

**CreativLab**

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

## PRESENTATION DES PROJETS LAUREATS & SPEED-DATING 2024

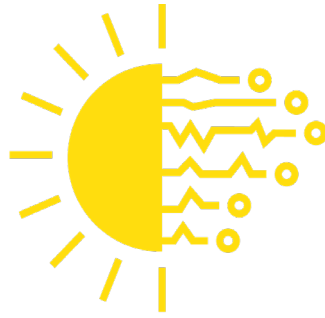
Mardi 9 avril 2024

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

## PROGRAMME

- 8.30 **Accueil**
- 8.45 **Introduction** Nicolas Mascret, Violette Nemessany, Anaïs Page
- 9.00 **Projets lauréats du CréativLab**  
**Kuti Kuti** : Eric Tortochot, Magali Coupaud, Nathalie Dracos, Lucile Yordamlis, Cécile Peysson  
**Processus cognitifs des erreurs en mathématiques** : Jérémie Touzé, Yann Mercier-Brunel, Ronan Cassault  
**Maplesoft - Modélisation mathématiques et numérique** : Jean-François Hérold, Rachid Zarouf  
**Heureux Hasard** : Jérémie Touzé, Magali Coupaud
- 11.00 **Pause**
- 11.30 **Table ronde consacrée au passage à l'échelle**  
**Président** : Yannig Raffenel  
**Avec la participation des projets lauréats** :  
**Hibou lecture adaptée** : Johannes Ziegler, Ludivine Javourey-Drevet  
**LaboRa** : Jérémy Castera, Clémence Rougeot, Guillaume Fosset  
**Avec la participation exceptionnelle de** :  
**Evidence B** : Catherine de Vulpillières  
**SmartBoard en escalade** : Laurent Vigouroux
- 13.00 **Déjeuner libre**
- 14.00 **Introduction** Yannig Raffenel, Violette Nemessany
- 14.15 **L'accélérateur d'innovations pédagogiques - réseau Canope** : Olivier Banus
- 14.30 **Speed-dating**  
*Avant de commencer le speed-dating, les porteurs des projets disposeront de 45 secondes, chacun, pour se présenter*
- Nouveaux projets**  
**Plasticerveau - Un outil pour apprendre à apprendre** : Julie Martin-Malivel  
**lizenglish** : Isabelle Chevènement  
**Eleph'ant - Creadop** : Hubert Pernot du Breuil, Frédérique Saint-Martin, Mamitiane Razanamazava  
**Curriqvideo** : Christine Faller  
**Images et savoirs - Histoire à la carte** : Pauline de Chalonge, Laureen Lantheaume  
**Sound cube apprentissages** : Xavier Hautbois  
**Lumières** : Zoé Fiard  
**Entraînement moteur - Un outil pour l'apprentissage langagier** : Raphaël Py  
**L'empathie contre-attaque** : Carine Chavarochette, Ludovic Sabatier, David Delaunay, Sarah Chaniet, Chloé Reinheimer  
**La boussole de l'inclusion** : Florent Delomier  
**Citizen code Python** : Florent Delomier  
**Former des formateurs en écriture et édition numérique** : Jade Renault  
**Histoires de l'art à l'école** : Christine Perney  
**Good grades - Expérimentation assistant d'évaluation pédagogique** : Stefan Crisan  
**LEEL@num** : Isabelle Cros  
**Processus cognitifs des erreurs en mathématiques** : Jérémie Touzé, Yann Mercier-Brunel, Ronan Cassault  
**Le p'tit observatoire** : Anne-Laure Jozon, Noémie Knebelmann  
**HELPMII++** : Marie-Anne Xavier, Sylvain Croxatto, Jacques Portet  
**Sonorus** : Louisa Curci  
**Declic** : Mary Amoyal, Caroline Hache, Wendy Pallas  
**Citizen code Python** : Hugo Derri  
**Les ateliers Sylex** : Valérie, Abehsera  
**Langues d'éveil** : Flor Ysabel Gamarra Villavicencio  
**Evidence B** : Catherine de Vulpillières  
**Codingoat** : Laurie Mézard  
**Le coin du prof** : Antoine Peltier
- Projets non représentés pendant le speed-dating**  
**Chaos fertile** : Charles Fontaine  
**Tableau de bord IVF** : Hugues Pentecouteau  
**Maths & sport** : Anne Méaux  
**PoE-SEA - WiFi Débrayable** : Dominique Le Bourse
- 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 LAUREATS DU CREATIVLAB AMPIRIC

### 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 de savoirs mathématiques par les élèves dans des activités d'apprentissage soutenues par un outil numérique. Le projet contribue à favoriser l'apprentissage fondamental « comprendre : s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques » et met l'accent sur la modélisation dans des activités de résolution de problèmes.

