

CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

PRESENTATION DES PROJETS LAUREATS & SPEED-DATING 2026

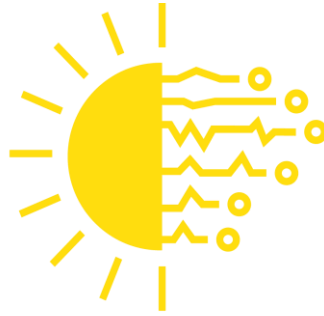
MERCREDI 8 AVRIL 2026

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

PROGRAMME

- 8.15 **Accueil-café des participants**
- 8.45 **Introduction** Pascal Brandt-Pomarès, Nicolas Mascret, Violette Nemessany, Amandine Soragna, Jonathan Mirault
- 9.00 **Projets lauréats du CréativLab**
Et toi, comment dis-tu ? 2 : Pauline Welby, Fabrice Wacalie, Patrick Eatene, Fabien Mauberret
Ensemble : Aurélie Pasquier-Berland, Jessyca Tretola, Christina Romain, Marion Chapulut, Laura Peysson
Sped-Well : Solange Ciavaldini-Cartaut, Florian Delcourt, Léo Merle, Alice Ferrari, Alexandra Exiga, Pauline Ben-Said, Sylvain Bessone, Lorris Bilet, Cristina Banzet, Alexandre Astruc
Abilous@Ampiric : Johannes Ziegler, Vanina Berger
- 10.40 **Pause**
- 11.00 **Car@kol** : Isabelle Cros, Pascal Jourdana, Jean-Simon DesRochers, Delphine Presles, Christelle Combe, Karima Gouaich, Marie-Laure Barbier, Jean-Marc Quaranta, Marie-Noëlle Roubaud, William Domingues, Norhene Atici, Emilie Plenecassagne, Emilie Lattanzio, Aurélie Carliz, Bérangère Donnadiou
Taxonomie des erreurs et feed-back adaptatifs en mathématiques : Jérémie Touzé, Yann Mercier-Brunel, Karine Fouchet-Isambard, Benjamin Monmege, Vincent Ricomet, Jean-Baptiste Civet, Jean-Marc Vidal, Cécile Caujolle, Dany-Laure Godefroy, Bénédicte Espariat, Elisabeth Novikoff, Florian Jego, Viviane Muhulet, Karima Acherar, Sandrine Bosinco, Gil Arthaud
Maplesoft - Modélisation mathématique et numérique : Rachid Zarouf, Jean-François Hérold, Claire Coiffard, Romain Hug, Karine Fouchet-Isambard, Nicolas Cottereau, Gérard Nin, Karishma Punwani, Mourad Afekhssi ; Sylvie Cosquer ; Soraya Chaoua
Helpmii++ : Marie-Anne Xavier, Sylvain Croxatto, Patrice Laisney, Jean-François Hérold, Ismail Badache, Jacques Portet
- 13.00 **Déjeuner**
- 14.30 **Speed-dating**
Introduction : **L'accélérateur d'innovations pédagogiques - réseau Canopé** : Olivier Banus
- 14.40 *Avant de commencer le speed-dating, les porteurs des projets disposeront de 45 secondes, chacun, pour se présenter*
Nouveaux projets
Perm Activ : Thibaut Ranque | **Captibulle** : Sophie Lebon | **Codexplore Lab** : Jean-Baptiste Lévêque | **RecoGenIAL** : Maud Rasamimanana | **Cap sur ma santé** : Andrea Sagni
Addiction Méditerranée : Julie Carruelle | **HELpus** : Frédéric Pourchier | **Génération créative** : Agnès Racle | **My English Workbench** : Hannah Burroughs | **Cinémarseille** : Cécile Durieux | **CHICA-AI** : Lucile Gelin | **THinking with AI** : Fabienne Saletes-Lefevre | **Yap !** : Fabienne Saletes-Lefevre | **Bouge & Apprends** : Mégane Boixiere-Marconnet | **Promi** : Philippe Choquet | **TALeScope** : Leu Ploux-Chillès | **Village des tableaux IA** : Arto Douy | **Et toi, comment dis-tu ? 2** : Pauline Welby, Fabrice Wacalie, Patrick Eatene, Fabien Mauberret
- 17.00 **Fin du speed-dating**

Avec la contribution des étudiants du master MEEF d'Aix-Marseille Université (AMU)



CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

Présentation des projets lauréats

PROJETS LAUREATS DU CREATIVLAB AMPIRIC EN COURS D'ACCOMPAGNEMENT

ET TOI, COMMENT DIS-TU ? 2

L'échange de langues à l'école calédonienne, une voie (et une voix) pour mieux comprendre les camarades

Le projet consiste à relancer, sous la forme d'une ressource numérique multimédia, un dictionnaire illustré multilingue associant le français et cinq langues kanak, parlées par le peuple autochtone de Nouvelle-Calédonie. Cette initiative s'inscrit dans une démarche de valorisation, de sauvegarde et de transmission du patrimoine linguistique et culturel kanak. Au-delà de sa dimension lexicographique, ce dictionnaire entend constituer un outil pédagogique et scientifique de référence. Son format numérique et multimédia permettra de faciliter l'accessibilité et l'usage, tant pour les chercheurs et les enseignants que pour les communautés locales et le grand public. Ce projet contribue à la reconnaissance et à la diffusion des cultures kanak, tout en mobilisant les technologies numériques pour renforcer la médiation autour de ce patrimoine immatériel. Il participe ainsi à la préservation de la diversité culturelle et linguistique, en offrant un support innovant et durable pour la transmission intergénérationnelle des savoirs.

Responsables du projet : Pauline Welby (AMU LPL – CNRS), **Fabrice Wacalie** (Université de la Nouvelle-Calédonie, INSPE, Académie des Langues Kanak), **Patrick Eatene** (Vice-rectorat de Nouvelle-Calédonie), **Fabien Mauberret** (GlobeDesign)

ENSEMBLE

Le projet vise à étudier l'impact du projet « Le Grand Bain » reposant sur le jumelage d'écoles appartenant à des quartiers populaires et favorisés. Selon un plan de recherche test-re-test et un suivi longitudinal (méthode mixte), le projet de recherche « Ensemble » évalue l'effet des rencontres sociales sur les constituants du respect d'autrui par l'approche des compétences psychosociales (consciente et régulation émotionnelle) et langagières (compétences pragmatiques et communicationnelles, plurilinguisme) des élèves participants au programme.

Responsables du projet : Aurélie Pasquier-Berland (AMU-ADEF), **Jessyca Tretola** (AMU-ADEF), **Christina Romain** (AMU-LPL), **Marion Chapulut** (Association Citizen Corps-projet Le Grand Bain), **Laura Peysson** (Association Citizen Corps-projet Le Grand Bain)

SPED-WELL

Sped-Well est à la fois une recherche partenariale et une recherche quasi-expérimentale. Le projet s'attache à identifier tout d'abord l'ingénierie de formation (continue, en établissements scolaires, en autoformation de type e-learning) la plus efficace dans sa visée d'essaimage des résultats probants relatifs à des innovations sur le bien-être scolaire pour bien apprendre en collège. Puis, il mesure le transfert de la formation dispensée vers les classes des bénéficiaires à l'aide d'une mallette pédagogique, incluant un jeu sérieux, conçue pour accompagner la transformation pas à pas des pratiques d'enseignement dans des écosystèmes proches de l'expérimentation initiale. Sped-Well implique aux côtés des formateurs de Réseau Canopé, sept « passeurs en éducation », enseignants garants d'une adaptation didactique et pédagogique conforme des ressources, usages d'outils, scripts pédagogiques et contextes dont les effets ont été significatifs dans la recherche collaborative initiale (SA3PNudges – LÉA Ecole Collège St Exupéry 06).

