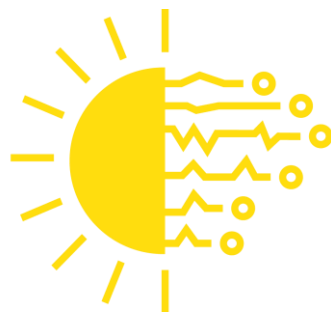




CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

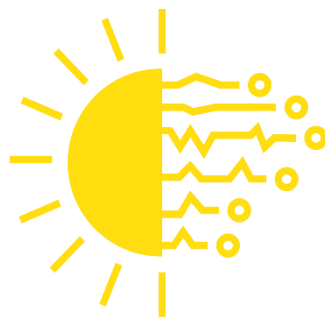
Présentation des projets lauréats & speed-dating 2025

Lundi 24 mars 2025

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

PROGRAMME

- 8.15 **Accueil**
- 8.45 **Introduction** Nicolas Mascret, Violette Nemessany, Anaïs Page
- 9.00 **Projets lauréats du CréativLab**
Processus cognitifs des erreurs en mathématiques : Jérémie Touzé, Karine Isambard
Maplesoft - Modélisation mathématiques et numérique : Jean-François Hérold, Rachid Zarouf
Car@kol : Pascal Jourdana
Helpmii++ : Marie-Anne Xavier, Patrice Laisney
- 11.00 **Pause**
- 11.30 **Table ronde consacrée aux mesures d'impact sur l'apprentissage des savoirs fondamentaux ou sur le développement professionnel des enseignants ?**
Présidente : **Ariane Baye**, professeure et directrice du Centre de recherche AIDE (Analyses et Interventions dans les domaines du Décrochage et de l'Exclusion) à l'université de Liège, Belgique
Avec la participation de :
Hibou lecture adaptée : Vincent Wartelle, Johannes Ziegler
Banque des Territoires-CDC : Joséphine Bry
- 13.00 **Déjeuner**
- 14.00 **Speed-dating**
Introduction : **L'accélérateur d'innovations pédagogiques - réseau Canope** : Olivier Banus
14.15 *Avant de commencer le speed-dating, les porteurs des projets disposeront de 45 secondes,*
14.30 *chacun, pour se présenter*
- 14.45 **Rencontre avec les porteurs des nouveaux projets**
La Fresque de l'économie : Martine Carré-Tallon ; Frédéric Tallet
Eloquentia : Inès Greca ; Awen Le Goff
United Crocos : Vincent Berge
Abilous : Vanina Berger
Ensemble : Aurélie Pasquier-Berland
Vittascience : Camille Miele
Atlas Sémantiques : Leu Ploux-Chillès
HELPMII++ : Marie-Anne Xavier, Sylvain Croxatto, Jacques Portet
Ikigai - Games for Citizens : Florian Delcourt
CiN.Archi : Laure Bampi
CitizenCops : Marion Chapulut
CEA - Application sciences et métiers de la recherche : Julie Itchah
LaPasserelle.nc : Pauline Welby
Approche didactique de l'étude de l'iconicité en mathématique : Jean Deville
- 17.00 **Fin du speed-dating**
Avec la contribution les étudiants du master MEEF d'Aix-Marseille Université (AMU)



CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

Présentation des projets lauréats

Projets lauréats du creativlab Ampiric en cours d'accompagnement

Processus cognitifs des erreurs en mathématiques

Le projet consiste à enrichir le système innovant de Quiz Collaboratif de l'outil numérique pédagogique MathLive par une analyse des typologies d'erreurs des élèves, basée sur les travaux en didactique des mathématiques. L'objectif est de rendre explicites pour les enseignants les différentes stratégies des élèves ayant conduit à ces erreurs et d'en rendre l'origine didactique et cognitive lisible afin de permettre des interventions ciblées pour un suivi personnalisé des élèves. Ces améliorations seront développées grâce à la combinaison des apports de la recherche par des didacticiens de mathématiques et des chercheurs sur l'évaluation en tant que support de l'apprentissage ainsi que d'outils basés sur l'IA et des démarches collaboratives induites par MathLive.

Responsables du projet : Jérémie Touzé (Heureux Hasard), Yann Mercier-Brunel (AMU-ADEF), Karine Fouchet-Isambard (AMU-ADEF), Benjamin Monmege (AMU-LIS), Vincent Ricomet (Rectorat de l'académie Aix-Marseille), Jean-Baptiste Civet (Rectorat de l'académie Aix-Marseille), Jean-Marc Vidal (Rectorat de l'académie Aix-Marseille), Cécile Caujolle (EAFC Marseille Calanques), Dany-Laure Godefroy (EAFC Marseille Calanques), Bénédicte Espariat (Cité scolaire Marseilleveyre), Elisabeth Novikoff (Cité scolaire Marseilleveyre), Florian Jegu (Cité scolaire Marseilleveyre), Viviane Muhulet (Cité scolaire Honoré Daumier), Karima Acherar (Lycée Rempart), Sandrine Bosinco (Lycée Saint Eloi), Gil Arthaud (Lycée polyvalent Adam de Craponne)

MAPLESOFT - Modélisation mathématiques 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 des 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 (AMU-ADEF), Jean-François Hérold (AMU-ADEF), Claire Coiffard (AMU-SFERE Provence, ADEF), Romain Hug (AMU-ADEF), Karine Isambard-Fouchet (AMU- I2M), Nicolas Cottureau (Maplesoft France), Gérard Nin (IREM), Karishma Punwani (Maplesoft Canada), Mourad Afekhssi (Texas Instrument) ; Sylvie Cosquer (Collège Izzo) ; Soraya Chaoua (Collège L'Estaque).