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

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

### LaboRa

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

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

### HIBOU LECTURE ADAPTEE

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

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

## PROJETS LAUREATS DU CREATIVLAB AMPIRIC

### KITS SCIENCES ET TECHNOLOGIES - Kuti Kuti

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

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

### HEUREUX HASARD

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

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

### 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 :** **Jérémy Touzé** (Heureux Hasard) ; **Robin Granda** (Heureux Hasard) ; **Cindy Jean** (Heureux Hasard) ; **Ronan Cassault** (Heureux Hasard) ; **Christine Poplimont** (Aix-Marseille Université – Laboratoire Adef) ; **Yann Mercier-Brunel** (Université Côte d'Azur) ; **Ana Dias-Chiaruttini** (Université Toulouse) ; **Maryna Rafalska** (Université Côte d'Azur) ; **Jérôme Santini** (Université Côte d'Azur) ; **Laurent Heiser** (Université Côte d'Azur) ; **Benédicte Espariat** (Cité scolaire Marseilleveyre) ; **Florian Jegou** (Cité scolaire Marseilleveyre) ; **Elisabeth Novikiff** (Cité scolaire Marseilleveyre) ; **Viviane Muhulet** (Cité scolaire Marseilleveyre).

## TABLE RONDE : LE PASSAGE A L'ECHELLE DES DISPOSITIFS INNOVANTS

Présidée par : Yannig Raffenel

Avec la participation des projets lauréats : [HIBOU LECTURE ADAPTEE](#) et [LABORA](#)

Avec la participation exceptionnelle de : [EVIDENCE B](#)

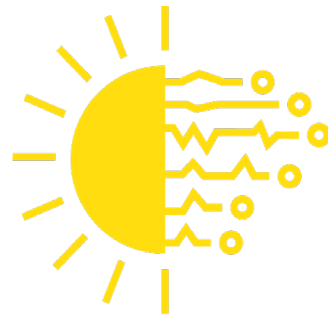
[EvidenceB](#) a été créée en 2017 par Thierry de Vulpillières, ex-directeur des partenariats éducatifs chez Microsoft, Catherine de Vulpillières, ENS, ex-professeure Agrégée de Lettres, et Didier Plasse, multi-entrepreneur. Depuis ses début, EvidenceB a connu une croissance significative. L'entreprise compte désormais une équipe d'une trentaine de composée de data scientistes, des développeurs, des chefs de projets numériques et des professionnels du marketing et commercial. Tous les collaborateurs ont rejoint l'entreprise pour développer de nouveaux modules d'apprentissage adaptatifs au bénéfice de l'ensemble des systèmes éducatifs. Les cofondateurs ont imaginé une solution d'apprentissage personnalisé tout en permettant à chaque élève de renforcer son désir d'apprendre. Concrètement, il s'agit d'aider les enseignants à aider les élèves c'est-à-dire de faciliter la prise de décision pédagogique des professeurs en leur donnant accès à de nouveaux outils pour mieux accompagner leurs élèves quel que soit leur niveau.

**Responsables** : Catherine de Vulpillières ; Thierry de Vulpillières, Didier Plasse, Philippe Mero ; Jill Cairns.

### SMARTBOARD EN ESCALADE

La [SmartBoard en escalade](#) a été développée, et brevetée, par Laurent Vigouroux, maître de conférences à Aix-Marseille Université. Elle représente une avancée significative dans le domaine des outils d'entraînement. Il s'agit d'une poutre d'entraînement intelligente qui permet de caractériser le profil physiologique des grimpeurs et d'accéder à des exercices individualisés. Elle a été adoptée par les athlètes de haut niveau de la [Fédération française de la montagne et de l'escalade](#).

