaluées selon deux conditions expérimentales (RA ; supports classiques). Une méthode quasi-expérimentale sera mobilisée pour tester de manière contrôlée la plus-value de l'outil, tout en gardant un aspect écologique (en salle de classe). Le projet contribue à développer la compétence de raisonnement scientifique et spatial en physique-chimie.

Responsables du projet : Louis Jeannin (Foxar), Clémence Rougeot (Foxar), Jérémy Castera (Aix-Marseille Université – Laboratoire Adef) ; Geoffroy Chevalier (Collège Vauban) ; Sophie Moustier (Collège Dolto) ; Guillaume Fosset (Rectorat).

HIBOU LECTURE ADAPTEE

Hibou est une application de lecture adaptée aux enfants faibles-lecteurs issue du monde académique. L'objectif du projet est double : 1) ouvrir le livre Hibou aux tablettes numériques non-iPad et ordinateurs ; 2) mesurer le taux d'engagement et de satisfaction des utilisateurs (enfants) et des prescripteurs (enseignants / parents). Ce double objectif permet en parallèle le développement d'un algorithme automatique de sélection des textes en fonction du niveau individuel des élèves en décodage, vocabulaire et compréhension et des thèmes de lecture préférés des élèves. Il permet également de proposer aux enseignants d'écrire de nouveaux textes dans leur version originale et simplifiée. Enfin, des exercices sous forme de jeux sérieux (par exemple mesure du vocabulaire de l'enfant) sont actuellement associés au livre et il serait souhaitable de les transposer dans leur nouveau support. Les résultats attendus doivent permettre d'améliorer la lecture en primaire (décodage des mots, compréhension des textes écrits).

Responsables du projet : Vincent Wartelle (ISI), Bastien Cochini (ISI) ; Stéphane Dufau (Aix-Marseille Université – Laboratoire LPC), Ludivine Javourey-Drevet (Aix-Marseille Université), Núria Gala (Aix-Marseille Université), Johannes Ziegler (Aix-Marseille Université).

KITS SCIENCES ET TECHNOLOGIES Kuti Kuti

Ce projet a pour but de développer des approches ludiques de type makers ou tinkering dans les établissements scolaires français. En associant l'expertise de l'entreprise Kuti Kuti, spécialisée dans la production d'objets à fabriquer pour les enfants de 4 à 10 ans, avec des chercheurs en éducation, il s'agit d'engager une démarche de co-conception d'objets et des ressources pour permettre l'émergence de nouvelles pratiques de classe. L'objectif est triple : 1) engager les élèves dans des démarches de tâtonnement, d'expérimentation, de conception et de création (tinkering) ; 2) favoriser l'émergence de raisonnements scientifiques et artistiques ; 3) développer une diversité de pratiques langagières en rendant compte d'observations, de tests et conclusions ; en utilisant différents modes de représentations (texte, schéma, dessin) ; en expliquant des phénomènes à l'oral et à l'écrit. Ce projet développera le raisonnement par l'exploration, l'expérimentation et le jeu.

Responsables du projet : **Pauline Arnaud** (Kuti Kuti), **Eric Tortochot** (Aix-Marseille Université – Laboratoire Adef), **Alice Delserieys** (Aix-Marseille Université – Laboratoire Adef), **Sandrine Ferri** (Aix-Marseille Université – Laboratoire PIIM), **Magali Coupaud** (AMU – Ampiric), **Julia Brissaud** (Aix-Marseille Université – Laboratoire Adef), **Constance Perazzi** (Ecole supérieure de design de Marseille), **Laurence Gras** (Ecole La Rose La Garde), **Alexandra Castellano** (Ecole la Timone), **Stéphanie Mariani** (Ecole Bois-Lemaître).

EDITION 2022

HEUREUX HASARD

L'objectif de ce projet est de mesurer l'impact d'une activité numérique sur le raisonnement probabiliste et évolutionniste de lycéens. L'activité numérique « [Dérive Génétique](#) » a pour but de modéliser un des mécanismes évolutifs étudié au programme de seconde : la dérive génétique. À partir d'une séance pédagogique, les performances d'apprentissage seront évaluées selon deux conditions expérimentales (numérique et physique).

Responsables du projet : Jérémie Touzé (Heureux Hasard) ; Claire Coiffard Marre (Aix-Marseille Université, ADEF)

PHONOZIC

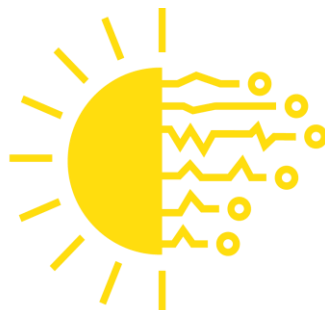
L'étude PhonoZic vise à proposer à des enfants en classe de CP un programme d'entraînement rythmique et sonore utilisant une interface numérique multisensorielle, le Sound Explorer. Les activités seront menées au sein de la classe, de manière quotidienne et individuelle. Des évaluations en pré-test et post-test permettront de mesurer l'évolution des capacités en lecture des enfants. Les résultats seront comparés à ceux d'un groupe contrôle qui réalisera au même rythme une activité tout aussi motivante et stimulante, mettant également en jeu des aspects moteurs mais pas de sonore.