CAR@KOL

CAR@KOL (Creación Art Based Research d'un @lbum KOLaboratif) est un projet de recherche-crédation/formation qui vise à développer les compétences plurilittéraciques (plurilingues et numériques) au cycle 2, ainsi qu'à former les enseignants. Il porte sur la co-conception et l'expérimentation en classe et en formation d'un album de jeunesse hétérolingue et de sa version numérique (La Marelle). Cocréées avec l'écrivain québécois Jean-Simon DesRochers, ces œuvres s'inspirent de la recherche en didactique des langues et des cultures et en didactique du français, en collaboration avec des enseignantes et la maison d'édition numérique La Marelle.

Responsables du projet : Isabelle Cros (AMU-LPL), Pascal Jourdana (La Marelle), Jean-Simon DesRochers (Université de Montréal), Delphine Presles (illustration indépendante), Christelle Combe (AMU), Karima Gouaich (AMU-ADEF), Marie-Laure Barbier (AMU- Centre PsyCLE), Jean-Marc Quaranta (AMU- CIELAM), Marie-Noëlle Roubaud (AMU-LPL), William Domingues (Centre de formation et de soutien aux données de la recherche), Norhene Atici (École Carpelette Laugier), Emilie Plenecassagne (École Carpelette Laugier), Emilie Lattanzio (École Carpelette Laugier), Aurélie Carliz (Ecole Laugier), Bérangère Donnadiou (Ecole Laugier).

HELPMII++

L'outil HELPMII et la pédagogie associée, qui résultent tous deux d'une reconsidération de la relation « sachant-apprenant », présentent un potentiel certain dans l'aide apportée aux élèves en difficulté. Dans le cadre du CréativLab, Mathsdrive et les laboratoires LIS ainsi qu'ADEF devront confirmer ce potentiel à partir d'un POC. Les tests de terrain seront réalisés dans un établissement scolaire REP, niveau 3^e, en mathématiques, par des enseignants volontaires de l'établissement ou des étudiants du master MEEF UE3.

Responsables du projet : Marie-Anne Xavier (Mathsdrive), Sylvain Croxatto (Mathsdrive), Patrice Laisney (AMU-ADEF-LIS), Jean-François Herold (AMU-LIS), Ismail Badache (AMU-ADEF).

Table ronde : les mesures d'impact sur l'apprentissage des savoirs fondamentaux ou sur le développement professionnel des enseignants

Présidée par Ariane Baye, professeure et directrice du Centre de recherche AIDE, université de Liège, Belgique

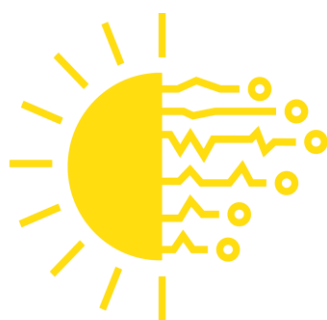
Avec la participation des porteurs du projet lauréat : **HIBOU LECTURE ADAPTEE**

- **Vincent Wartelle**, président-fondateur, ISI
- **Johannes Ziegler**, directeur de recherche au CNRS et directeur du laboratoire de psychologie cognitive, Aix-Marseille Université

Avec la participation exceptionnelle de :

- Joséphine Bry, **chargée de projet France 2030** | Innovation dans la forme scolaire, Banque des Territoires – CDC





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*

1/

Porteurs du projet

Frédéric Tallet, économiste, L'éco à venir ; Martine Carré-Tallon, professeur, Université Paris Dauphine - PSL
frederic.tallet@enseignementsup.gouv.fr; martine.carre-tallon@dauphine.psl.eu

Description du projet

La Fresque de l'économie

La fresque de l'économie est un jeu éducatif conçu pour permettre aux joueurs de réfléchir autour des principaux concepts économiques. Il s'adresse aussi bien aux lycéens, aux étudiants qu'à tout groupe désireux d'améliorer sa compréhension de l'économie. L'idée est de construire en groupe son économie. Chaque fresque est unique. À travers cette expérience collective, les joueurs comprennent les différents agents économiques et leurs interactions. Ces moments de réflexion permettent de mettre en lumière des relations économiques auxquelles vous n'auriez peut-être pas pensé spontanément, tout seul !

Objectif

Expérimenter ; échanger ; former

Apprentissages fondamentaux

Raisonner

Temps de développement

1 an

Niveau d'enseignement

Lycée, université

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

Non

Partenaires recherchés

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o Audiovisuel, arts, spectacles
- Enseignants du :
 - o Lycée ;
 - o Université

Attentes par rapport au speed-dating

- Rencontrer des acteurs :
 - o enseignants, pédagogues,
 - o cadres de la fonction publique spécialisés dans les sciences économiques afin de médiatiser et diffuser plus largement l'usage de la Fresque
 - o entreprises, indépendants ou associations capables de réaliser les développements informatiques pour aboutir à une Fresque en version numérique

Accompagnement Ampiric

- Expérimentation ;
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines

La médiatisation de la Fresque auprès des réseaux de professionnels enseignants (en lycée comme en université) en sciences économique constitue un des besoins forts de développement recherché auprès d'Ampiric et de ses partenaires. Avoir accès et pouvoir intervenir dans des colloques, séminaires et autres réunions de professeurs, formateurs, inspecteurs et autres acteurs innovants dans l'enseignement des sciences économiques serait extrêmement précieux pour le développement de la Fresque.