**Responsables** : Laurent Vigouroux ; Clément Lechaptois ; Jérôme Delachanal



## CreativLab

Expérimenter ensemble pour apprendre autrement

### Présentation des porteurs projets participant au Speed-dating

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

## I

### PORTEUR DU PROJET

Julie Martin-Malivel, professeur de SVT, Lycée Philippe de Girard (Tarascon)

[julie.martin-malivel@ac-aix-marseille.fr](mailto:julie.martin-malivel@ac-aix-marseille.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Plasticerveau : un outil pour apprendre à apprendre

De nombreux élèves arrivent au lycée sans avoir développé de stratégies d'apprentissage efficaces. L'objectif de ce projet est de développer un outil interactif qui permette aux élèves de comprendre le fonctionnement du cerveau, la plasticité cérébrale, les différents types de mémoires, etc. Par des exercices ludiques, l'élève pourra expérimenter l'efficacité de certaines méthodes par rapports à d'autres, afin de mieux s'approprier les stratégies cognitives les plus pertinentes.

Le projet est né du constat de la difficulté méthodologique de nombreux élèves. La population du lycée Philippe de Girard à Tarascon est en très grand partie issue des quartiers défavorisés. Bon nombre d'élèves sont de bonne volonté et travaillent pour réussir, mais leur travail « ne paye pas », provoquant découragement et décrochage. Pourtant, les connaissances actuelles en neurosciences cognitives devraient pouvoir être utiles afin de limiter le décrochage scolaire, et faciliter la réussite future des élèves

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Apprendre à apprendre, comprendre le cerveau et la plasticité cérébrale

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- 20 enseignants, COP, CPE du lycée Philippe de Girard, engagés dans le projet « parcours de la réussite », financé par le CNR-NEFE (3 axes : Apprendre à apprendre ; Se projeter vers l'avenir ; Notre campus, notre fierté), avec le soutien de la CARDIE.
- Association de Neuropsychologie Scolaire : les collaborations portent sur les difficultés d'apprentissages.
- Cie Point C : atelier d'écriture sur la compréhension des attentes permettant la réussite, la confiance en soi et l'expression orale et écrite

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o audiovisuel, arts, spectacles
- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences de la terre et de l'univers, espace,
  - o sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants du primaire et du collège.



### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des chercheurs spécialisés dans les apprentissages et des développeurs d'applications.
- Accompagnement afin de faciliter la maturation du projet.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Expérimentation
- Valorisation et diffusion

### Besoin en ressources humaines :

- Financement d'un mi-temps pour le développement de l'outil pour l'enseignante porteuse du projet ;
- Collaborations avec des chercheurs en sciences de l'éducation et/ou neurosciences cognitives, dans le domaine des apprentissages, métacognition, méthodologies etc. ;
- Collaborations avec des développeur d'applications interactives, ludiques.

### Besoin en ressources financières :

Financement d'un poste à mi-temps pour développer les collaborations avec les chercheurs, les développeurs et les enseignants, développer l'outil, tester, valider, diffuser.

## II

### PORTEUR DU PROJET

Isabelle Chevènement, présidente, [iizenglish](http://iizenglish)  
[isachevenement@mac.com](mailto:isachevenement@mac.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### iizenglish

iizenglish est une application web pour l'anglais qui met en relation l'enseignant et ses élèves à travers une banque d'exercices autocorrigés et interactifs pour les niveaux A1 à B1 du CECRL. L'enseignant a accès aux trois niveaux et peut mettre en place une pédagogie différenciée. L'élève peut recommencer chaque exercice autant de fois qu'il le souhaite, avec pour chaque tentative de nouvelles phrases. Lorsque le devoir est noté, seule la meilleure note est conservée et envoyée au professeur.

De par sa précédente expérience en tant qu'enseignante, Isabelle Chevènement a compris combien il était essentiel de mettre en place une pédagogie différenciée. Elle a co-fondé l'application web iizenglish car elle est convaincue que le numérique est un puissant levier d'apprentissage par la différenciation, l'interactivité, la motivation et le feedback immédiat qu'il permet.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Maîtriser les outils linguistiques nécessaires à une compétence de communication en anglais

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Echanger avec des acteurs de l'éducation, enseignants et chercheurs

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique,
- Expérimentation,
- valorisation et diffusion.