Responsables du projet : Muriel Colagrande (OVAOM) ; Aline Frey (Aix-Marseille Université, Laboratoire de Neurosciences Cognitives)

CROCOS-NEST

La robotique éducative change le contexte d'apprentissage et l'Education Nationale intègre le numérique comme élément essentiel du parcours scolaire. En effet, cela ouvre un cadre dans lequel les performances psychomotrices soutiennent l'apprentissage. C'est un support idéal à la construction de connaissances et aux interactions sociales car ils ouvrent des possibilités nouvelles pour soutenir l'attention et étayer l'apprentissage. United Crocos, en associant les apports de la psychologie cognitive, des sciences de l'éducation et des nouvelles technologies, souhaite apporter un outil opérationnel aux enseignants dans le repérage des forces et faiblesses cognitives d'enfants. Cette évaluation sera possible grâce à la création et l'étalonnage d'un questionnaire lors de séances ludiques de programmation de robots en groupe afin de déterminer le fonctionnement de chaque enfant.

Responsables du projet : Mélody Zira (United Crocos) ; André Oucharif (United Crocos) ; Aurélien Aberlenc (United Crocos) ; Brice Le Roux (Aix-Marseille Université, Laboratoire ADEF) ; Thomas Arciszewski (Aix-Marseille Université, Centre PsyClé) ; Christine Bailleux (Aix-Marseille Université, Centre PsyClé) ; Maria-Antonietta Impedovo (Aix-Marseille INSPE) ; Jean-Louis Paour (Aix-Marseille Université, Centre PsyClé) ; Emilie Mari, (Aix-Marseille Université, Laboratoire ADEF).



CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

Présentation des porteurs projets participant au Speed-dating

*Échanger en tête-à-tête avec des innovateurs dans une ambiance conviviale
Convaincre et créer des synergies pour construire des projets de recherche partenariale*

I

PORTEUR DU PROJET

Sébastien Corréard, enseignant (mathématiques), Collège les Gorguettes - Gilbert Rastoin, Cassis

sebastien.correard@ac-aix-marseille.fr

DESCRIPTION DU PROJET

WIFI : WIFI pour Formation Innovante

Pour rendre une formation d'adultes plus vivante, il est souhaitable de dialoguer avec son audience. Plusieurs applications existent à cette fin : Mentimeter, Poll Everywhere, etc. Ces applications sont puissantes, mais fermées, et payantes. L'idée de WIFI est de développer un système physique qui distribue un réseau WIFI captif, couplé à une application open source (type LimeSurvey). Ainsi, même en l'absence de 4G/wifi, les participants pourraient participer avec leur smartphone/ordinateur.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Tous les apprentissages fondamentaux sont concernés, et dépendent du contenu de la formation qui utiliserait WIFI

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Lycée, université, formation professionnelle

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Administration publique ;
- Entreprise spécialisée en électronique, télécommunication ;
- Chercheurs spécialisés en sciences et technologies de l'information et de la communication.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des partenaires techniques qui pourront étudier la faisabilité du projet
- Rencontrer des partenaires institutionnels (formateurs de professeurs ou formateurs de formateurs) pour étudier l'opportunité d'un tel dispositif, et la propension des formateurs à s'en saisir.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Expérimentation ;
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines : - une personne responsable du développement de la WIFI box, qui pourrait potentiellement consister en un simple ordinateur portable qui 1) diffuserait le WIFI captif 2) ferait tourner le logiciel adapter ;

- une personne responsable de l'adaptation du logiciel libre LimeSurvey (ou un équivalent après étude de faisabilité) ; - un dialogue avec des spécialistes serait nécessaire pour estimer la charge de travail que cela représente, mais la plupart (sinon toutes) des briques logicielles existent déjà.

Besoin en ressources matérielles : - un ordinateur d'entrée de gamme (il devrait être possible de réaliser une WIFI box sur un ordinateur portable avec une - voire deux - cartes réseaux Wifi. L'idée serait même de pouvoir recycler de vieilles machines en WIFI box).

Besoin en ressources financières : - une personne chargée de créer la WIFI box (à chiffrer en fonction de la charge de travail) ;
- Une personne chargée d'installer et adapter LimeSurvey sur la WIFI box (à chiffrer en fonction de la charge de travail) ;
- Un ordinateur portable (et potentiellement d'une carte Wifi additionnelle), soit 500€ maximum.

II

PORTEUR DU PROJET

Hélène Azevedo, cofondatrice, [ModCo](#), Lannion
helene@modco.fr

DESCRIPTION DU PROJET

ModCo BYOD sécurisé

Les élèves ne sont pas suffisamment accompagnés dans leur usage du numérique. À travers l'application ModCo, ils apprennent à utiliser leur téléphone dans un cadre scolaire et éducatif sous le contrôle et l'accompagnement de leur professeur. Ils accèdent en classe à des contenus pédagogiques partagés par leurs professeurs et ils sont encouragés à garder un usage scolaire de leur téléphone. Responsabilisés dans leurs usages, ils deviendront des acteurs épanouis du numérique de demain.