Besoin en ressources matérielles

Envisager le développement d'une version numérique de la Fresque serait un axe important afin de pouvoir jouer dans des conditions différentes :

- dans des lieux et créneaux temporels multiples,
- en pouvant conserver l'avancement des modélisations,
- en pouvant décomposer les modélisations et leur appliquer des chocs différents.

Besoin en ressources financières

A venir en fonction des premiers échanges avec des partenaires pouvant réaliser les développements informatiques. Par ailleurs, pour médiatiser la Fresque, des financements seraient précieux pour financer les déplacements en France.

2/

Porteur du projet

Inès Greca, coordinatrice antenne SUD ; Awen Le Goff, porteur du projet, Eloquentia, Marseille
ines.greca@eloquentia.world ; awen.le-goff@eloquentia.world

Description du projet

On prend la parole - ateliers de prise de parole éducative

Eloquentia est une association engagée depuis plus de 10 ans dans l'émancipation de la jeunesse en développant les compétences orales et transversales des jeunes. Chaque année, elle accompagne 15 000 jeunes pour renforcer leur confiance en eux et libérer une parole authentique, en s'appuyant sur trois valeurs fondamentales : le respect, l'écoute active et la bienveillance.

Leur projet s'articule autour de deux axes principaux :

1. au niveau individuel :
 - développer la confiance en soi et oser prendre la parole.
 - aider les jeunes à « être en congruence », c'est-à-dire à aligner leurs actions avec ce qu'ils ressentent et pensent, pour une expression authentique et cohérente.
2. au niveau collectif :
 - créer une dynamique collaborative sur un territoire en intégrant les temps scolaire, périscolaire et extrascolaire.
 - éveiller l'empathie des jeunes pour favoriser leur engagement et leur compréhension des autres.

L'objectif à long terme est d'accompagner les jeunes dans leur intégration sociale et de maximiser leur réussite dans leurs études, en faisant de la prise de parole un levier de développement personnel et collectif.

Objectif

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

Apprentissages fondamentaux

Respecter autrui, raisonner

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Primaire, collège, lycée

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

- Le projet est soutenu par des partenaires privés notamment la Fondation Cetelem et la Fondation TotalEnergie

Partenaires recherchés

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :

- administration publique
- audiovisuel, arts, spectacles
- santé humaine et action sociale

- Enseignants :

- maternelle
- collège
- lycée

Attentes par rapport au speed-dating

- Échanger avec des professionnels de l'éducation ;
- Identifier les besoins du terrain ;
- Présenter les programmes d'Eloquentia ;
- Créer de nouveaux partenariats fructueux

Accompagnement ampiric

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

Besoin en ressources matérielles

- Diffusion des programmes d'Eloquentia

Besoin en ressources financières

- Nouer des partenariats pour cofinancer les actions dans les structures partenaires

3/

Porteur du projet

Vincent Berge, co-fondateur, [United Crocos](https://www.unitedcrocos.com)
vincent.berge@unitedcrocos.com

Description du projet

Moteur IA de recommandations pédagogiques

Selon United Crocos, 20 à 30 % des enfants rencontrent des difficultés cognitives, engendrant souffrance des enfants, parents, et enseignants, qui sont démunis : outils limités, manque de moyens, formation uniquement TND. Améliorer la formation et fournir des recommandations pédagogiques adaptées sont essentiels pour renforcer l'apprentissage des fondamentaux. Ce projet vise à développer une IA générant des recommandations pédagogiques basées sur l'analyse des profils cognitifs et la recherche scientifique.

Reprenant les travaux de United Crocos en R&D et dans les classes, ce projet vise à apporter aux enseignants un outil IA dédié aux recommandations pédagogiques – individuelles et par groupe – suivant des observations comportementales et environnementales pour soutenir l'apprentissage des EBEPs (TND et au-delà des TND). Fondé sur une base de données issue de la recherche scientifique, ce système sera entraîné et optimisé par l'intégration de données expertes et soumis à une validation rigoureuse.

Objectif

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

Apprentissages fondamentaux

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner. Les recommandations aident à l'apprentissage dans tous les domaines, notamment ceux pour lesquels l'enfant est en difficulté.

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Primaire

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

Non

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - Biologie, médecine et santé
 - Sciences humaines et humanités
 - Sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants du primaire.

Attentes par rapport au speed-dating

- Collaborer avec des partenaires aux expertises variées afin de compléter le savoir-faire de l'entreprise et inscrire sa démarche dans une approche scientifique. Cette coopération permettra une co-construction du projet, combinant l'expérience de terrain de l'entreprise et ses connaissances scientifiques sur le repérage cognitif, avec l'expertise pédagogique et scientifique en matière de recommandations.

Accompagnement Ampiric

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

Besoin en ressources humaines

Ressources disponibles chez United Crocos : - Directrice de recherche en neuropsychologie – Attachée de recherche en sciences cognitives – Ingénieur spécialisé en IA – Neuropsychologue – Psychologue du développement – Un comité scientifique composé d'un médecin spécialisé en TND et d'un neuropsychologue spécialiste du TDAH – DPO Ressources nécessaires : - Ingénieur pédagogique – Enseignants – Développeur – Chercheurs spécialisés en neuroéducation

Besoin en ressources matérielles

- Hébergement des modèles IA / API en fonction des besoins

Besoin en ressources financières

Ressources humaines : 156 000 € • Ingénieur IA (190j) : développement et optimisation du moteur IA • Directrice de recherche (70j) : supervision scientifique • Attachée de recherche (90j) : structuration des bases de données • Ingénieur pédagogique (50j) : recommandations pédagogiques • Psychologues (30j) : profils cognitifs • Développeur (20j) : interface • Enseignants (70j) : tests et validation pédagogique
Matériel : 2 000 € Financement : United Crocos (143 000 €), Ampiric (15 000 €)

4/

Porteur du projet

Vanina Berger, co-fondatrice, [Abilous](#)
vanina.berger@gmail.com

Description du projet

Abilous

Les classes sont de plus en plus hétérogènes et il est difficile pour les enseignants de motiver à la fois les enfants en avance tout en aidant ceux en difficulté. Le but de la plateforme Abilous est de faciliter la différenciation pédagogique, les aider dans l'élaboration de ces parcours personnalisés et de motiver les élèves grâce à la gamification intégrée. Abilous a commencé par le niveau primaire et souhaite s'étendre ensuite aux autres niveaux scolaires grâce à un outil auteur assisté d'IA.