## PORTEUR DU PROJET

Hubert Pernot du Breuil, président, [CréaDop](#)  
[hubert@creadop.com](mailto:hubert@creadop.com)

## DESCRIPTION DU PROJET

### Eleph'ant | CréaDop

La mémorisation à long terme est la seule solution pour éviter que des lacunes ne s'installent petit à petit. Grâce à un rituel quotidien à l'école ou à la maison, une à deux fois par jour, pendant dix minutes, il est possible de mémoriser véritablement sur le « disque dur » du cerveau toutes les notions essentielles. Elles seront disponibles automatiquement, le cerveau détectant de lui-même le besoin d'accès à ces notions. L'élève garde tout et progresse paisiblement. Pour ce faire, CréaDop a mis au point Eleph'Ant. A partir de flashcards, il permet d'installer ce rituel en classe et à la maison avec une grande facilité. L'objectif ? Aider l'enseignant dans son soutien à l'élève et lutter contre le décrochage scolaire.

## OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

## APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Permettre l'apprentissage, par la mémorisation, de tous les fondamentaux.

## TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

## NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

## THÈSE CIFRE

Non

## PARTENAIRES ENGAGÉS

CréaDop est intégré à l'accélérateur d'innovation pédagogique de Réseau CANOPÉ, et plusieurs académies comme celle de Nancy et Metz en primaire et au collège. Les outils développés par CréaDop seront bientôt disponibles sur le gestionnaire d'accès aux ressources (GAR) du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

## PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

## ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Faire découvrir [les outils de CréaDop](#) mis à la disposition de toutes les écoles primaires et début de collège.
- Entrer en relation avec l'académie de Marseille.
- Rencontrer des enseignants.

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Valorisation, diffusion.

### Besoin en ressources humaines :

Professeurs de collège et lycée dans toutes les disciplines qui pourraient aider à créer des ressources en Flashcards.

### Besoin en ressources matérielles :

Toute école qui désire utiliser la ressource devra au minimum être équipée d'un ordinateur et d'un tableau numérique, éventuellement des tablettes pour pouvoir installer le rituel en individuel ou binôme, ou encore des boîtes de répétition et flashcards.

### Besoin en ressources financières :

Soutien financier envisagé et qui reste à estimer.

## IV

### PORTEURS DU PROJET

Christine Faller, enseignante, Inspé Université Côte d'Azur

[christine.faller@univ-cotedazur.fr](mailto:christine.faller@univ-cotedazur.fr)

Christine Gautier-Chovelon, maîtresse de conférences associée, Inspé Université Côte d'Azur

[christine.gautier-chovelon@univ-cotedazur.fr](mailto:christine.gautier-chovelon@univ-cotedazur.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### CurriQvidéo

Présentation d'un dispositif, processus et outil qui a pour objectif la mise en visibilité de la construction du processus de professionnalité émergente chez les enseignants et les cadres éducatifs. CurriQvidéo est une capsule vidéo, mettant en relief une démarche de recherche à partir du constat, de la problématisation, du recueil de données sur le terrain et d'un montage de ce que l'acteur souhaite montrer en termes d'acquisition de soft skills de l'innovation.

Depuis 2017, le dispositif est expérimenté à l'Inspé Université Côte d'Azur. Il a donné lieu à des publications et communications dans des colloques. Plus de 500 capsules vidéo constituent aujourd'hui des données intéressantes pour la recherche, pour l'accompagnement des formations professionnalisantes. En outre, ce dispositif questionne les modalités de l'évaluation classique en intégrant les problématiques liées à l'intelligence artificielle (IA).

### OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Respecter autrui ;
- Raisonner ;
- Les sujets traités dans le projet s'inscrivent dans les préoccupations de l'agenda 2030 : développement durable ; postures professionnelles respectant l'éthique et les valeurs des institutions ; la prudence numérique et les usages raisonnés de l'IA.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Université et formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

## PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o administration publique ;
  - o santé humaine et action sociale.
- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences humaines et humanités ;
  - o sciences de la société ;
  - o sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants du primaire, lycée, université et formation professionnelle.

## ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des partenaires susceptibles d'apporter un soutien au développement du dispositif, outil et processus.
- Aide juridique et logistique dans la poursuite de l'expérimentation engagée en 2017. Plus de 500 capsules vidéo constituent aujourd'hui des données intéressantes pour la recherche, pour l'accompagnement des formations professionnalisantes.

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Valorisation et diffusion.

## Besoin en ressources humaines :

- Support humain pour constituer une banque de données de type « néo pass » de l'institut français de l'éducation (IFE) de Lyon ;
- Accompagnement juridique pour la mise à disposition des ressources produites par les étudiants, pouvant servir à la formation initiale ou continue.
- Support logistique pour la gestion, l'entretien de la plateforme et modération de ce qui pourra y être déposé.

## Besoin en ressources matérielles :

- Serveur d'accueil des ressources et régulation (en fonction des engagements, à évaluer au cours du projet).

## Besoin en ressources financières :

À déterminer.

## V

### PORTEUR DU PROJET

Pauline de Chalonge, directrice associée, [Histoire à la carte](#)

[pauline@histoirealacarte.com](mailto:pauline@histoirealacarte.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Images et savoirs : Histoire à la carte

Histoire à la Carte est un vidéo atlas historique composé de plus de 850 cartes animées en vidéo et des frises interactives. Ces formats entendent faciliter l'appropriation « en et hors » la classe de savoirs historiques contenus dans les programmes. L'objectif de ce projet est de permettre à Histoire à la Carte de produire des formats et des contenus plus opérants d'un point de vue pédagogique. Pour ce faire, il s'agira d'identifier avec des profs d'histoire-géographie les notions historiques dont la transmission pourraient être facilitée par des médiations de ce type ; développer des indicateurs chiffrés et être en capacité de mieux caractériser l'impact pédagogique.

### OBJECTIF

Expérimenter, échanger.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Raisonner

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an.

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée.

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Présenter Histoire à la carte ;
- Rencontrer des enseignants pouvant expérimenter dans leurs classes et auprès de leurs élèves ;
- Plus largement rencontrer les acteurs du secteurs éducatifs territoriaux.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- Lancer un groupe de travail composé d'enseignants de terrain, d'un « évaluateur d'apprentissage », des chercheurs en pédagogie et des classes témoins.



## VI

### PORTEUR DU PROJET

Xavier Hautbois, maître de conférences et exploitant individuel, **entreprise Hautbois**

[xavier.hautbois@orange.fr](mailto:xavier.hautbois@orange.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### SoundCube Apprentissages

Le projet a pour objectif d'étudier le développement des savoirs fondamentaux par l'utilisation d'un instrument de musique numérique. La simplicité de l'instrument à produire du sens musical, sur lequel l'élève peut s'exprimer verbalement, et la relation à l'espace, permettant un codage symbolique des déplacements, ont conduit à élaborer un premier programme de recherche (SFERE-Provence, GCAF-ADEF) qui pourrait être développé en collaboration avec le CréativLab.

Dans le cadre de l'activité de recherche du porteur du projet, des études collaboratives sur la portée pédagogique des instruments numériques ont été menées. Il s'agit de comprendre en quoi la manipulation d'un instrument et la création d'une œuvre musicale permettent une meilleure acquisition des savoirs fondamentaux des élèves des classes élémentaires : des compétences dans le domaine de la géométrie, de la spatialisation, de la numération et des algorithmes ; des compétences langagières pour décrire les sons et les situations musicales.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Ecrire, compter, respecter autrui, raisonner.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Une phase d'expérimentation a été menée pendant l'année scolaire 2022-2023, où des résultats préliminaires ont été obtenus sur supports vidéo. Depuis septembre 2023, un programme de recherche est lancé avec la structure fédérative SFERE-Provence (P. Terrien), le laboratoire GCAF-ADEF (É. Tortochot), l'école pilote élémentaire de Marseille Rose La Garde REP+ (T. Fernandez), en relation avec la Cité de la musique de Marseille (Y. Callier) et l'université UVSQ/Paris Saclay (X. Hautbois).