ModCo est une solution qui sécurise l'usage des téléphones personnels en classe. Elle se compose d'une interface web pour les professeurs et d'une app mobile pour les élèves. Ainsi, les professeurs partagent simplement des ressources numériques avec leurs élèves tout en contrôlant en temps réel le bon usage de ces équipements. ModCo s'inscrit dans une démarche BYOD ("Bring Your Own Device", AVEC) et apporte un cadre sécurisé à l'usage du téléphone en responsabilisant les élèves au numérique.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - Sciences humaines et humanités
 - Sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants du collège et du lycée

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Rencontrer les acteurs du territoire (professeurs, Cardie, Inspé, académie, laboratoires), qui seront autant de partenaires potentiels dans le déploiement que l'entreprise souhaite réaliser dans les 2-3 prochaines années.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique ;

- Accès au terrain pédagogique ;
- Expérimentation ;
- Accès à des bases de données ;
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines : - l'implication de plusieurs professeurs de diverses disciplines au collège et au lycée pour bâtir de nombreux cas d'usage. Au travers des partenariats avec le monde de la Recherche, l'entreprise MadCo souhaite démontrer l'intérêt de la multiplicité des supports et des formats des ressources pédagogiques dans l'apprentissage des élèves (dont l'engagement actif).

Besoin en ressources matérielles : - une infrastructure wifi stable pour permettre aux professeurs et élèves de se connecter à la solution (interface web et application mobile) ;

- une flotte de plusieurs téléphones ou tablettes pour équiper les quelques élèves qui ne disposeraient pas d'équipements personnels.

Besoin en ressources financières : - financement des besoins en maintenance corrective et applicative (la solution ModCo est commercialisée depuis novembre 2022) ;

- financement des déplacements réguliers sur 1 ou 2 jours car l'équipe est basée en Bretagne et en Ile de France ;
- financement de prestataires pour animer les ateliers utilisateurs.

III

PORTEUR DU PROJET

Emile Le Menn, chef d'entreprise, [Mathena](#), Pantin
emile@mathena-education.com

DESCRIPTION DU PROJET

MATHENA EDUCATION

Les outils et méthodes employés aujourd'hui pour enseigner les maths ne sont pas efficaces. 54 % des écoliers ont une maîtrise fragile des mathématiques en fin de primaire. Les enseignants sont sommés de différencier pour faire progresser tous les élèves, sans être formés ni outillés. La différenciation avec les outils actuels est une pratique coûteuse en temps (préparation, correction, suivi des apprentissages). L'objectif du projet est de rendre cette pratique accessible à tout enseignant.

Mathena est une application qui permet aux professeurs des écoles de différencier l'enseignement du calcul en élémentaire. L'algorithme adapte automatiquement le parcours d'apprentissage aux besoins de l'élève, qui peut alors progresser à son rythme grâce à des contenus personnalisés. La progression est matérialisée par un système de ceinture, comme au judo. Le projet a pour ambition d'améliorer cet outil et de concevoir un module pour la résolution de problèmes mathématiques.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

THÈSE CIFRE

Ne sait pas

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - Mathématiques et leurs interactions
- Enseignants du primaire

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Rencontrer des chercheurs intéressés à l'idée d'aider l'entreprise à expérimenter les nouveaux contenus qui seront créés en résolution de problèmes mathématiques ;

Évaluer l'impact de l'application sur les apprentissages des élèves avec le contenu préexistant, en calcul mental et réfléchi ;

Rencontrer des professeurs des écoles intéressés par la solution développée par l'entreprise.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique ;
- Expérimentation ;
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines : - un chercheur pour aider à analyser les données recueillies sur l'application permettant d'identifier comment améliorer le contenu (progression, aides...) ;

- Un chercheur ou étudiant pour aider à évaluer les bénéfices de la solution sur les apprentissages des élèves en calcul et résolution de problèmes.

Besoin en ressources matérielles : - une dizaine de tablettes pour faire passer les tests si les classes identifiées pour participer sont non-équipées.

Besoin en ressources financières : - elles devront essentiellement couvrir les besoins en ressources humaines. Elles dépendront grandement du temps que le chercheur et l'étudiant intéressés seront prêts à investir, et de leur taux journalier. Selon l'estimation du chef d'entreprise :

- la charge de travail pour l'évaluation est d'une demi-journée par semaine au moins. ;
- pour l'analyse des données, il s'agirait d'un quart temps idéalement.

IV

PORTEUR DU PROJET – Ce projet n'a pas été représenté lors du speed-dating

Justine Sauquet, CEO, [Dynseo](#), Paris

justine.monsaingeon@dynseo.com

DESCRIPTION DU PROJET

Coco Pense et Coco Bouge

Le programme de jeux éducatifs et physiques « Coco Pense et Coco Bouge » est destiné aux enfants des écoles primaires, du CP au CM2. Il regroupe plus de 30 jeux éducatifs, avec trois niveaux de difficulté pour travailler différentes matières (français, histoire, la culture, le calcul, l'anglais, la mémoire, l'attention, ...).

L'objectif de ce programme est d'expérimenter avec les écoles partenaires une pause sportive imposée toutes les 15 minutes d'écran, comme par exemple le yoga, le mime des émotions ou des animaux, la sophrologie... L'entreprise Dynseo souhaite mesurer les bienfaits de la pause sportive, les effets sur les enfants, et la paramétrisation par l'enseignant.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser.