Responsables du projet : Solange Ciavaldini-Cartaut (AMU-LAPCOS), **Florian Delcourt** (association IKIGAI – Games for Citizens), **Léo Merle** (Réseau Canopé – Direction territoriale Provence-Alpes-Côte d'Azur), **Alice Ferrari** (Collège Saint Exupéry), **Alexandra Exiga** (Collège Saint Exupéry), **Pauline Ben-Said** (Collège Saint Exupéry), **Sylvain Bessone** (Collège Saint Exupéry), **Lorris Bailet** (Collège Saint Exupéry), **Cristina Banzet** (Collège Saint Exupéry), **Alexandre Astruc** (Collège Saint Exupéry).

ABILOUS@AMPIRIC

Ce projet vise à créer un environnement numérique innovant pour aider les enseignants à concevoir facilement leurs propres exercices et évaluations, et à offrir aux chercheurs une interface facilitant les expérimentations à grande échelle. L'enjeu est double : intégrer des ressources issues de la recherche et piloter des projets expérimentaux via l'interface « enseignants » développée par Abilous. Le projet rapproche les avancées scientifiques des besoins concrets du terrain scolaire.

Responsables du projet : Johannes Ziegler (CNRS, AMU), Vanina Berger (Abilous)

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).

TAXONOMIE DES ERREURS ET FEED-BACK ADAPTATIFS 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 Marseillevyre), Elisabeth Novikoff (Cité scolaire Marseillevyre), Florian Jégo (Cité scolaire Marseillevyre), Viviane Muhulet (Cité scolaire Honoré Daumier), Karima Acherar (Lycée Rempart), Sandrine Bosinco (Lycée Saint Eloi), Gil Arthaud (Lycée polyvalent Adam de Craponne)

MAPLESOFT

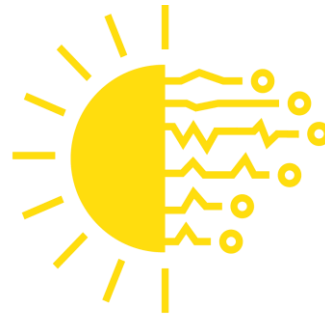
L'objectif de ce projet est d'élaborer l'accompagnement nécessaire à la réalisation de modèles mathématiques par les élèves de collège et/ou de lycée dans des situations d'enseignement-apprentissage avec des outils numériques (calculatrices Texas Instrument, MapleLearn® de MapleSoft), afin de contribuer 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.

Responsables du projet : Rachid Zarouf (AMU-ADEF), Jean-François Hérold (AMU-ADEF), Claire Coiffard (AMU-SFERE Provence, ADEF), Romain Hug (AMU-ADEF), Karine Fouchet-Isambard (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)

HELPMII++

Issu d'une preuve de concept réalisée en 2025, HelpMii++ intègre l'IA pour enrichir la relation entre élèves et helpeurs. Testé en collège REP+ pendant la phase d'incubation du projet, il montre un potentiel au-delà du soutien scolaire : meilleure compréhension des élèves, développement des compétences des helpeurs et impact sur la classe. Les objectifs sont d'une part d'éviter les retards d'apprentissage en adaptant les rétroactions et d'autre part de développer la réflexivité et l'esprit critique des élèves.

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



CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

Présentation des porteurs projets participant au Speed-dating

Objectifs

Échanger en tête-à-tête avec des innovateurs dans une ambiance conviviale

Promouvoir, convaincre et/ou créer des synergies pour construire des projets de recherche partenariale

1

PORTEUR DU PROJET

Thibaut Ranque, dirigeant et cofondateur, [SPORT PRO GROUP](https://sportprogroup.com)
partenariat@equip-eps.fr

DESCRIPTION DU PROJET

PERM ACTIV

Le projet PERM ACTIV est un dispositif numérique innovant né de la collaboration entre Sport Pro Group et Planet Fitness Group. Il vise à réduire les temps de sédentarité au cours de la journée scolaire, en particulier lors des temps de permanence, tout en contribuant à l'amélioration des apprentissages fondamentaux et de la santé des élèves.

Concrètement, PERM ACTIV propose des séquences d'activité physique courtes, diffusées par vidéoprojection, en anglais sous-titré, et intégrées dans les temps scolaires disponibles. Le dispositif est déjà expérimenté dans 55 établissements scolaires, témoignant de son potentiel de déploiement et de son acceptabilité sur le terrain. Le projet s'inscrit dans un contexte marqué par une dégradation préoccupante de l'état de santé physique des enfants et des adolescents, qui appelle à repenser le temps scolaire dans sa globalité. PERM ACTIV répond à deux enjeux majeurs. D'une part, il vise à limiter les périodes prolongées en position assise, afin de réduire les effets négatifs de la sédentarité. D'autre part, il cherche à remettre le corps en mouvement pour relancer l'activité cognitive, dans une perspective favorable à l'acquisition et à la consolidation des savoirs fondamentaux.

En articulant activité physique, usages du numérique et temps scolaire, PERM ACTIV propose une approche intégrée, à la croisée des enjeux éducatifs, sanitaires et pédagogiques.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Mobiliser le corps des élèves pour améliorer leur disponibilité cognitive et créer des conditions favorables aux apprentissages fondamentaux. Le ciblage des apprentissages fondamentaux à tester pourra être réalisé en collaboration avec les chercheurs intéressés par ce projet.

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée, université

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

- Sport Pro Group
- Planet Fitness Group

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - o Biologie, médecine et santé
 - o Sciences humaines et humanités

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des chercheurs intéressés par l'évaluation de l'impact du dispositif PERM ACTIV sur l'acquisition des apprentissages fondamentaux. Bien que le dispositif soit d'ores et déjà déployé dans plusieurs établissements scolaires, les porteurs du projet veulent aller au-delà de l'expérimentation de terrain pour objectiver scientifiquement les effets du dispositif et vérifier que les intentions pédagogiques initiales reposent sur des fondements mesurables et robustes.

Le speed-dating du CréativLab constitue ainsi une opportunité privilégiée pour engager des échanges avec des chercheurs, discuter de la faisabilité scientifique et méthodologique d'une démarche d'évaluation, et envisager les conditions d'un accompagnement du projet vers une labellisation du dispositif.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES

Le projet nécessite un accompagnement scientifique pour la conception et la mise en œuvre d'un protocole de recherche, ainsi que pour la collecte, l'analyse et la valorisation des données. Les échanges lors du speed-dating du CréativLab permettront de préciser les modalités de cette collaboration.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet s'appuie sur les ressources existantes (plateforme PERM ACTIV, vidéoprojecteurs, enceintes et établissements déjà engagés dans l'expérimentation). Les échanges avec les chercheurs permettront d'utiliser la salle d'expérimentation mise à disposition par le CréativLab ou les outils de mesure permettant de suivre le protocole de recherche conçu pendant la collaboration.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Les besoins financiers concernent principalement la prise en charge des frais de déplacement des personnes impliquées dans la mise en œuvre du protocole de recherche et dans les actions de diffusion des résultats.