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o audiovisuel, arts, spectacles.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Soumettre à la communauté du pôle Ampiric la réflexion initiée par SFERE-Provence à l'école élémentaire REP et La Rose La Garde concernant le développement des apprentissages fondamentaux soutenu par la pratique de l'instrument SoundCube ;
- Disposer d'un espace de coopération nécessaire à la consolidation de l'étude menée actuellement, à la mise en place de protocoles de recherche collaborative afin d'étudier la pertinence du SoundCube sur les apprentissages.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

Soutien de deux stagiaires en master pour la participation aux travaux des diverses phases de recherche : terrain, analyse de données, retranscriptions, préparation de matériaux pour la publication (au niveau recherche et au niveau des personnels éducatifs).

### Besoin en ressources matérielles :

- Deux instruments SoundCube,
- Deux ordinateurs,
- Six casques audio,
- Répartiteurs Jack,
- Deux paires d'enceintes Bluetooth,
- Rallonges et multiprises.

### Besoin en ressources financières :

- ressources humaines : **3 240€** (2 soutiens aux stagiaires x 1 620€) ;
- ressources matérielles : **3 400€** (instruments SoundCube : 2 x 420€ (+ 30€ de frais de transport) ; Ordinateurs : 2 x 1 000€ ; casques audio : 6 x 25€ ; Répartiteurs Jack : 2 x 15€ ; paires d'enceintes Bluetooth : 2 x 150€ ; Rallonges et multiprises : 50€) ;
- ressources complémentaires : **1 460€** (2 formations et démonstrations du logiciel : 2 x 490€ \* 2 déplacements par an, sur les deux années du projet (les autres réunions se faisant en visioconférence) : 4 x 120€).

## VII

### PORTEUR DU PROJET

Zoé Fiard, interne médecine générale, Aix-Marseille Université Timone

[zoe.fiard@gmail.com](mailto:zoe.fiard@gmail.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Lumières

Créer un parcours éducatif ludique dans lequel le visiteur déambulerait en autonomie et qui comprendrait une exposition artistique et un support de formation théorique sous forme de fichier audio, dans le but d'accroître l'intérêt et les connaissances liées au dépistage et à l'accompagnement des femmes victimes de violences conjugales chez les médecins et internes en médecine générale, en appuyant sur les freins et les constats faits dans les thèses précédentes.

Les médecins généralistes ont une place privilégiée pour le D/AVC (dépistage/accompagnement des femmes victime de violences conjugales) mais de nombreux freins étudiés entraînent un sous-dépistage et la non-application des recommandations de la HAS. De ce constat est né l'idée de créer un parcours de formation amovible et immersif (dans le sens de l'art, pour suggérer des émotions grâce à nos cinq sens, de façon abstraite) pour dénouer les freins décrits au travers d'un podcast plus théorique.

### OBJECTIF

Former

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Se former aux mécanismes des violences conjugales (VC), sociologie des VC, comprendre les conséquences que cela peut avoir sur le raisonnement des femmes victimes ;
- Apprendre à identifier et comprendre les émotions liées au D/AVC ;
- Identifier et adopter une posture face aux victimes ;
- comprendre les freins et les solutions existantes dans le cadre du D/AVC Réseau et violences conjugales.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Université, formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- CIDFF Solidarité femmes (sous réserve)
- Ordre des médecins URPS paca (envisagé)

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o audiovisuel, arts, spectacles ;
  - o santé humaine et action sociale.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des partenaires potentiels pour faire avancer le projet ;
- Sortir de l'isolement et échanger sur le processus de formation ;
- Nouer des collaborations avec la recherche publique pour concevoir le module de formation et intégrer le groupe d'expert pour valider le projet final.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique ;
- Valorisation et diffusion.

### Besoin en ressources humaines :

- Un ingénieur/technicien pour monter le podcast, le mixer, créer une plateforme de diffusion ;
- des chercheurs/responsables pédagogiques impliqués dans la formation pour analyser le projet une fois terminé et le valider ;
- des artistes pour s'occuper de la partie exposition immersion.

### Besoin en ressources matérielles :

- Création des décors pour l'exposition ;
- Enregistrement des sons (zoom enregistreur, plateforme de mixage).

### Besoin en ressources financières :

- Mixage et montage des podcast : environ 500€ ;
- Dépôt sur une plateforme de streaming ou application : environ 500€ ;
- Artistes, création des décors : environ 3 000€.