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Raisonner et apprendre aux enfants, au-delà de l'aspect éducatif du programme Coco Pense et Coco Bouge, à utiliser les écrans avec modération pour ne pas créer d'addictions aux écrans.

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Enseignants de maternelle et de primaire

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Trouver des écoles primaires et/ou maternelles pour expérimenter ensemble la pause sportive, et réduire les addictions aux écrans des enfants

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Accès à des bases de données
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : pour mener à bien ce projet et adapter le programme en fonction des retours terrain, l'entreprise Dynseo mettra à disposition trois de ses collaborateurs : Sara Bonotti, psychomotricienne et responsable pédagogique, Pierre Come Betsch, développeur iOS ; Alexandra Amen, développeuse Android.

Besoin en ressources matérielles : - des tablettes tactiles si les établissements partenaires n'ont pas de tablettes pour tester le programme Coco Pense et Coco Bouge. Sinon, l'entreprise peut simplement fournir l'application à installer sur toute tablette Android ou Apple.

Besoin en ressources financières : - un soutien financier serait très apprécié, mais n'est pas bloquant.

V

PORTEUR DU PROJET

José Rose, professeur émérite, [Aix-Marseille Université](https://www.univ-amu.fr), Marseille
jose.rose@univ-amu.fr

DESCRIPTION DU PROJET

TRALIB

L'accès à l'emploi est un enjeu majeur pour les jeunes. Le système éducatif contribue à sa préparation par la diffusion de savoirs et la motivation. Tralib est un jeu pédagogique destiné aux élèves et étudiants. Il a pour objectif de favoriser leur réflexion sur le travail en vue de leur insertion professionnelle. Tralib met en situation les étudiants, via des personnages types qui réagissent à des événements et doivent réaliser des projets. Ce « jeu sérieux » explore de nouvelles pistes pédagogiques actives dans le but d'amener les étudiants à réfléchir sur leur rapport au travail, leurs représentations du travail et leur devenir professionnel.

Tralib se compose de cartes « personnages », « événements », « projets » et « familles ». Il se décline en plusieurs jeux coopératifs et d'apprentissage : devinettes, classement, jeu de rôle et de conversation. Les parties sont animées par un meneur et permettent aux joueurs de faire part de leurs interrogations, d'évoquer leurs expériences, d'échanger et d'étoffer leurs connaissances.

OBJECTIF

Echanger, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Lycée, université, formation professionnelle

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Le service d'impression d'Aix Marseille Université pour la réalisation d'un prototype.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprise spécialisée dans le secteur de l'audiovisuel, arts, spectacles ;
- Chercheurs spécialisés en
 - o Sciences de la société ;
 - o Sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants en université et dans la formation professionnelle.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Présenter le projet pour en tester la clarté et l'intérêt, améliorer sa présentation et réfléchir au modèle économique en cas de diffusion.

- Rencontrer des personnes qui innovent en matière pédagogique et ont une expérience des jeux sérieux et également d'éventuels partenaires socio-économiques.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines :

- Tout d'abord, un ou une graphiste illustratrice. Ensuite des collègues ayant une expérience des jeux pédagogiques afin de partager la réflexion sur l'objectif et les règles du jeu ;
- des chercheurs en sciences du travail et de l'éducation pour améliorer le contenu des cartes, étoffer la liste des événements et projets, approfondir la présentation des personnages.
- Enfin, il faudrait trouver une entreprise pour fabriquer les cartes et le coffret de jeux et assurer sa distribution.

Besoin en ressources matérielles :

- La rémunération d'un ou une graphiste-illustratrice.
- Des frais de déplacements pour rencontrer d'autres créateurs de jeux.
- Un budget pour financer la fabrication des cartes et des coffrets de jeu et accompagner le projet jusqu'à la distribution.

Besoin en ressources financières : Le porteur de projet souhaite explorer les questions en lien avec le financement avec des spécialistes et profiter du speed-dating à cet effet. À ce jour, le besoin principal est le financement d'un ou une graphiste-illustratrice pour imaginer et réaliser 64 dessins associés aux personnages du jeu. Le deuxième poste à prévoir concerne la fabrication du jeu par une entreprise spécialisée.

VI

PORTEUR DU PROJET

François Baritiu, président, Edumalin, Paris
francois@edumalin.fr

DESCRIPTION DU PROJET

DataMalin

L'objectif est de mesurer grâce aux données d'apprentissage, l'efficacité de la mémorisation de notions en Maths et Français en 6^e, en combinant des stratégies d'apprentissage efficaces (testing) et avec l'appui d'un outil numérique. Le test sera réalisé avec des élèves de niveau 6^{ème} des collèges, sur une durée allant de 12 à 24 mois. Une étude comparant 2 échantillons (sans protocole et avec protocole) serait la stratégie choisie.