2

PORTEUR DU PROJET

Sophie Lebon, présidente, [Bulledacs.lebon@captibulle.education](#)

DESCRIPTION DU PROJET

Captibulle

Ce projet vise à évaluer les effets de la Captibulle sur l'attention, la régulation du stress et la charge cognitive, dans un contexte marqué par l'augmentation des troubles attentionnels et de la fatigue mentale. À travers une approche expérimentale, il s'agit d'analyser l'impact d'une restriction visuelle latérale contrôlée sur la concentration, le confort cognitif et la performance mentale, chez des publics jeunes et adultes. L'objectif est de produire des données scientifiques objectivant les bénéfices potentiels de la Captibulle dans des contextes d'apprentissage et de performance.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRE ENGAGÉ

- Clinique des Trois Cyprès du Professeur Marcel Rufo. Dans ce cadre, une expérimentation avec des adolescents en échec scolaire a été lancée.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o Santé humaine et action sociale
- Chercheurs spécialisés en :
 - o Biologie, médecine et santé
- Enseignants à l'Université.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Échanger avec des experts et des chercheurs pour affiner le projet Captibulle ;
- Bénéficier d'un accompagnement grâce à une recherche partenariale avec CréativLab Ampiric ;
- Explorer des opportunités de collaboration et de financement pour développer la Captibulle, un dispositif pédagogique innovant permettant d'améliorer l'apprentissage et le bien-être des élèves ;
- Faire connaître Captibulle à la communauté Ampiric.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet nécessite l'implication de ressources humaines dédiées, structurées autour de deux profils complémentaires :

1) Un chercheur ou chef de projet scientifique sera chargé de la conception du protocole expérimental, de la gestion des aspects éthiques et réglementaires (notamment RGPD), de la supervision scientifique de l'étude, de la conduite des analyses principales, ainsi que de la rédaction des productions scientifiques et du plan de diffusion des résultats.

2) Un assistant expérimentateur polyvalent, pouvant être un stagiaire, interviendra en appui opérationnel. Il assurera l'accueil et l'installation des participants, la collecte des données psychologiques et physiologiques, la gestion et le suivi du matériel Captibulle, ainsi que la saisie et la préparation des données.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet nécessite la mobilisation de ressources matérielles et techniques spécialisées, en particulier celles du plateau expérimental Jacques Ginestié du Pôle pilote AMPIRIC à l'INSPÉ Aix-Marseille. Il prévoit l'utilisation d'une salle de classe modulable, permettant de conduire des expérimentations en situation réelle avec des groupes d'apprenants, ainsi que de la salle expérimentale dédiée aux mesures physiologiques, équipée pour l'oculométrie et l'électroencéphalographie. Le dispositif sera complété par les équipements d'acquisition audio et vidéo et les outils de collecte de données disponibles sur le plateau expérimental, notamment les systèmes d'EEG et d'eye-tracking.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le budget prévisionnel du projet est estimé entre 14 000 et 32 000 €. Il comprend :

- un volet dédié aux ressources humaines : 10 000 à 20 000 €,
- un poste relatif à l'utilisation des infrastructures expérimentales, du matériel et des salles de laboratoire : 3 000 à 10 000 €,
- un budget logistique couvrant les déplacements et les frais de transport : 1 000 à 2 000 €.

3

PORTEUR DU PROJET

Jean-Baptiste Levêque, co-fondateur, [Codexplore Lab](#)
leveque.jeanbaptiste@gmail.com

DESCRIPTION DU PROJET

Codexplore I Conception et évaluation d'un système de filtrage intelligent pour les interactions pédagogiques avec l'IA

L'usage croissant des IA génératives par les élèves soulève des enjeux de sécurisation, notamment en matière de données sensibles, de dérives d'usage, de situations de mal-être et de harcèlement. Les enseignants disposent encore de peu d'outils pour garantir un cadre d'utilisation sûr et responsable. TokiChat, développé par Codexplore Lab, est une plateforme pédagogique d'IA conversationnelle qui permet aux enseignants de faire travailler leurs élèves avec une IA paramétrée et supervisée. Le projet présenté au CréativLab vise à y intégrer une brique de filtre intelligent analysant chaque message avant son envoi au modèle d'IA. Cette solution permettrait d'exclure les données sensibles, de détecter des usages inappropriés et d'identifier des signaux faibles de vulnérabilité, afin de sécuriser les interactions et de fiabiliser l'usage de l'IA en contexte scolaire.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Raisonnement critique et expression écrite en interaction encadrée avec l'IA, dans un cadre sécurisé et respectueux

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, université, formation professionnelle

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer un partenaire académique d'Aix-Marseille Université pour co-construire le protocole de recherche et d'évaluation du filtre intelligent ;
- Identifier des établissements volontaires pour expérimenter la solution en contexte réel ;
- Structurer une collaboration scientifique solide, définir des indicateurs d'analyse pertinents et établir un calendrier partagé pour préparer le dépôt d'un projet partenarial dans le cadre du CréativLab

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet requiert le recrutement d'un post-doctorant à mi-temps en sciences de l'éducation, en didactique ou en sciences du langage, afin de définir le cadre méthodologique, les indicateurs d'analyse et le protocole d'évaluation du filtre. Il mobilise également un réseau d'enseignants partenaires pour conduire l'expérimentation en contexte réel, recueillir des données d'usage et analyser les effets du dispositif sur les pratiques et les apprentissages.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet nécessite la mise à disposition d'ordinateurs ou de tablettes connectés à Internet dans les établissements partenaires afin de garantir des conditions de test homogènes en classe. Un accès stable au réseau, éventuellement complété par des équipements mobiles dédiés aux séances d'expérimentation, est nécessaire pour garantir la continuité des usages et la fiabilité des données recueillies en situation réelle.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le projet nécessite un financement pour le recrutement d'un post-doctorant à mi-temps, la coordination scientifique et l'analyse des données issues des expérimentations. Des crédits sont également nécessaires pour indemniser les enseignants partenaires (vacations ou décharges), financer les déplacements liés au suivi sur le terrain et d'éventuelles prestations d'expertise méthodologique ou d'évaluation externe.

4

PORTEUR DU PROJET

Maud Rasamimanana, directrice de recherche, [United Crocos](mailto:maud.rasamimanana@unitedcrocos.com)
maud.rasamimanana@unitedcrocos.com

DESCRIPTION DU PROJET

RecoGenIAL | RECOmmandations GENérées par Intelligence ArtificieLle

RecoGenIAL vise à développer et valider un outil d'IA générative fournissant aux enseignants des recommandations pédagogiques personnalisées, adaptées au profil de chaque élève en difficulté. Adossé à une base de données de ressources scientifiques, le projet poursuit deux objectifs : valider la pertinence des recommandations produites par l'IA, puis en mesurer l'impact réel sur les apprentissages. Une première étude soumettra ces recommandations à l'évaluation d'experts selon plusieurs critères ; une seconde en mesurera les effets sur les apprentissages des élèves au travers d'une étude longitudinale.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

- Ismaïl Badache, AMU- LIS
- Brice Leroux, AMU-ADEF

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - sciences humaines et humanités
 - sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants du primaire.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des partenaires dans l'éducation primaire.
- Rencontrer des chercheurs dans les thématiques liées aux difficultés d'apprentissage et à l'intelligence artificielle.
- Recevoir des retours sur le protocole et la solution proposée.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Du côté de l'entreprise, l'équipe projet repose sur une directrice de recherche, un ingénieur en sciences cognitives, un ingénieur en intelligence artificielle ainsi que des psychologues.

Du côté académique, le projet nécessite l'implication de chercheurs en intelligence artificielle et en sciences de l'éducation.

Enfin, des partenaires de terrain sont essentiels, notamment des enseignants et des ingénieurs pédagogiques

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Accès plateforme Prolific ou Mechanical Turk

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Abonnement revues scientifiques, frais de publications, déplacements conférences, stagiaires, rémunérations des personnels indépendants.

5

PORTEUR DU PROJET

Andrea Sagni, chef de service, [Addiction Méditerranée](#)
a.sagni@ad-med.fr

DESCRIPTION DU PROJET

Cap sur ma santé

La prévention des conduites à risque et des difficultés scolaires requiert une action conjointe dès les premières années de scolarité afin de garantir la réussite scolaire et l'épanouissement de la santé des élèves. Le projet vise à évaluer l'impact sur les savoirs fondamentaux du programme « Cap sur ma santé », un programme de prévention du décrochage scolaire composé de 9 séances pour les élèves de cycle 3, basé sur le développement des compétences psychosociales. Créé en 2021, animé par Addiction Méditerranée en partenariat avec l'Éducation nationale, et lauréat en 2024 du 2^e prix de l'innovation en santé mentale, il s'agit d'en mesurer la contribution à la réussite scolaire.