Abilous est une plateforme éducative gamifiée qui aide les professionnels de l'éducation à personnaliser les parcours d'apprentissages selon le profil de leurs élèves. Ils peuvent soit piocher dans un catalogue de contenus sur les savoirs fondamentaux ou soit créer et partager de nouveaux contenus pédagogiques grâce à un outil auteur assisté d'IA pour engendrer rapidement des exercices interactifs à partir de leurs cours. Abilous permet aussi un suivi détaillé des progrès des élèves.

Abilous souhaite concevoir des parcours d'apprentissages sur les savoirs fondamentaux (français, mathématiques, histoire, géographie, sciences...) inspirés des différentes pédagogies reconnues (ex : enseignement explicite, méthode Singapour, pédagogie Montessori... toute autre méthode d'apprentissage efficace). L'entreprise désire aussi ajouter d'autres types de contenus éducatifs comme apprendre à apprendre, les softs skills, l'écologie voire des formations pour les enseignants.

Objectif

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

Apprentissages fondamentaux

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner

Temps de développement

1 ans

Niveau d'enseignement

Maternelle, primaire, collège, lycée, université

Thèse Cifre

Peut-être

Partenaires engagés

Le projet est incubé au laboratoire de recherches INRIA de Sophia-Antipolis (jusqu'à fin mars 2025).

Le projet a été sélectionné dans la 4^{ème} promotion de l'accélérateur Edtech de CY Université.

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - Mathématiques et leurs interactions
 - Sciences de la terre et de l'univers, espace
 - Physique
 - Chimie Matériaux
 - Biologie, médecine et santé
 - Sciences humaines et humanités
 - Sciences de la société
 - Sciences pour l'ingénieur
 - Sciences et technologies de l'information et de la communication
 - Sciences agronomiques et écologiques
- Enseignants du maternelle, primaire, collège, lycée, université

Attentes par rapport au speed-dating

- Trouver une collaboration possible avec un ou plusieurs enseignants chercheurs pour aider l'entreprise dans l'élaboration de contenus pédagogiques et de parcours d'apprentissages basés sur les résultats de recherche.
- Expérimenter la solution dans un maximum de classes pour tester et améliorer la plateforme en fonction des retours du terrain.
- Faire une étude d'impact dès que la solution sera suffisamment utilisée.

Accompagnement Ampiric

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

Besoin en ressources humaines

- Agrandir l'équipe avec des profils marketing, communication pour faire connaître la plateforme,
- Collaborer avec des enseignants/chercheurs/ingénieurs pédagogiques pour ajouter des contenus éducatifs,
- Collaborer avec des graphistes et des développeurs en informatique pour accélérer le développement de la plateforme.

Besoin en ressources matérielles

- Nouveaux ordinateurs,
- Supports de communication pour le marketing,
- Nouveaux serveurs si la base d'utilisateurs augmente.

Besoin en ressources financières

- Couvrir les frais juridiques, de prestations de graphisme, de création de contenus, de développement informatique, de déplacements pour des événements Edtech ou frais de présences dans des salons Edtech.

5/

Porteur du projet

Aurélie Pasquier-Berland, MCF HDR, Inspé AMU
aurelie.pasquier@univ-amu.fr

Description du projet

Ensemble

Le projet vise à évaluer l'impact d'un projet visant la rencontre de quartiers de différents territoires de Marseille à travers le jumelage d'écoles appartenant à des quartiers populaires de la ville et des quartiers favorisés. L'enjeu de mixité sociale, religieuse et culturelle, de la découverte et de l'ouverture à l'altérité et à la mixité vise à prévenir mais aussi à travailler à partir des préjugés et finalement à déconstruire certaines représentations pouvant conduire à la discrimination.

Etudier les effets au regard de trois grands aspects qui sont rarement regroupés et évalués ensemble pour le même type de projet : - L'ouverture à l'autre, à l'altérité, à la diversité, le vivre ensemble : apprentissage fondamental « respecter autrui ». - Les compétences psychosociales développées : conscience émotionnelle et partage social des émotions. - Le développement des compétences communicationnelles : écouter, comprendre, parler, interagir, argumenter, débattre.

Objectif

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

Apprentissages fondamentaux

Ecrire, respecter autrui, raisonner

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Primaire

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

Association du territoire « Citizen Corps », portant le projet « Le Grand Bain » intervenant sur des thématiques sur une année scolaire (danse, patrimoine, biodiversité, etc.) au cœur de la cité marseillaise et reposant sur des enjeux de mixité et de rencontres des établissements scolaires. Enseignants du primaire des quartiers populaires de la ville et des quartiers favorisés

Partenaires recherchés

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o Santé humaine et action sociale

Attentes par rapport au speed-dating

- Rencontrer des partenaires sociaux (milieu associatif) intéressés à l'idée d'expertiser leurs projets ; à évaluer l'impact des projets conduits sur une année scolaire tant du point de vue des compétences psychosociales des élèves, de l'altérité et du vivre ensemble, que du point de vue des apprentissages fondamentaux (comprendre, écouter, parler, interagir, argumenter, débattre).
- Rencontrer des professeurs des écoles intéressés par l'apport des pratiques innovantes.