Mémoriser des notions est une des activités cognitives les plus courantes et fréquentes tout au long du cursus scolaire, sans pour autant faire l'objet d'un enseignement explicite. En appui sur les travaux de la recherche, DataMalin a pour objectif d'éclairer grâce aux données d'apprentissage cette potentielle meilleure efficacité en contexte scolaire et sur la base d'un outil numérique.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Mémoriser en Maths et Français - Apprendre à mémoriser

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en sciences humaines et humanités ;
- Enseignants de collège

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Consolider cette 1ère version du projet en la précisant auprès des interlocuteurs AMPIRIC qui pourraient être concernés ;
- rencontrer les différents interlocuteurs du projet pour essayer de créer une dynamique autour de ce projet.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique

- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : Le projet nécessite l'engagement :

- d'un ou plusieurs enseignants de Maths et de Français dans le niveau de classe 6^{ème} avec accord de la direction du collège ;
- d'un chercheur ou chercheuse spécialiste de psychologie cognitive et des stratégies d'apprentissage ;
- de la DRANE dans la partie supervision et analyse des données ;
- d'un chef de projet Edumalin et d'une équipe (tech, péda), chargés de structurer, piloter et faire le lien avec les différents intervenants du projet.

Besoin en ressources matérielles : à priori pas besoin de ressources matérielles sauf si des séances en eye-tracking sont nécessaires pour mesurer et comprendre le « trajet de l'attention » via la prise d'information des élèves sur un support de cours.

Besoin en ressources financières : Le projet nécessite les ressources financières suivantes pour une durée d'un an :

- Déploiement de l'outil numérique : **5k€ HT par an** ;
- Chef de projet : coordination des actions, élaboration d'un protocole, suivi et mise en œuvre de ce protocole, Copil multi-partenaire (DRANE, collèges impliqués, université, équipe Edumalin) : **30k€ HT** ;
- Tracking et analyse données (Data Analyst + équipé céda multi disciplinaire) : **15k€ HT**.

VII

PORTEUR DU PROJET

Jérémie Touzé, président, [Heureux Hasard](#), Velaux
jeremie@mathlive.fr

DESCRIPTION DU PROJET

Quiz collaboratif

Le [Quiz Collaboratif](#) est un quiz dans lequel les élèves doivent répondre mais aussi se corriger entre eux. C'est une innovation technologique et pédagogique portée par l'entreprise Heureux Hasard, spécialisée dans la création et le développement d'outils numériques collaboratifs pour l'enseignement. Le Quiz Collaboratif est un système intégré à la plateforme [MathLive](#).

L'objectif du projet CréativLab est de mesurer scientifiquement l'impact de la dimension collaborative du « [Quiz Collaboratif](#) ». Cette étude scientifique permettra également d'apporter des améliorations pédagogiques au système. Une première version officielle du Quiz Collaboratif est en ligne et utilisée dans les classes françaises de collège et lycée. Plus de 100 usages en classe ont été réalisés par des enseignants depuis décembre 2022, ces usages ont mobilisé plus de 1500 élèves.

Le Quiz Collaboratif a déjà utilisé de façon récurrente par plus de 50 enseignants français de collège et lycée. Le Quiz Collaboratif a été plébiscité et soutenu par les IAN (Interlocuteurs Académiques au Numériques) lors de la journée nationale qui a eu lieu le vendredi 3 février 2023. Le Quiz Collaboratif va être intégré au manuel d'enseignement scientifique mathématiques première de Hatier qui paraîtra en avril 2023.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée, université, formation professionnelle

THÈSE CIFRE

Oui

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées en :

- commerce et autres activités de service
- télécommunications

- Chercheurs spécialisés en :

- mathématiques et leurs interactions
- sciences de la terre et de l'univers, espace

- physique
 - chimie Matériaux
 - sciences humaines et humanités
 - sciences de la société
 - sciences pour l'ingénieur
 - sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants du primaire, collège, lycée, université, formation professionnelle

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Echanger avec la communauté Ampiric

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : collaboration avec des chercheurs pour étudier l'impact pédagogique des innovations portées par le Quiz Collaboratif ;

Besoin en ressources matérielles : éventuellement des tablettes pour la réalisation d'expérimentations ;

Besoin en ressources financières : financement de la mise en place, l'exécution et l'analyse des résultats issus des travaux de recherche.

VIII

PORTEUR DU PROJET

Anne Méaux, coordinatrice Pédagogie et Innovation Sociale, [PLAY International](https://play-international.org), Paris
anne.meaux@play-international.org

DESCRIPTION DU PROJET

CLE Compter lire Ecrire

PLAY souhaite mener un projet alliant le sport à l'apprentissage des savoirs fondamentaux pour les enfants à l'école. L'objectif est de développer une méthode innovante d'apprentissage des savoirs « compter, lire et écrire », pour répondre aux difficultés scolaires grandissantes en France et dans le monde, et lutter contre l'échec scolaire. Ces outils, se basant sur le jeu sportif et ludique, seront à destination des professeurs des écoles de cycle 2.

Il est essentiel de proposer des outils innovants pour les enseignants, notamment en alliant le sport et les apprentissages. Car l'apprentissage des savoirs fondamentaux est un réel enjeu. En France, « 42,4% des élèves ont une maîtrise fragile des mathématiques, voire de grandes difficultés » (enquête Cedre, Depp, 2019) et 50% des élèves n'arrivent pas à lire plus de 18 mots par minute alors que les attendus du programme fixent un ratio de 50 mots à la fin du CP (enquête Lire et Ecrire d'Ifé, 2015).