OBJECTIF

Évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Depuis 2021, Addiction Méditerranée met en place le programme Cap sur ma santé en partenariat avec des établissements scolaires des Bouches-du-Rhône. Les professionnels de l'Éducation nationale sont formés au programme et coaniment les séances aux côtés des chargés de prévention d'Addiction Méditerranée.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Présenter le programme à des chercheurs qui pourraient accompagner la structure dans cette démarche d'évaluation/valorisation.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

La mise en œuvre du projet repose, pour Addiction Méditerranée, sur une équipe composée de cinq chargés de prévention, d'un chargé de projet, d'une secrétaire et d'un chef de service. Le partenariat avec les professionnels de l'Éducation nationale est indispensable à toutes les étapes du projet. Il impliquera des

enseignants, des infirmières scolaires, des coordonnateurs, des directeurs d'établissement, des inspecteurs ainsi que des psychologues. Enfin, l'évaluation du projet nécessitera la mobilisation d'un chercheur à mi-temps.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le service Approches dispose d'infrastructures opérationnelles comprenant des bureaux équipés en matériel informatique, un accès internet et une salle de réunion. Les chargés de prévention disposent chacun d'une adresse mail, d'un téléphone fixe ainsi que de véhicules permettant les déplacements sur les établissements scolaires. Dans le cadre du projet, des achats complémentaires sont prévus, notamment en papeterie et en impression de 900 « cahiers de bord » destinés aux élèves, ainsi que des questionnaires nécessaires à l'évaluation. Les professionnels des écoles participantes devront également disposer d'une adresse mail, d'un téléphone et de moyens de déplacement.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le coût de mise en œuvre du programme « Cap sur ma santé » est estimé à 4 000 € par classe. À cela s'ajoute le coût d'un chercheur à mi-temps, évalué à 20 000 € par an.

Le programme bénéficie actuellement de financements de la Ville de Marseille et de la MILDECA. Toutefois, des financements complémentaires devront être mobilisés afin de soutenir spécifiquement l'évaluation de l'impact sur les savoirs fondamentaux.

6

PORTEUR DU PROJET

Julie Carruelle, chargée de projet, [Addiction Méditerranée](#)
j.carruelle@ad-med.fr

DESCRIPTION DU PROJET

Addiction Méditerranée I Formation des futurs enseignants à la démarche de prévention en milieu scolaire

Dans le cadre du référentiel de compétences des enseignants, qui précise que la contribution de chaque personnel éducatif à l'éducation à la santé s'inscrit dans le cadre de sa pratique, le service de prévention Approches d'Addiction Méditerranée, en partenariat avec l'INSPE d'Aix-Marseille, propose un module de formation destiné aux étudiants de master 1 et 2 MEEF. Cette formation initiale vise à répondre à l'objectif d'intégrer l'éducation à la santé au cœur des pratiques professionnelles.

Le projet consiste en un module de trois jours, expérimental et innovant, qui met les étudiants en situation. Il a pour objectif de leur permettre d'appréhender les fondamentaux de la prévention en contexte scolaire et d'intégrer les gestes et les postures favorables au développement des compétences psychosociales des élèves. L'ambition est désormais de valoriser ce travail expérimental et d'évaluer son impact sur la pratique réelle des enseignants ainsi que son apport à la réussite de tous les élèves.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Respecter autrui, raisonner, compétences psychosociales

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, université

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Le service Approches travail dans le cadre de ce module de formation avec le coordinateur UNIRES et l'INSPE d'Aix-Marseille

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - o sciences humaines et humanités

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Présenter le projet et échanger avec des chercheurs potentiellement intéressés à participer à son évaluation.
- Rechercher des financements

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le service Approches repose sur un chargé de projets (conception, suivi, évaluation et partenariat), deux formateurs (conception et animation des modules en binôme), une secrétaire (gestion administrative et logistique, traitement des évaluations) et un chef de service (supervision).

La mobilisation d'un chercheur est nécessaire pour conduire l'évaluation scientifique du projet et mesurer son impact sur les pratiques et la réussite des élèves.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet nécessite des bureaux équipés en matériel informatique et en documentation spécialisée (prévention, communication), ainsi que la papeterie et le matériel pédagogique indispensables aux journées de formation. Il requiert également du matériel informatique transportable avec connexion Internet et capacité de stockage pour l'animation des formations, ainsi que des véhicules pour les déplacements. Enfin, des abonnements à des outils numériques sont nécessaires : Padlet (mise à disposition des documents), Canva (réalisation des supports) et SurveyMonkey (conception et traitement des questionnaires).

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le projet nécessite un budget annuel de 20 000 euros pour la mise en place de 14 journées de formation.

Un financement complémentaire de 20 000 euros par an est requis pour la mobilisation d'un chercheur à temps partiel chargé de l'évaluation du dispositif.

7

PORTEUR DU PROJET

Frédéric Pourchier, assistant de Marie-Anne Xavier, Mathsdrive
fredericpourchier9@gmail.com

DESCRIPTION DU PROJET

HELPU

Plus de 60 % des élèves français renoncent à comprendre plutôt que d'oser lever la main en classe. Accueillir l'IA en classe suppose d'encourager l'oral, d'amorcer le regard réflexif et l'esprit critique, et de mettre l'élève en situation de se libérer pour devenir acteur, puis pilote de son apprentissage. L'enjeu est aussi celui de l'investissement cognitif pour mieux se comprendre entre pairs et collaborer.

À la suite de deux années d'échanges et d'expérimentations avec l'INSPE Aix-Marseille sur la refonte de la relation sachant-apprenant, le projet s'oriente vers la relation entre pairs en classe, d'abord au collège. À partir des briques technologiques et pédagogiques issues d'HELPMII++ et de la littérature existante, il s'agit d'extraire, créer et tester différents processus relationnels entre pairs, avec ou sans contribution extérieure (sachant et/ou IA), pour tendre vers une classe vivante où chacun a sa place.

OBJECTIF

Expérimenter, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée, université

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Oui

PARTENAIRES ENGAGÉS

- Un collectif de chercheurs des laboratoires ADEF et du LIS d'Aix-Marseille Université

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o administration publique
 - o commerce & autres activités de service
- Chercheurs spécialisés en :
 - o mathématiques et leurs interactions
 - o sciences de la terre et de l'univers, espace
 - o physique
 - o sciences humaines et humanités.
- Enseignants du primaire, collège, lycée, université.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Faire des rencontres gagnant/gagnant
- Compléter ou valider les compétences tout en respectant et en protégeant les innovations de l'entreprise

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

- Expertise en pédagogie-didactique et communication, expertise en psychologie avec expérience de terrain, expertise en IA (programmation et outils) et expertise en facteurs humains.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

45 000 €

8

PORTEUR DU PROJET

Agnès Racle, enseignante, établissement scolaire La Chamarette
agnes.racle1@ac-grenoble.fr

DESCRIPTION DU PROJET

Génération créative

Le projet s'interroge sur la manière de mobiliser les élèves en partant de leur créativité et en faisant des projets un levier direct de l'apprentissage. Ce retournement de l'utilité vise à renforcer l'explicitation, l'accessibilité, l'échafaudage et l'objectivation des savoirs. Enseignante depuis cinq ans sur un poste spécialisé, la porteuse du projet expérimente les jeux guidés et créatifs comme supports de sens. Elle souhaite évaluer l'impact de ces jeux (CUA), préciser et faire évoluer la méthode, étudier ses apports didactiques et pédagogiques, finaliser un format transférable et développer des expérimentations en écriture créative, avec et sans IA, en collaboration avec des partenaires.