Accompagnement Ampiric

- Environnement scientifique, accès au terrain pédagogique, valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines

- 2 stagiaires seront nécessaires pour participer :
 - o à la passation des pré-tests et des post-tests en langue orale et écrite des élèves (afin d'évaluer l'impact du dispositif sur les apprentissages fondamentaux « lire, écrire, raisonner ») en réception et en production, mais aussi en conscience émotionnelle, partage social et intégrité cognitive (esprit critique),
 - o aux captations vidéo pendant les rencontres et les focus groupes.

Besoin en ressources matérielles

- Commande spécifique d'une batterie de tests construite dans une architecture répondant aux deux domaines ainsi qu'à chacun de leurs sous-domaines.
- Accès au traitement informatisé des données reposant sur l'analyse en intradomaine et en interdomaines (étude comparative afin d'analyser la démarche diagnostique).
- Caméras pour les enregistrements vidéo des rencontres et l'analyse en focus groupe. - Micros-cravates pour les focus groupes.

Besoin en ressources financières

- Financement des déplacements des chercheurs et étudiants sur les lieux des rencontres et dans les établissements scolaires.
- Financement pour le traitement des données quanti/quali par un prestataire.
- Financement de communications et publications scientifiques sur le projet.

6/

Porteur du projet

Camille Miele, ingénieure de recherche, [Vittascience](http://Vittascience.com)
camille@vittascience.com

Description du projet

Enseigner la littératie de l'IA, comment permettre aux élèves de s'adapter à l'évolution constante de cette discipline

Si l'enseignement de l'IA est largement reconnu comme un enjeu éducatif majeur, il se heurte à une difficulté considérable : comment enseigner pour que les élèves apprennent des connaissances qui évoluent rapidement et sont générales, au sens qu'elles s'appliquent à des domaines extrêmement divers. Ce projet de recherche (thèse Cifre) vise à évaluer l'efficacité de différentes méthodes d'enseignement de l'IA sur la capacité des élèves à s'adapter et à généraliser leurs apprentissages à des contextes variés. Il cherche à expérimenter différentes manières d'enseigner l'IA de manière à rendre les élèves capables de s'adapter aux évolutions constantes de cette discipline. L'objectif est d'identifier les meilleures méthodes pédagogiques pour permettre aux élèves de transférer leurs connaissances sur l'IA à de nouveaux contextes. Le projet explore différentes approches d'enseignement, en comparant l'apprentissage centré sur une seule discipline et l'intégration interdisciplinaire.

Objectif

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

Apprentissages fondamentaux

Raisonner, transférabilité et adaptabilité à la nouveauté (analogie à l'esprit critique)

Temps de développement

3 ans

Niveau d'enseignement

Collège, lycée

Thèse Cifre

Oui

Partenaires engagés

Un dossier de demande de financement CIFRE a déjà été soumis à l'ANRT. Ce projet inclus Vittascience (plateforme spécialisée dans l'enseignement de la programmation, de la robotique et de l'IA) ; le laboratoire Epsilon de Montpellier ; la doctorante Camille Miele. Cette thèse sera encadrée par André Tricot (Pr).

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - o Sciences humaines et humanités
- Enseignants du collège et lycée.

Attentes par rapport au speed-dating

- Rencontrer des enseignants et/ou des chercheurs partants pour faire partie du consortium précédemment présenté. Par ailleurs, il est possible d'envisager une co-direction de la thèse si le profil d'un enseignant chercheur semble en adéquation avec le projet.

Accompagnement Ampiric

- Accès au terrain pédagogique, valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines

Le projet de thèse nécessite la création préalable d'un consortium d'enseignants pour l'élaboration du contenu de l'enseignement qui sera dispensé lors de l'expérimentation. Cette collaboration a pour objectif de permettre d'ancrer ce nouvel enseignement dans des sujets cohérents avec les programmes d'enseignement déjà dispensés. Mais également, de s'aligner aux centres d'intérêt et aux pratiques des élèves en matière d'IA.

7/

Porteur du projet

Leu Ploux-Chillès, président, Atlas Sémantiques
contact@atlas-semanticues.eu

Description du projet

Le traitement automatique des langues et les jeux sérieux comme vecteur de pédagogie

En prenant support sur leur expertise en sémantique computationnelle et jeux sérieux, les Atlas sémantiques ont pour projet une série de formations, tutoriels et jeux adaptés à l'enseignement (collège et lycée). Il s'agira :

- d'accompagner l'apprentissage du vocabulaire, des relations lexicales, des notions de champs lexical et sémantique,
- d'apporter une initiation au traitement automatique des langues et à son utilisation pour l'aide à l'analyse et la rédaction de textes. Ce projet vise à élaborer des formations, tutoriels et jeux pour soutenir l'enseignement du français au collège et au lycée autour du lexique, de l'analyse et de la rédaction de textes.

Objectif

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

Apprentissages fondamentaux

Enrichir et structurer le lexique ; Soutenir l'enseignement portant sur la sémantique des mots (synonymie, antonymie...) ; Initier au traitement automatique des langues ; Initier aux outils d'aide à l'analyse des textes ; Initier aux outils d'aide à la rédaction.