OBJECTIF

Expérimenter, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Pour le volet « compter », une collaboration entre Plaisir Maths (qui agit pour rendre l'apprentissage des mathématiques ludique) et PLAY International a débuté en 2019. Cette collaboration a donné lieu à un diagnostic approfondi et la création d'une séance pour des classes de CP. Cette séance a été expérimentée auprès de plus de 180 enfants et démontré son fort potentiel.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées en santé humaine et action sociale
- Chercheurs spécialisés en sciences humaines et humanités
- Enseignants du primaire

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Faire connaître le projet, échanger avec des experts et des partenaires scientifiques qui disposent de compétences complémentaires à celles de l'entreprise pour potentiellement développer de nouvelles collaborations. Plus simplement, les

rencontres pourraient permettre à l'entreprise d'affiner et de cadrer plus en avant le projet grâce aux retours que les autres participants pourraient faire.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : pour que ce projet prenne de l'essor, un ETP serait nécessaire afin que les champs Compter, Lire et Ecrire soient développés en même temps (sans un temps plein, les phases du projet pourront quand même être développées mais de manière étalée) ;

- Plusieurs fonctions support seront nécessaires, notamment l'équipe innovation pour un appui méthodologique et opérationnel renforcé, l'équipe siège, développement et communication pour la conduite puis le rayonnement du projet.

Besoin en ressources matérielles : - déplacements et les frais de prestation de nos partenaires pour leur expertise sur les savoirs fondamentaux.

- Le matériel sportif (kit composé de plots, ballons, cerceaux, matériel spécifique...) et pédagogique (livret de séances imprimée, annexes, etc.) ;
- Les coûts de la formation (déplacement, matériel pédagogique, etc.).

Besoin en ressources financières : - paiement de la RH ou de la prestation, matériel sportif et pédagogique, coûts de formation. Un budget de 15 000€ permettrait un lancement du projet, pour la recherche et conception de plusieurs séances ; allant jusqu'à la phase d'expérimentation.

IX

PORTEUR DU PROJET

Brice Le Roux, maître de conférences, [Aix-Marseille Université](https://www.univ-amu.fr), Marseille
brice.leroux@univ-amu.fr

DESCRIPTION DU PROJET

Crocos-Nest

En associant psychologie cognitive, sciences de l'éducation et nouvelles technologies, ce projet est la poursuite d'une collaboration scientifique s'intéressant au repérage des forces et faiblesses cognitives d'enfants au cours de séances de programmation de robots en groupe. Nous visons la poursuite de notre collaboration et la formation des enseignants d'élémentaire à la transmission de l'apprentissage de la programmation et au déploiement de notre grille d'observation.

L'Éducation Nationale intègre le numérique comme élément du parcours scolaire. La robotique éducative change le contexte d'apprentissage. De nombreux enfants éprouvent des difficultés scolaires liées à des difficultés cognitives. L'alternative innovante autour de la programmation de robot repose sur un apprentissage actif par manipulation et motivant par le contexte. Ce second projet se propose d'informer les enseignants sur les techniques, bénéfices et identification des difficultés.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, formation professionnelle

THÈSE CIFRE

Oui

PARTENAIRES ENGAGÉS

A l'occasion d'une première année de projet financée par Ampiric, les enseignants chercheurs du laboratoire ADEF se sont associés à des enseignants chercheurs du laboratoire Psyclé ainsi qu'à l'entreprise CrocoUnited (anciennement CrocoGoDigital) pour démontrer l'utilité de l'utilisation en classe d'ateliers de programmation pour évaluer les forces et faiblesses cognitives des élèves d'élémentaire.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

Enseignants du primaire

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Envisager de nouvelles collaborations complémentaires à celle déjà mise en place entre ADEF, PSYCLE et CrocoUnited.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : Le projet entend identifier les contours du travail collaboratif afin de le soutenir et de contribuer à catégoriser les pratiques enseignantes les plus favorables avec la robotique éducative pour soutenir tous les élèves et notamment ceux en difficulté. Il s'agit finalement de fournir des outils clés en main aux enseignants pour utiliser l'apprentissage collaboratif en programmation en classe. Nous aurons besoin de ressources pour poursuivre l'évaluation en cours et pour former les enseignants.

Besoin en ressources matérielles : -une salle qui servira de lieu de formation auprès des enseignants (cycle 2 et 3) pour la transmission de l'apprentissage de la programmation ;
- Matériel informatique et/ou robotique.

Besoin en ressources financières :

- achat de matériel dédié : 1500 euros,
 - frais de personnel : 1500 euros
 - La mise en place d'un colloque ou d'un séminaire dans le but de partager les résultats auprès de chercheurs, enseignants, professionnels de santé et familles, Frais d'organisation (frais de déplacements pour chercheurs invités) : 2000 euros
- Total : 5000 /an.