OBJECTIF

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

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Ecrire, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o administration publique
 - o commerce & autres activités de service
 - o santé humaine et action sociale
- Chercheurs spécialisés en :
 - o biologie, médecine et santé
 - o sciences humaines et humanités
 - o sciences de la société
 - o sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants du primaire.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des partenaires pour créer une dynamique de groupe

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet nécessite un accompagnement pour conduire l'expérimentation auprès et avec les élèves, les professeurs des écoles, les chefs d'établissement et les parents. Sont recherchés des professionnels en communication, en conception de ressources et de formats reproductibles, en ingénierie de dispositifs et d'ateliers, ainsi qu'en appui numérique. Un appui est aussi attendu pour structurer la formation continue et renforcer le lien avec la recherche, à la fois translationnelle et fondamentale, incluant supervision et intervention de formateurs. L'objectif est de pouvoir assumer un rôle moteur et d'accompagnement dans une perspective d'école inclusive, avec un encadrement de thèse ou de recherche, et un travail d'analyses et de méta-analyses autour des questions liées à la méthode explicite et à la CUA.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet requiert des tablettes et/ou des applications adaptées, avec une supervision technique, afin d'accompagner les expérimentations en classe. Des jeux tels que *Dé-Mots* pourront être mobilisés, ainsi que des dispositifs et supports concrets complémentaires pour initier les élèves à un usage critique de l'IA générative. A titre d'exemple, en CM1, le professeur des écoles pourrait générer des illustrations à partir des récits produits par les élèves avec *D2-Mots* pour soutenir la mise en sens et l'objectivation des apprentissages. Le projet suppose également la prise en charge des frais de production de recueils (impression, mise en forme) et l'organisation d'expositions valorisant les productions des élèves.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le budget prévisionnel est estimé entre 5 000 et 10 000 €, selon les axes de travail co-choisis et l'ampleur des expérimentations engagées.

9

PORTEUR DU PROJET

Hannah Burroughs, lectrice, [Aix-Marseille Université](#)
hannahburroughs86@hotmail.com

DESCRIPTION DU PROJET

My English Workbench

Dans le contexte de l'enseignement de l'anglais en L2 au collège, le My English Workbench vise à réduire la cognitive load en rendant visibles et manipulables les structures grammaticales, tout en ancrant l'objectif communicatif par un support audio ou visuel. Stable, réutilisable et prêt à l'emploi, il soutient l'engagement et la compréhension avant les activités collaboratives.

Le projet conçoit un dispositif mural modulaire de construction langagière visible, fondé sur une structure stable (Time, Subject, Verb, Complement) avec des cartes lexicales illustrées et interchangeables. L'objectif communicatif est rendu visible via un audio (QR code) ou une bande dessinée ; la manipulation physique, dans un cadre calme et sans compétition, soutient la construction du sens avant la production orale ou écrite.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Ecrire

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Echanger avec un chercheur en didactique des langues ou psychologie cognitive afin de structurer le protocole d'évaluation.
- Se mettre en relation avec un enseignant de collège pour tester le prototype en classe.
- Avoir des retours méthodologiques sur la faisabilité et l'impact potentiel du dispositif.
- Explorer une éventuelle collaboration avec un acteur du design ou de l'édition pédagogique.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet nécessite un accompagnement pluridisciplinaire avec une équipe resserrée et opérationnelle : un chercheur en didactique des langues ou en psychologie cognitive pour co-construire le protocole d'évaluation, un enseignant de collège partenaire pour l'expérimentation en classe et l'ajustement pédagogique, ainsi qu'un appui en design pédagogique et prototypage pour la création des supports modulaires et la mise en forme du kit.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet mobilise des supports muraux existants (tableau blanc, panneau magnétique), des cartes linguistiques imprimées et plastifiées (lexique, structures grammaticales) ainsi qu'un système de fixation adapté (aimants ou bandes velcro).

Il nécessite la création de courts supports audio accessibles via QR code et une conception graphique minimale pour la mise en forme du kit.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Les besoins financiers portent principalement sur la conception graphique et la production du kit (impression, plastification, supports magnétiques), ainsi que sur la création et l'enregistrement des supports audio. Ils incluent une compensation partielle pour l'enseignant partenaire impliqué dans l'expérimentation.

10

PORTEUR DU PROJET

Cécile Durieux, cheffe de projet, [Cinemarseille](http://Cinemarseille.com)
coordination@toutelalumieresurlessegpa.com

DESCRIPTION DU PROJET

Cinemarseille I Toute la lumière sur les métiers professionnels du cinéma

Dans la continuité de « **Toute la lumière sur les SEGPA** », où les élèves découvrent les métiers du cinéma à travers une expérience collective de création, le projet vise à prolonger cette dynamique et à ouvrir des perspectives concrètes d'orientation pour les collégiens de SEGPA (6^e à 3^e) et tous les élèves intéressés par les métiers du cinéma et des industries culturelles et créatives. Il consiste en la création d'un site internet présentant la diversité des métiers, notamment ceux accessibles par la voie professionnelle (CAP, Bac Pro). La ressource combine vidéos, fiches métiers et activités pédagogiques produites avec des partenaires professionnels, afin d'offrir des perspectives concrètes d'avenir et de fournir un outil pédagogique innovant favorisant motivation et projection professionnelle.

OBJECTIF

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

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, formation professionnelle

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Oui

PARTENAIRES ENGAGÉS

L'Éducation nationale (enseignants de SEGPA et de lycée professionnel, directeur de SEGPA, conseillers pédagogiques) participera au comité pédagogique.

Le CNC, financeur de « Toute la lumière sur les SEGPA », intégrera le comité scientifique.

Le laboratoire Mesopolis – Observatoire des publics et pratiques de la culture conduira l'étude d'impact.

Une demande de financement auprès de la DGESCO via le dispositif Edu-Up est en cours.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - audiovisuel, arts, spectacles
- Chercheurs spécialisés en :
 - sciences humaines et humanités
- Enseignants du collège et formation professionnelle.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Identifier des partenaires professionnels et académiques pour enrichir la co-conception et l'expérimentation du site pédagogique sur les métiers du cinéma.
- Rencontrer des entreprises du secteur audiovisuel et culturel, des enseignants, ainsi que des chercheurs, afin de renforcer l'innovation pédagogique, favoriser l'appropriation du dispositif par les élèves et envisager la valorisation et la diffusion des résultats.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet mobilise des enseignants de SEGPA et de lycée professionnel pour la co-conception, les tests et le volet pédagogique du site. Il associe des professionnels du cinéma et des industries culturelles pour la réalisation des portraits métiers, des vidéos et des contenus authentiques.

Une coordination générale est nécessaire pour piloter le développement du site, le calendrier et les partenariats, ainsi qu'un développeur web pour la création, l'ergonomie et l'interactivité. Enfin, un chercheur devra assurer le suivi et l'analyse de l'impact du dispositif.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet nécessite du matériel audiovisuel (caméras, trépieds, micros, éclairage) pour la réalisation des portraits métiers et des vidéos pédagogiques. Il requiert également des postes informatiques et des logiciels dédiés au montage vidéo, à l'édition de contenus multimédias ainsi qu'au développement et à la gestion du site web.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le projet nécessite un financement dédié au développement du site internet (conception, design, interactivité), à la production de contenus audiovisuels (tournage, montage) et à la création de supports pédagogiques numériques et imprimés. Ce budget devra aussi couvrir l'accompagnement scientifique et l'évaluation, afin d'assurer la qualité pédagogique du dispositif et son expérimentation en classe.

11

PORTEUR DU PROJET

Lucile Gelin, chercheuse principale en IA, [Lalilo](https://www.lalilo.com)
lucile.gelin@renaissance.com

DESCRIPTION DU PROJET

CHICA-AI | Training Children Comprehension skills with Adapted Artificial Intelligence

L'évaluation des compétences de lecture avec réponses orales (fluence, raisonnement verbal, mémoire de travail) demeure exigeante en temps et en organisation pour les enseignants, en particulier dans le cadre d'évaluations individuelles. Le développement des plateformes numériques utilisées en autonomie par les élèves pose la question de la validité et de la fiabilité d'évaluations intégrées à ces environnements.