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Collège, lycée

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

- 20

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - o Sciences humaines et humanités
 - o Sciences de la société
- Enseignants du collège, lycée, université

Attentes par rapport au speed-dating

- Présenter le dispositif
- Être mis en contact avec des personnes déjà investies dans des projets similaires et disposées à partager leur expérience et des perspectives de réalisation et de développement
- Découvrir d'autres projets et attentes avec lesquels l'entreprise pourrait entrer en synergie.

Accompagnement Ampiric

- Accès au terrain pédagogique, valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines

- Le projet nécessite des compétences présentes au sein de la société des Atlas sémantiques : développement informatique, linguistique computationnelle, création d'interface, design.

Outre ces compétences, le projet nécessite une collaboration avec des enseignants du secondaire et des chercheurs en sciences de l'éducation pour les étapes de conception, de validation. Enfin, un poste sera dédié à la formation auprès du public scolaire ou des enseignants.

Besoin en ressources matérielles

- Acquisition d'un ordinateur portable et d'un vidéoprojecteur dédiés à la formation.

Les autres ressources matérielles sont couvertes par les Atlas sémantiques.

Besoin en ressources financières

Le projet nécessite :

- une participation au développement des logiciels, des jeux et de la formation (8 Keuros) ;
- des ressources matérielles (portable et video projecteur) (1,5 Keuro) ;
- des frais de fonctionnement : missions pour les rencontres avec les enseignants et les chercheurs (1 Keuro), frais de société (600 euros).

Total : 11,1K euros.

8/

Porteur du projet

Marie-Anne Xavier, gérante, Mathsdrive
marie-anne.xavier@mathsdrive.com

Description du projet

Helpmii++

L'humain est au cœur du projet : expertise du sachant au profit de l'originalité et du potentiel de chaque apprenant.
Les ENJEUX : développer le potentiel d'apprentissage des apprenants notamment dans les quartiers défavorisés.
L'OBJECTIF : Mettre chaque apprenant en situation de se libérer des barrières psychologiques et de devenir acteur et progressivement pilote de son apprentissage. Envisager la répartition possible des rôles entre l'expertise humaine et l'IA.

Après neuf années de tests de différents prototypes d'outils nous avons abouti à une refonte en profondeur de la relation sachant/apprenant. Les tests en cours permettent d'évaluer l'impact de notre plateforme actuelle sur les apprentissages en mathématiques dans un collège REP+, y compris l'impact sur sa contribution à la formation des sachants. Les processus et outils d'assistance de l'expertise humaine seront ensuite adaptés ou créés (retours des tests & intégration IA).

Objectif

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

Apprentissages fondamentaux

Lire, compter, respecter autrui, raisonner, soutenir les élèves en situation de blocage et offrir des outils d'assistance aux enseignants et aux élèves

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Collège, lycée, formation professionnelle

Thèse Cifre

Oui

Partenaires engagés

- AMU INSPE ADEF LIS : formation étudiants Master MEEF (UE 3 et stage de recherche)

Partenaires recherchés

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

Attentes par rapport au speed-dating

- Faire des rencontres fructueuses ;
- développer et valider nos compétences

Accompagnement Ampiric

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

Besoin en ressources humaines

Développeur informatique (Architecte applicatif)

Expert : psychologie et communication

Experts : outils FH/IA

Besoin en ressources matérielles

Matériel et plateformes d'expérimentation

Besoin en ressources financières

15 000 € pour sous-traitance outils d'assistances apprenant et sachant

9/

Porteur du projet

Florian Delcourt, Responsable des formations, d'animation de réseau et prospection, [Ikigai - Games for Citizens formation.animation@ikigai.games](mailto:formation.animation@ikigai.games)

Description du projet

Ikigai - Games for Citizens : des jeux vidéo personnalisables pour les collèges/lycées avec IA dédiée

Dans les cités éducatives de Sevran et Clichy-sous-Bois, le projet vise à personnaliser les apprentissages et engager malgré les disparités de niveaux. Une plateforme d'édition permet aux enseignants de créer des contenus adaptés aux besoins variés des élèves. Les feedbacks permettent d'adapter l'apprentissage en continu, assurant une continuité pédagogique et favorisant un suivi individualisé. L'objectif est d'améliorer l'engagement des élèves tout en réduisant les inégalités scolaires.

Objectif

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

Apprentissages fondamentaux

- Raisonner,
- Renforcement des compétences cognitives : développer la logique, la résolution de problèmes, la pensée critique et la créativité à travers des jeux adaptés aux différentes disciplines. Maîtrise des connaissances pluridisciplinaires, autonomie et engagement.

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Primaire, collège, lycée

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

- Cité éducative Clichy-sous-Bois (depuis septembre 2024)
- Cité éducative Sevran (déposé, pour début en mars 2025)

Partenaires recherchés

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

Attentes par rapport au speed-dating

- Rechercher des partenaires dont les compétences complémentaires pour des partenariats durables ;
- Réseautage et visibilité ;
- Enrichissement mutuel.

Accompagnement Ampiric

- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines

- Recherche de partenaires qui pourraient déployer les actions sur leur propre localité, et des chercheurs qui souhaiteraient évaluer les dispositifs. À savoir que des learnings analytics seront mobilisables. Des thèses seront bientôt lancées dans la structure pour répondre aux enjeux IA.

Besoin en ressources matérielles

- Communicationnel afin que d'autres partenaires pédagogiques rejoignent le déploiement
- Financier pour permettre une coordination de la formation et du suivi de projet sur un plan pluri régional

Besoin en ressources financières

- Permettre une coordination de la formation et du suivi de projet sur un plan pluri régional
- Permettre un déploiement des ressources créées et les adaptées en fonction des évaluations.