PORTEUR DU PROJET

Jean-Marc et Julia Santi, présidente et co-fondateur, [SAS Skilit](#), Aix-en-Provence

juliadeletombe@skilit.io

jmsanti@skilit.io

DESCRIPTION DU PROJET

Analyse sémantique NLP

Les différents axes de ce projet portent sur :

- l'identification des profils comportementaux pour bâtir une pédagogie adaptée ;
- la capitalisation des dernières avancées dans les domaines des sciences du langage, du comportement et de l'IA pour proposer un Data Texte Profiler à valeur ajoutée ;
- la mise à disposition un IA Trainer capable d'apprendre aux systèmes informatiques le sens des mots qui transitent sur le digital en quantité croissante notamment pour l'accompagnement des apprenants.

L'évaluation des compétences (softskills) des futurs enseignants en démarrage de formation et tout au long de l'année avec l'appui de leurs référents est une garantie pour le futur enseignant d'obtenir des informations pertinentes sur les dimensions comportementales à développer durant le cursus.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Amélioration de la prise de décision des formateurs grâce aux récents progrès de l'Intelligence Artificielle dans le Traitement automatique du Langage (Natural Language Processing)

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Formation professionnelle

THÈSE CIFRE

Oui

PARTENAIRES ENGAGÉS

Des échanges ont été établis avec Pascale Brandt Pomares - Inspé Aix Marseille

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprise spécialisée dans le secteur de la santé humaine et action sociale
- Chercheurs spécialisés en :
 - sciences humaines et humanités ;
 - sciences pour l'ingénieur ;
 - sciences et technologies de l'information et de la communication ;
- Enseignants à l'université et dans la formation professionnelle.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Rencontrer des chercheurs et des responsables d'instituts de formation.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : collaboration avec des chercheurs en pédagogie.

Besoin en ressources matérielles : à étudier.

Besoin en ressources financières : à étudier.

XI

PORTEUR DU PROJET

Charles-Henry de La Londe, président, [Fondation Voltaire](#), Lyon
charles-henry.delalonde@fondation-voltaire.fr

DESCRIPTION DU PROJET

Remédiation en français de mineurs sous main de justice

A la suite d'un partenariat avec un Centre éducatif fermé, la DPJJ demande à la Fondation Voltaire de renforcer et d'étendre un dispositif numérique de remédiation en français à d'autres mineurs condamnés. Les objectifs sont triples :

- renforcer l'efficacité pédagogique ;
- expérimenter un pilote dans 2 régions de la DPJJ ;
- en évaluer la pertinence et l'étendre à terme à 900 jeunes / an ainsi qu'à d'autres structures accueillant des publics hautement décrocheurs (structures de retour à l'école ; etc.).

La Fondation Voltaire souhaite, en lien avec la Protection judiciaire de la jeunesse, concevoir puis évaluer un outil numérique tutoré de perfectionnement en français (vocabulaire, syntaxe), accessible aux grands décrocheurs. La Fondation Voltaire recherche un partenaire académique pour travailler sur ce projet en 2023, voire une équipe pluridisciplinaire co-ingénierie pédagogique (didactique du français) en lien avec des besoins éducatifs particuliers et complexes, sciences cognitives et psychologie.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, formation professionnelle

THÈSE CIFRE

Ne sait pas

PARTENAIRES ENGAGÉS

La Fondation Voltaire porte le projet, avec le soutien de la direction de la Protection judiciaire de la jeunesse (ministère de la Justice) qui apportera :

1. un terrain d'expérimentation dans deux directions inter-régionales de la DPJJ (à définir) ;
2. une partie du financement du projet ;
3. le déploiement, au terme de l'évaluation, à 232 établissements si les objectifs sont atteints ;

Aucun partenaire académique ni équipe scientifique n'est à ce jour engagé.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - sciences humaines et humanités ;

- sciences et technologies de l'information et de la communication ;
- Enseignants du collège.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Identifier et convaincre des chercheurs (et enseignants ou éducateurs) à contribuer à l'ingénierie pédagogique, à l'expérimentation, à l'évaluation, à la valorisation et à la diffusion du dispositif ;
- Bénéficier d'un accompagnement tout au long du développement du projet dans une approche partenariale.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Expérimentation
- Accès à des bases de données
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines : - Un référent pour l'ingénierie pédagogique qui sera chargé de l'identification et de la collecte de dispositifs pédagogiques exploitables ou inspirants ; co-conception des scénarii didactiques de remédiation en français et des contenus pédagogiques ;

- un référent en sciences psycho-cognitives pour répondre aux besoins particuliers (TDAH, dys, etc.) ;

- un référent pour l'évaluation de l'efficacité pédagogique du dispositif pré et post expérimentation (groupes test et groupes contrôle).

Besoin en ressources matérielles : La conception logicielle de l'outil numérique de remédiation s'appuiera sur l'infrastructure informatique et la technologie du Projet Voltaire, plateforme auto adaptative de perfectionnement en expression et en orthographe. Le développement logiciel sera assuré par une équipe dédiée. Le projet ne requiert pas d'autres ressources matérielles à ce stade.

Besoin en ressources financières : L'évaluation budgétaire du projet reste à définir, elle dépendra du périmètre du projet académique (agrégation de ressources / recherches existantes vs création d'un dispositif pédagogique ad hoc, en particulier). La Fondation Voltaire apportera du mécénat de compétences au projet. Des financements publics seront sollicités.