Le projet ambitionne de valider psychométriquement trois tâches évaluant ces compétences, intégrées à la plateforme Lalilo. Il vise à adapter des algorithmes d'IA d'analyse automatique de résumés oraux d'élèves de cycle 3 afin d'évaluer leurs réponses orales, et à les comparer à des épreuves papier-crayon équivalentes. L'enjeu est double : atteindre une performance proche d'un juge humain et démontrer la validité d'une évaluation autonome et automatique, tout en réduisant le temps de correction et les contraintes pour les enseignants.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Le projet repose sur un consortium réunissant le Laboratoire d'Informatique d'Avignon (LIA), l'Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (IRIT), le laboratoire d'Étude des Mécanismes Cognitifs (EMC) à Lyon et l'entreprise Lalilo. L'EMC est chargé de développer et valider les tâches de lecture. Le LIA, l'IRIT et Lalilo implémentent les algorithmes d'IA d'analyse automatique de résumés oraux d'élèves, dont l'adaptation est envisagée dans ce projet.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

Echanger avec des chercheurs disposant d'une expertise dans la mise en place de protocoles expérimentaux visant à valider psychométriquement des tâches numériques, ainsi qu'avec des enseignants qui pourraient faire des retours précieux sur l'intérêt et la mise en place du projet.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

- Pour l'adaptation des algorithmes d'IA : deux stagiaires pour une durée de six mois (accueil probable au LIA).
- Pour les passations expérimentales : des vacances destinées à l'administration de l'ensemble des épreuves auprès de 200 à 300 élèves de cycle 3.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Les besoins en ressources financières sont principalement liés au financement des ressources humaines nécessaires au projet.

12

PORTEUR DU PROJET

Fabienne Saletes-Lefevre, présidente, [Digi Activity](https://www.digi-activity.com)
fabienne.saletes-lefevre@digi-activity.com

DESCRIPTION DU PROJET

Thinking with AI

Les élèves utilisent déjà l'IA pour des tâches scolaires, le plus souvent sans cadre pédagogique structuré. L'IA générative modifie structurellement la réalisation de ces tâches : elle peut soutenir le raisonnement ou, au contraire, court-circuiter l'effort cognitif. L'enjeu n'est pas l'outil en lui-même, mais la qualité de la pensée et la capacité des élèves à exercer leur jugement et leur responsabilité intellectuelle.

Thinking with AI vise à structurer l'usage de l'IA afin de développer des compétences métacognitives concrètes chez les adolescents (questionner, vérifier, comparer, justifier) au service des apprentissages fondamentaux, en particulier pour les élèves les plus fragiles. À travers des protocoles conçus avec des enseignants, intégrés aux cours et inspirés du dialogue socratique, le projet expérimente une méthode répliquable, évaluée avant/après, et aboutit à la production d'une boîte à outils et d'un kit de réplification.

OBJECTIF

Expérimenter

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Le projet réunit Notre Casa (France), Edruptiva (Portugal) et Digi Activity (France), trois acteurs engagés dans les usages éducatifs du numérique. Le consortium combine une expertise ludo-pédagogique et en compétences psychosociales, une expérience menée depuis 2019 d'ateliers IA auprès d'adolescents, ainsi que des dispositifs de formation d'enseignants orientés vers le transfert en classe. Une candidature Erasmus+ est envisagée.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Evaluer l'intérêt d'enseignants et cadres éducatifs pour co-construire et tester le dispositif en contexte réel.
- Mobiliser des chercheurs pour consolider le protocole et la mesure d'impact afin de produire des preuves scientifiques.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

L'équipe France-Portugal déjà constituée assurera la coordination du projet, la conception des routines et des outils, ainsi que l'accompagnement des expérimentations. Le projet nécessite des enseignants partenaires pour co-construire les tâches et tester les dispositifs en classe, ainsi qu'un référent académique de l'Éducation nationale. Il requiert également des chercheurs en sciences de l'éducation et en psychologie afin de consolider le protocole, analyser les données pré/post et produire des preuves d'impact.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet nécessite des ressources matérielles légères : des supports pédagogiques imprimables, un accès encadré à des outils d'IA générative en contexte scolaire ou des alternatives « low-tech » (exemples fournis par l'enseignant), ainsi que des équipements numériques standards (ordinateurs ou tablettes).

Des outils simples de collecte et d'analyse de données (questionnaires, grilles d'observation, solutions de stockage sécurisé) sont également requis pour assurer le suivi de l'expérimentation.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le financement couvrira une part des coûts de ressources humaines des partenaires (conception, coordination, formalisation des ressources, accompagnement des enseignants), ainsi que les dépenses opérationnelles : impressions, ressources documentaires, outils pédagogiques et logistique des temps présentiels.

Les partenaires contribueront en co-financement (expertises, contenus existants, mise à disposition de locaux). D'autres financements seront recherchés en complément, au-delà d'Erasmus+.

13

PORTEUR DU PROJET

Fabienne Saletes-Lefevre, présidente, [Digi Activity](#)
fabienne.saletes-lefevre@digi-activity.com

DESCRIPTION DU PROJET

YAP !! Your Attention Please !

Dans le champ de l'éducation aux médias et à l'information, l'économie de l'attention reste peu abordée, alors qu'elle est centrale pour permettre aux adolescents de comprendre de façon systémique l'environnement numérique dans lequel ils évoluent. Ce sujet doit être traité à l'école, mais les enseignants manquent de repères et de ressources directement intégrables dans leurs disciplines.

YAP (Your Attention Please!) est un projet européen cofinancé par Erasmus+, démarré en décembre 2024. Il développe un modèle opérationnel pour sensibiliser les 11-15 ans à l'économie de l'attention : former les enseignants, co-concevoir des activités et les tester en classe. Le projet s'appuie sur un premier groupe de neuf enseignantes en France ayant conçu et expérimenté des séquences. Il vise à produire 15 activités pédagogiques testées en classe ainsi qu'un e-learning dédié à la formation des enseignants. En 2026, YAP ouvre une phase de dissémination et de redéploiement de ses résultats.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

YAP réunit un consortium européen composé d'Eduruptiva (Portugal), Media Animation (Belgique), Kocoya Thinklab, Grizzly Tech et Digi Activity (France). En France, l'académie de Versailles est partenaire associée du projet et l'académie d'Orléans-Tours a rejoint le dispositif depuis novembre 2025. Des enseignants et établissements scolaires au Portugal et en Belgique participent également à l'expérimentation terrain, garantissant un ancrage opérationnel et européen du projet.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Enseignants du collège et lycée.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Présenter YAP dans sa phase de dissémination et identifier des relais académiques ou institutionnels pour favoriser sa diffusion.

- Recevoir des retours et éclairages de chercheurs sur les premiers résultats, dans une logique d'amélioration continue.

Toute évolution structurelle du projet impliquerait naturellement l'accord des académies partenaires et du consortium européen.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Dans sa phase actuelle, YAP n'a pas besoin de ressources supplémentaires pour sa mise en œuvre. Le projet entre en phase de dissémination et recherche des relais territoriaux (établissements, formateurs, réseaux académiques) ainsi que des appuis institutionnels permettant d'organiser des interventions, présentations ou formations afin de favoriser le redéploiement du modèle à plus large échelle.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet ne requiert pas de ressources matérielles spécifiques pour sa phase de dissémination. Les actions de présentation et de redéploiement s'appuient sur des équipements standards (salle, vidéoprojecteur, accès numérique). Le module e-learning à l'économie de l'attention est en cours de finalisation et sera prochainement mis à disposition de tous. Les activités pédagogiques vont arriver ultérieurement.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le projet YAP est déjà financé notamment dans le cadre d'Erasmus+ et ne nécessite pas de ressources financières supplémentaires pour sa phase actuelle de dissémination. Les actions de redéploiement pourront s'appuyer sur les moyens existants des structures partenaires. Des collaborations futures pourront être envisagées dans le cadre de projets complémentaires ou de recherches associées.