10/

Porteur du projet

Laure Bampi, directrice, CiN.Archi
contact.cina.archi@gmail.com

Description du projet

Faire recherche avec la jeunesse

En France les enfants et les adolescents, sont encore très souvent absents de l'élaboration ou la transformation des lieux d'apprentissage. CiN.Archi propose d'étudier la faisabilité d'une généralisation de la transmission d'une culture architecturale à l'école et tout au long du cursus scolaire, illustrée par la conception et la mise en œuvre de projets d'aménagements des espaces scolaires par les usagers, dans le cadre de leurs apprentissages fondamentaux.

Le projet vise à créer un observatoire de la transmission architecturale auprès des jeunes publics afin d'offrir un cadre pédagogique à la conception des outils de projection avec la jeunesse, d'assurer la promotion de la recherche avec les jeunes, d'amorcer la valorisation des apprentissages dans le cadre de l'élaboration et la mise en œuvre d'un projet de transformation des espaces scolaires, d'améliorer les dispositifs de co-conception avec jeunesse.

Objectif

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

Apprentissages fondamentaux

- La continuité de l'éducation au développement durable dans un parcours d'apprentissage de l'élève.
- La visibilité et la formalisation d'un véritable parcours citoyen des élèves.
- Le renforcement de la démarche partenariale. Le partage d'expérience entre établissements d'un même territoire.
- L'attractivité du territoire par son identité liée au développement durable.

Temps de développement

3 ans

Niveau d'enseignement

Maternelle, primaire, collège, lycée

Thèse Cifre

Oui

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - o Sciences humaines et humanités
 - o Sciences de la société
- Enseignants du maternelle, primaire, collège, lycée.

Attentes par rapport au speed-dating

- Définir un cadre de recherche composé de partenaires scientifiques et institutionnels identifiés dans ce processus de recherche.
- Trouver les partenaires pour la création d'une méthodologie commune de recherche avec la jeunesse en vue de la valorisation de l'expertise des jeunes dans leur pratiques des espaces d'apprentissage.

Accompagnement Ampiric

- Environnement scientifique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion.

Besoin en ressources humaines

- Un ingénieur de recherche secteur Marseille
- Un ingénieur de recherche secteur Avignon
- Un ingénieur de recherche secteur Aix-en-Provence
- Un ingénieur de recherche secteur Gap
- Un coordinateur de recherche
- Un doctorant ou post doctorant
- Une secrétaire administrative

Besoin en ressources matérielles

- Bureaux, salles de travail. Salles de classe, établissements scolaires exploratoires

Besoin en ressources financières

Salaires : 145 000 euros
Frais de déplacement : 38 000 euros
Frais d'hébergement : 45 000 euros
4 Plaud : 678 euros
4 iPad Pro : 7 504 euros

11/

Porteur du projet

Marion Chapulut, présidente, CitizenCorps
mchapulut@citizencorps.fr

Description du projet

CitizenCorps : Le grand bain

Des clivages sociaux et une ségrégation scolaire en hausse. Le projet vise à :

- créer de la mixité sociale pour lutter contre les stéréotypes,
- opérer un parcours à l'attention des élèves et des enseignants en s'appuyant sur une pédagogie de la rencontre,
- développer les compétences socio-émotionnelles,
- s'approprier son territoire en expérimentant la mobilité,
- mobiliser et animer une communauté éducative sur le sujet de l'altérité, la rencontre par des mises en réseaux, échanges de pratiques, formation.

Le Grand Bain organise des jumelages des classes élémentaires aux réalités sociales, culturelles et religieuses très diverses sur le même territoire de Marseille. Le temps d'une année scolaire, les élèves des binômes du Grand Bain suivent un parcours pédagogique commun pour :

- susciter la curiosité ;
- favoriser la confiance ;
- permettre la coopération ;
- célébrer.

Pour réussir le parcours du « faire ensemble » des enfants, nous accompagnons et formons ensemble enseignants et partenaires.

Objectif

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

Apprentissages fondamentaux

Ecrire, respecter autrui

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Primaire

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

- Partenaire avec le laboratoire CNRS délégation régionale Provence et Corse organisant la mise en place d'un financement de recherche collaborative post-doctorale intitulée : « Documenter une expérience de mixité sociale à l'école primaire », financée par la Fondation de France.

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - o Sciences humaines et humanités
- Enseignants du primaire.

Attentes par rapport au speed-dating

- Rencontrer des chercheurs spécialistes de l'évaluation dans le domaine des compétences psycho sociales, ainsi que sur l'évaluation de la pratique langagière.
- Rencontrer des enseignants qui sont intéressés par des actions de terrain et aussi par la recherche.

Accompagnement Ampiric

- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

Besoin en ressources humaines

- 30 bénévoles, des partenaires professionnels spécialisés (anthropologue, sophrologue)

Besoin en ressources matérielles

- Site Internet avec accès réservé aux enseignants et un kit pédagogique d'accompagnement
- Mobilisation d'une trentaine de lieux sur tout le territoire pour recevoir les binômes.

Besoin en ressources financières

Couvrir les besoins des chercheurs

12/

Porteur du projet

Julie Itchah, assistante de Direction - Membre du COJITE, CEA
julie.itchah@cea.fr

Description du projet

CEA - Application sciences et métiers de la recherche

Le désamour des jeunes pour la science et les métiers scientifiques en France est préoccupant. De nombreux lycéens expriment un manque d'aisance avec les mathématiques et les sciences physiques, et plusieurs enseignants observent une baisse d'intérêt pour ces disciplines. Parmi les causes souvent évoquées figurent les stéréotypes sur la difficulté des sciences ainsi qu'un manque de visibilité sur les débouchés professionnels. Face à ce constat, il est essentiel de proposer des outils de communication adaptés aux jeunes pour leur permettre de redécouvrir la science sous un angle attractif et engageant.