XII

PORTEUR DU PROJET

Stelline Privé Dubault, Head of Product officer, [KOKORO lingua](https://kokorolingu.com), Neuchatel - Suisse
stelline.prive-dubault@kokorolingu.com

DESCRIPTION DU PROJET

KOKORO lingua

Pour apprendre l'anglais à des enfants... rien de mieux que des enfants ! Bien sûr ! L'idée est simple et belle. KOKORO lingua, c'est une invitation à vivre la langue de l'autre, naturellement. Les KOKORO Kids, des copains anglophones, s'invitent dans le quotidien de votre enfant et lui dévoile un peu plus leur univers dans chaque vidéo. Déjà utilisée par près de 250'000 enfants, l'objectif de l'entreprise est l'ouverture de l'accès à l'éducation au plus grand nombre d'enfants partout dans le monde.

KOKORO lingua est une méthode d'apprentissage intuitive de l'anglais, par vidéos hebdomadaires, avec des activités ludiques animées par des enfants anglophones natifs. Fondée sur la pédagogie Montessori, les neurosciences et la transmission entre enfants, la méthode KOKORO lingua est une solution en ligne unique, simple et intuitive pour ouvrir aux enfants les portes du monde. KOKORO est déjà utilisée par 250 000 enfants.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Apprentissage d'une ou plusieurs langues étrangères

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

L'appel d'offre TNE (Territoires Numériques Educatifs) auprès de l'Education nationale a été remporté.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - Sciences humaines et humanités
 - Sciences de la société
- Enseignants de maternelle et de primaire.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Présenter le projet à des experts susceptibles d'aider l'entreprise à :

- prouver scientifiquement que la méthode fonctionne ;
- faire un travail de recherche et d'analyse sur les résultats de KOKORO versus méthodes traditionnelles ;
- améliorer encore et toujours la méthode que ce soit via la méthode Montessori ou toute autre méthode
- tester encore et toujours la méthode auprès du plus grand nombre d'enfants ;

- Valoriser la méthode.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines : collaboration avec des chercheurs et des enseignants.

Besoin en ressources matérielles : ordinateurs ou tablettes avec connexion internet à mettre à la disposition des enfants-testeurs dans les établissements scolaires.

Besoin en ressources financières : KOKORO lingua a un fort volet solidaire. Pour tout abonnement acheté, un abonnement est offert à une famille en difficulté. L'entreprise est actuellement en période de levée de fond car elle a besoin de soutien pour se développer en proposant notamment l'apprentissage de nouvelles langues et en poursuivant le développement de nos cursus déjà en-cours.

XIII

PORTEUR DU PROJET

Cécile Tric, présidente, **Partenaire du Savoir**, Paris

ceciletric@lecrandusavoir.fr

DESCRIPTION DU PROJET

L'Ecran du Savoir manuel d'Histoire 2^{de}

Il s'agit de faire évoluer le manuel d'Histoire 2^{de} développé par la maison d'édition Partenaire du Savoir. Pour cela, plusieurs options sont possibles : 1) tester son efficacité et l'appropriation par l'élève et l'enseignant dans une recherche collaborative de terrain ; 2) ajouter une couche d'IA pour améliorer la recommandation des exercices ou pour corriger les exercices ; 3) intégrer des principes des neurosciences pour des parcours d'élève en autonomie.

Le manuel scolaire numérique interactif d'Histoire 2^{de} est personnalisable par l'enseignant et lui permet d'adresser des exercices différenciés aux élèves. Il peut les corriger et suivre les notes de ses élèves dans un tableau de bord. Partenaire du Savoir a terminé la conception du projet, souhaite le tester et le faire évoluer. Une version pour le collège est aussi prévue.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Les compétences liées à l'histoire : se repérer dans le temps et l'espace, mettre un événement en perspective, analyser des documents, rédiger un commentaire et une composition, argumenter... Utiliser les outils numériques

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège et lycée

THÈSE CIFRE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :

- Sciences humaines et humanités
- Sciences de la société
- Sciences et technologies de l'information et de la communication

- Enseignants de collège, lycée et université

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Bénéficier de la présence de membres différents de la communauté éducative et scientifique pour :

- faire connaître la maison d'édition Partenaire du Savoir ;

- identifier des enseignants désireux de tester le manuel avec leurs classes, ainsi que des chercheurs intéressés par l'exploitation des données et susceptibles d'accompagner Partenaire du Savoir afin d'améliorer le manuel.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation.

Besoin en ressources humaines : 1) collaboration avec des chercheurs en éducation et numérique, en sciences humaines, en IA, en neurosciences ; 2) collaboration avec des enseignants.

Besoin en ressources financières : Scénario de test :

- développement informatique/UXUI : 8000€ ;
- édition : 3000€ ;
- chercheur en Education et numérique SH : 3000€ ;
- enseignants pour tester le projet : 1000€.

Scénario IA :

- développement informatique/UXUI : 6000€ ;
- chercheur en IA : 7000 € Edition : 2000 €

Scénario neurosciences :

- développement informatique/UXUI Edition : 2000 € ;
- chercheur en neurosciences : 6000 € ;
- enseignants pour tester le projet : 1000 €.