14

PORTEUR DU PROJET

Mégane Boixiere-Marconnet, fondatrice et dirigeante, Bouge & Apprends
megane.bm@bouge-et-apprends.com

DESCRIPTION DU PROJET

Bouge & Apprends

Dans un contexte marqué par la sédentarité croissante des enfants et la mise en œuvre encore inégale des 30 minutes d'Activité Physique Quotidienne à l'école primaire, Bouge&Apprends® propose une réponse pédagogique intégrée. Le projet vise à associer activité physique et apprentissage des savoirs fondamentaux pour les élèves de 3 à 11 ans, en introduisant le mouvement au cœur des temps d'enseignement.

Le dispositif repose sur trois composantes complémentaires : une plateforme numérique proposant des leçons actives prêtes à l'emploi, des adaptateurs brevetés transformant le matériel sportif courant en supports pédagogiques, et des outils réutilisables facilitant la mise en œuvre en classe.

L'ambition est double : améliorer la santé et l'engagement des élèves tout en soutenant leur réussite scolaire, sans alourdir la charge de travail des enseignants. Bouge&Apprends® s'inscrit ainsi à l'interface des enjeux de santé publique et d'innovation pédagogique.

OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Le projet réunit la DRANE de l'Hérault (co-construction, tests pilotes et financement dans 70 écoles), l'IMT Mines d'Alès (R&D), l'ENS de Rennes (recherche sur l'apprentissage actif et les fonctions exécutives) ainsi qu'un comité pédagogique composé de professeurs des écoles.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - administration publique
 - santé humaine et action sociale.
- Chercheurs spécialisés en :
 - mathématiques et leurs interactions
 - sciences de la société.
- Enseignants de la maternelle et du primaire.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des acteurs du monde scientifique engagés dans l'évolution des pratiques pédagogiques respectueuses du développement global de l'enfant.
- Rencontrer des partenaires désireux d'avoir un impact positif sur la santé des enfants.
- Rencontrer des financeurs sensibles à l'impact social et sociétal du dispositif et souhaitant soutenir son déploiement.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet recherche des didacticiens en mathématiques et en français, ainsi que des experts en conception pédagogique, afin d'intégrer le comité scientifique de Bouge&Apprends®. Leur mission sera d'évaluer la qualité scientifique des contenus et la pertinence des activités physiques au regard des apprentissages associés. Les contenus, co-construits avec un conseiller pédagogique départemental en EPS (CPD EPS), qu'ils soient déjà développés ou en cours de conception, seront ainsi consolidés afin de garantir une exigence didactique maximale.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Des ressources financières complémentaires permettraient d'accélérer la conception et l'optimisation des outils numériques et pédagogiques, ainsi que le déploiement territorial et national du dispositif.

Au regard des perspectives financières actuelles, une levée de fonds de 200 000 € est envisagée avant fin 2026 afin de structurer l'équipe, renforcer la R&D et soutenir le développement commercial.

15

PORTEUR DU PROJET

Philippe Choquet, maître de conférences - praticien hospitalier, [Université de Strasbourg](http://www.unistra.fr)
pchoquet@unistra.fr

DESCRIPTION DU PROJET

PROMI

L'association Promi a conçu et déployé des jeux pédagogiques destinés à l'apprentissage des modalités d'imagerie médicale auprès d'un public paramédical, en formation initiale et continue. Une centaine de jeux sont actuellement utilisés en France, en Suisse et au Québec. Après une première étude portant sur les performances à court terme, le projet vise à déterminer si l'usage de ces jeux apporte un plus en matière d'acquisition et de rétention à long terme des connaissances.

L'étude pourrait être menée auprès d'étudiants en formation initiale, n'ayant jamais pratiqué ce type d'exercice, éventuellement comparés à des étudiants des mêmes promotions ne recourant pas au jeu. L'objectif est d'évaluer si cette modalité d'apprentissage est au moins aussi efficace que d'autres formes d'enseignement, voire si elle constitue une réelle plus-value.

OBJECTIF

Expérimenter, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Université, formation professionnelle

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Une association de droit local, [PROMI](http://www.promi.fr) rassemble des enseignants, dont certains retraités. Ces derniers interviennent dans le domaine de l'imagerie médicale et sont engagés dans le développement de ces outils. L'association permet la commercialisation des jeux. À but non lucratif, elle contribue au financement du développement de nouveaux jeux et à la promotion de ces méthodes pédagogiques dans les milieux éducatif et professionnel de l'imagerie médicale.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
 - mathématiques et leurs interactions
 - biologie, médecine et santé
 - sciences pour l'ingénieur
- Enseignants à l'université, formation professionnelle.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Être accompagnés pour nourrir des questions pédagogiques qui sont au centre des réflexions de nombreuses universités. Le cadre particulier et restreint du public visé permet de se placer dans des conditions « expérimentales » contrôlées, en « laboratoire », ce qui pourrait susciter l'intérêt d'équipes de recherche.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet nécessite l'appui de personne(s) pour construire le protocole expérimental, en s'appuyant sur la connaissance du milieu éducatif spécifique de l'imagerie médicale détenue par les porteurs. Il requiert également des compétences en analyse statistique, afin de proposer et de mettre en œuvre des traitements permettant d'objectiver les résultats et d'aller au-delà des seules impressions ou sensations des participants.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

L'association PROMI est disposée à prendre en charge, sur ses fonds propres, le matériel nécessaire au projet, notamment les jeux utilisés dans le cadre de l'expérimentation, ainsi que les déplacements des membres de l'association impliqués. Si les résultats obtenus s'avèrent concluants, l'association prévoit également de financer les frais liés à la publication des travaux.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Les besoins en ressources financières dépendront des partenaires susceptibles d'être associés au projet à l'issue du speed-dating et des modalités de collaboration qui seront définies conjointement.

16

PORTEUR DU PROJET

Leu Ploux-Chillès, président, [Atlas Sémantiques](https://atlas-semantiques.eu)
contact@atlas-semantiques.eu

DESCRIPTION DU PROJET

TALeScope | solution pédagogique d'aide à l'analyse de texte et d'enrichissement lexical par le jeu

TALeScope est une solution EdTech numérique et interactive destinée à accompagner l'enseignement du français au collège (cycle 4) à partir des textes inscrits dans les programmes scolaires. L'outil permet aux élèves de mobiliser le traitement automatique des langues pour les aider dans l'analyse de texte. Conçu comme un site web interactif, TALeScope vise à enrichir et structurer le lexique des élèves en facilitant l'identification et la compréhension des relations sémantiques et lexicales. Il comprend deux volets complémentaires : un espace dédié au repérage des relations qui traversent le texte étudié et un espace de « jeux sémantiques » adaptés au texte choisi par l'enseignant, favorisant l'enrichissement du vocabulaire et la structuration des réseaux lexicaux.

OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser, former

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, raisonner, comprendre le fonctionnement de la langue

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o commerce & autres activités de service
- Chercheurs spécialisés en :
 - o sciences humaines et humanités
- Enseignants du primaire, collège, lycée.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Présenter une première version de démonstration de TALeScope, issue de l'évolution du projet depuis la précédente édition du speed-dating.
- Faire tester l'outil à d'éventuels partenaires pédagogiques et scientifiques et recueillir leurs retours.
- Identifier des partenaires intéressés pour accompagner le développement et l'expérimentation du dispositif.
- Découvrir d'autres projets et attentes afin d'entrer en synergie.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique
- Valorisation et diffusion

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet mobilise des compétences déjà présentes au sein de la société des Atlas sémantiques, notamment en développement informatique, en linguistique computationnelle, en création d'interfaces et en design. Il nécessite également des collaborations avec des enseignants des cycles 3 et 4 ainsi qu'au lycée, et avec des chercheurs en sciences de l'éducation, en médiation scientifique ou spécialisés dans l'enseignement auprès d'élèves ayant des besoins particuliers (autisme, handicap, élèves allophones).