Ce projet vise à développer une application pour les jeunes et leurs enseignants. Le but est de les initier à la science et aux métiers de la recherche. Cette application offrira un contenu éducatif interactif, des témoignages de scientifiques, des actualités, et une fonctionnalité de réalité augmentée. Elle inclura également un système de suivi de progression et de récompenses. Les objectifs sont d'améliorer la notoriété des métiers de la recherche, de promouvoir l'éducation scientifique et de fidéliser les jeunes.

Objectif

Expérimenter

Apprentissages fondamentaux

Raisonner

Temps de développement

2 ans

Niveau d'enseignement

Lycée

Thèse Cifre

Non

Partenaires engagés

- Initiative d'un groupe de travail du CEA (Commissariat à l'énergie atomique et aux énergies alternatives), soutenu par le COMEX et l'administrateur général

Partenaires recherchés

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o Commerce & autres activités de service
 - o Télécommunications
- Chercheurs spécialisés en :
 - o Département Sciences pour l'ingénieur
- Enseignants du lycée.

Attentes par rapport au speed-dating

- Rencontrer des personnes ou des entreprises pour la création de l'application,
- Contacts avec des enseignants pour tester notre application,
- Rechercher un premier financement même symbolique pour convaincre définitivement l'administrateur général de l'importance de financer l'application.

Accompagnement Ampiric

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

Besoin en ressources humaines

- Un spécialiste en développement d'application mobile pour la rédaction du cahier des charges et pour son déploiement en version bêta,
- des enseignants et des lycéens pour tester l'application

Besoin en ressources matérielles

- Tablette ou un smartphone pour les démonstrations

Besoin en ressources financières

- Prestataires : 100 000 € environ ;
- Communication sur l'application ainsi que sa maintenance : 50 000 €

13/

Porteur du projet

Pauline Welby, chercheure, Laboratoire Parole et Langage, CNRS
pauline.welby@cnrs.fr

Description du projet

LaPasserelle.nc

En Nouvelle-Calédonie, on rencontre régulièrement des noms et des mots « en langue » (panneaux, listes d'émargement, articles...). Bien les prononcer est une façon de montrer son respect pour une personne et sa communauté. Or ce n'est pas facile, car chaque langue kanake possède son propre système de sons et sa propre orthographe.

Le projet vise à construire un phonétiseur multilingue, qui fait le lien entre les formes écrites des langues kanak de Nouvelle-Calédonie et leurs prononciations. L'application prend en input un texte tapé en orthographe standard et donne en output une transcription, soit en alphabet phonétique, soit dans un système user-friendly basé sur l'orthographe du français (la langue commune), enrichie d'astuces pédagogiques multimodales (courtes instructions écrites, illustrations montrant l'articulation...).

Objectif

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

Apprentissages fondamentaux

Construction de représentations phonologiques -> une meilleure prononciation en langue seconde. Apprentissage de nouveaux mots en L2.

Temps de développement

3 ans

Niveau d'enseignement

Lycée, université

Thèse Cifre

Oui

Partenaires engagés

- Université de la Nouvelle-Calédonie

Partenaires recherchés

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

Attentes par rapport au speed-dating

- Rencontrer la communauté Ampiric, chercheurs, enseignants et d'autres acteurs impliqués dans le développement et l'évaluations d'applications pédagogiques « evidence-based ».

Accompagnement Ampiric

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

Besoin en ressources humaines

- Besoin d'expertise en développement de didacticiels/smart games et en web design.

Besoin en ressources matérielles

- ordinateur portable (pour rencontres avec les communautés et démos)

Besoin en ressources financières

- gratification stagiaires en informatique et en métiers du multimédia et de l'Internet 4 stagiaires x 3 mois (4x3x1000€) = 12000€ - rémunération artiste - astuces pédagogiques - 1000€ - ordinateur portable (rencontres avec les communautés et démos) : 1000€ - nom de domaine : 5 ans 44€ (5250 XPF, voir <https://www.domaine.nc/trfs>) - hébergement du site : 2500€ (5 ans - très coûteux en NC, mais nécessaire)
- ateliers avec les communautés : 1000€ x 3 ans x 3/an = 9000€
Total : 25 544€

14/

Porteur du projet

Jean Deville, enseignant, Collège René Cassin, Tarascon
jean.deville@ac-aix-marseille.fr

Description du projet

Approche didactique de l'étude de l'iconicité en mathématique

L'intérêt de l'étude de la sémiotique en didactique des mathématiques n'est plus à faire. Il s'agit ici de développer un cadre opérationnel d'analyse, enraciné dans la linguistique théorique (cf. Philippe Monneret) afin d'étudier l'iconicité des objets de l'enseignement des mathématiques. L'objectif étant de rendre compte des processus cognitifs à l'œuvre dans l'enseignement des mathématiques.

Objectif

Echanger

Apprentissages fondamentaux

Compter, raisonner

Temps de développement

3 ans

Niveau d'enseignement

Collège

Thèse Cifre

Non

Partenaires recherchés

- Chercheurs spécialisés en :
 - o Mathématiques et leurs interactions
 - o Sciences humaines et humanités

Attentes par rapport au speed-dating

- Prendre contact, évaluer le travail à réaliser pour rendre ce projet faisable, glaner des pistes de recherches, et éventuellement participer à des projets en lien avec cette thématique

Accompagnement Ampiric

- Environnement scientifique

Besoin en ressources humaines

- Un directeur de thèse

Besoin en ressources matérielles

- A définir

Besoin en ressources financières

- A définir