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet prévoit l'acquisition de deux ordinateurs supplémentaires afin de faciliter le travail collaboratif et le développement du dispositif.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le projet nécessite un financement estimé à 15 000 € pour sa réalisation, couvrant notamment l'achat de matériel et la participation au développement du dispositif.

17

PORTEUR DU PROJET

Arto Douy, chef de projet, ingénieur pédagogique, game designer, [Lamy Liaisons - Groupe Karnov](#)
arto.douy@gmail.com

DESCRIPTION DU PROJET

Village des tableaux IA | Expérimenter l'histoire de l'art par la simulation interactive

Le Village des Tableaux IA est un monde virtuel persistant d'œuvres, de lieux et de personnages-agents qui transforme les visites scolaires en parcours jouable, avant, pendant et après la sortie. Adapté au collège et au lycée, il propose des quêtes courtes, une simulation de type « Civ-like », des débats argumentés et des productions écrites.

Inscrit dans une démarche de recherche-action, le projet vise à renforcer l'engagement des élèves, la lecture d'image et le raisonnement causal. Il propose un environnement scénarisé permettant d'explorer des systèmes historiques et économiques (circulations, conflits, patrimoine) à travers des choix à conséquences. En croisant histoire de l'art, histoire et économie, le dispositif favorise l'argumentation, la coopération et l'esprit critique.

OBJECTIF

Expérimenter, échanger

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, respecter autrui, raisonner

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, université

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Aucun partenaire officiel n'est formalisé. Le projet est toutefois mûri avec plusieurs proches, notamment des développeurs et des universitaires. Des discussions sont également en cours avec des acteurs du monde culturel afin d'envisager des partenariats et des phases de test, notamment avec l'équipe à l'origine de l'application Bavar[t] (Pokémon Go pour l'art et la culture).

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o administration publique
 - o audiovisuel, arts, spectacles
 - o télécommunications
- Chercheurs spécialisés en :
 - o sciences de la terre et de l'univers, espace
 - o biologie, médecine et santé
 - o sciences humaines et humanités
 - o sciences de la société
 - o sciences pour l'ingénieur
 - o sciences agronomiques et écologiques
- Enseignants du collège, lycée, université.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Initier une collaboration structurante et durable.
- Identifier un partenaire académique afin de co-construire un protocole rigoureux.
- Identifier un acteur socio-économique prêt à expérimenter le dispositif en conditions réelles.
- Affiner l'alignement du projet avec les priorités du CréativLab.
- Enrichir le projet par des expertises complémentaires.
- Poser les bases d'un imaginaire commun solide et, dans l'idéal, amorcer une première feuille de route partagée.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

Le projet prévoit la mobilisation d'un chercheur en sciences de l'éducation pour piloter le protocole d'évaluation (pré/post tests, analyse des données, valorisation scientifique). Un enseignant référent co-construira les séquences pédagogiques, veillera à leur alignement avec les programmes et coordonnera les expérimentations avec le musée partenaire. Un développeur réalisera le prototype (agents, scénarios, tableau de bord), en intégrant les exigences liées au RGPD et à l'accessibilité. Un médiateur culturel adaptera les contenus aux œuvres. Une documentation de facilitation est également prévue.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Le projet nécessite un environnement technique léger et accessible : un hébergement web sécurisé pour le prototype, des postes informatiques ou tablettes en classe, une connexion internet stable ainsi qu'un accès à un ENT. Côté musée, des QR codes ou balises simples seront nécessaires pour déclencher les contenus. Le dispositif suppose également des licences logicielles pour le développement et l'analyse de données, un espace de stockage sécurisé conforme au RGPD, ainsi qu'un matériel de captation basique (audio et visuel) destiné à documenter les expérimentations.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le financement demandé couvrira en priorité le temps de développement du prototype, incluant le développement web et la mise en place du système agentique d'IA, ainsi que l'appui à la recherche pour le traitement et l'analyse des données. Il intégrera également les coûts d'hébergement et de licences logicielles, y compris un budget à définir pour les tokens liés à l'IA, la production de ressources pédagogiques et l'organisation des temps de formation des enseignants. Une part du budget sera consacrée aux déplacements ainsi qu'à la valorisation scientifique du projet (communications, restitutions auprès des partenaires).

18

PORTEUR DU PROJET

Pauline Welby, chargée de recherche CNRS, [Aix Marseille Université](#)
pauline.welby@gmail.com

DESCRIPTION DU PROJET

Et toi, comment dis-tu ? 2 | L'échange de langues à l'école calédonienne

Ce projet s'inscrit dans la continuité du projet incubé par le CréativLab d'Ampiric en 2025. La première année a été consacrée à la conception d'une application pédagogique : un dictionnaire interactif français-cinq langues kanak de Nouvelle-Calédonie. Les deux années suivantes seront dédiées à l'évaluation de l'efficacité de l'application au regard des apprentissages fondamentaux, en particulier lire et respecter autrui.

Le projet s'appuie sur l'idée que s'exprimer dans la langue de l'autre, ou faire l'effort de prononcer correctement un mot ou un nom, constitue un geste de respect envers une personne et sa culture. En Nouvelle-Calédonie, « langue et parole » font partie des éléments fondamentaux de la culture kanak et participent à l'apprentissage du vivre-ensemble. Toutefois, sur le terrain, ces langues sont souvent peu mobilisées en raison du manque de ressources pédagogiques adaptées.

OBJECTIF

Expérimenter

APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, respecter autrui

TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire, collège, formation professionnelle

THÈSE CIFRE ENVISAGÉE

Non

PARTENAIRES ENGAGÉS

Le projet associe Globe Design, basé à Païta en Nouvelle-Calédonie, en tant que partenaire socio-économique. Il s'appuie également sur un partenariat pédagogique avec Fabien Wacalie (INSPE, Université de la Nouvelle-Calédonie et Institut de Formation des Maîtres de la Nouvelle-Calédonie). Le Vice-Rectorat de la Nouvelle-Calédonie est également engagé dans le projet.

PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
 - o audiovisuel, arts, spectacles
- Chercheurs spécialisés en :
 - o sciences humaines et humanités
- Enseignants de la formation professionnelle.

ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Obtenir du feedback des autres participants et collègues Ampiric afin de pouvoir soumettre un dossier aussi solide que possible pour la suite du projet.

ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation

BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES :

L'équipe projet réunit les compétences et les contacts nécessaires auprès des communautés des langues concernées : P. Welby (linguiste), F. Wacalie (linguiste, enseignant-chercheur et formateur), F. Mauberret (web designer), G. Wattelez (informaticien), A. Corral (linguiste) et B. Bigi (informaticienne).

Pour cette nouvelle phase, le projet nécessite la participation d'enseignants ainsi que des heures de monitorat pour des étudiants en langues et cultures océaniques.

BESOIN EN RESSOURCES MATERIELLES :

Pour la conduite des expérimentations, le projet nécessite des ordinateurs portables, des logiciels spécialisés (notamment E-Prime), ainsi que des casques et des micros. Pour les présentations et les ateliers organisés auprès des communautés et des enseignants, des tablettes seront également nécessaires.

BESOIN EN RESSOURCES FINANCIERES :

Le projet prévoit un budget dédié aux déplacements nécessaires à la mise en œuvre des expérimentations et des actions de terrain. Il inclut également des tickets cadeaux destinés à la rémunération des participants aux études.