## VIII

### PORTEUR DU PROJET

Raphaël Py, doctorant, Centre de recherche en psychologie et neuroscience, Aix-Marseille Université

[raphael.py@univ-amu.fr](mailto:raphael.py@univ-amu.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Entraînement moteur | un outil pour l'apprentissage langagier

Les déficits syntaxiques sont un type de trouble développemental du langage. Ils compromettent notamment la compréhension de phrases qui demandent le traitement de structures hiérarchiques plus ou moins complexes. Dans de précédentes études chez l'adulte, il a été mis en lumière un lien neurocognitif entre le traitement de la syntaxe langagière et la réalisation d'actions complexes avec un outil. Notre objectif est de développer un protocole d'entraînement à destination des enfants.

Dans ce cadre, les performances de syntaxe langagière, avant et après un entraînement moteur ludique de 30 minutes, seront mesurées. Chez l'adulte, l'utilisation d'un outil lors de ce court entraînement moteur améliore significativement les performances langagières. Actuellement, le protocole est expérimenté avec des enfants de 9 à 11 ans. Il s'agira à terme de proposer un dispositif longitudinal pour l'apprentissage langagier des enfants.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

No,

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o autres industries manufacturières ;
  - o électronique.
- Enseignants du primaire, collège.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Echanger avec des enseignants confrontés aux troubles du langage et de mieux voir comment coordonner une prise en charge longitudinale des difficultés des élèves (soit dans un suivi spécialisé à l'école, soit même dans un suivi avec le matériel en prêt à la maison) ;
- Mieux cerner les besoins en ressources financières et les possibilités du côté de la conception et de la fabrication du matériel par des entreprises.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

Mise en relation avec des enseignants ou des professionnels de la remédiation des troubles du langage pour permettre d'implémenter le projet dans leurs activités.

### Besoin en ressources matérielles :

- Ressources matérielles physiques : plateau physique en plastique avec des trous, des pions de couleur imprimés, une pince) ;
- Ressources électroniques : capteurs sous chaque trou pour corriger les erreurs de déplacement de pions, interface de communication avec un ordinateur ;
- Ressources logicielles : logiciel codé en python.

### Besoin en ressources financières :

Un financement de fin de thèse (le porteur du projet est inscrit en 3<sup>e</sup> année).

## IX

### PORTEURS DU PROJET

Carine Chavarochette, chargée de mission Innovation & Observation, [Centre Inffo](#) ; Ludovic Sabatier, fondateur, [Autrement formations](#) ; David Delaunay, président, [Come IN VR](#)  
[c.chavarochette@centre-inffo.fr](mailto:c.chavarochette@centre-inffo.fr); [ludovic.sabatier@autrementformations.com](mailto:ludovic.sabatier@autrementformations.com); [david.delaunay@come-in-vr.com](mailto:david.delaunay@come-in-vr.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### L'empathie contre-attaque

Plus d'un élève par classe est concerné par le harcèlement scolaire (source étude nationale menée en novembre 2023). Les écoliers doivent faire l'objet d'une vigilance accrue puisque 19 % d'entre eux sont concernés. Le projet veut lutter contre ce fléau et développer l'empathie de tous. Il propose un dispositif innovant, spécifique et apprenant à destination des enseignants et des élèves. Il s'agit d'une solution hybride, qui combine la réalité virtuelle et des méthodes pédagogiques innovantes telles que l'improvisation théâtrale et la pratique narrative. À travers ces expériences immersives, les participants s'exerceront à réagir et à animer des groupes autour de l'empathie. Ils sauront repérer des signaux faibles et profiteront d'un échange entre pairs. Différents outils sont utilisés comme le casque VR Oculus et des vidéos à 360 degrés pour créer des environnements réalistes. Le projet mêle trois expertises : ingénierie pédagogique (Centre Inffo) ; animation innovante et ludique (la start-up Autrement Formations) ; et outils immersifs (la start-up Come In VR°).

### OBJECTIF

Expérimenter

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Respecter autrui

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Centre inffo collabore avec deux start-up membres de son Corner innovation. Il s'agit de Autrement Formations et Come IN-VR). Ces entreprises proposent de développer des formations à destination des enseignants sous la forme de parcours pédagogiques : une immersion en VR pour comprendre les différentes situations de harcèlement en classe (niveau individuel), complétée par des ateliers de mise en situation réelle en travaillant les émotions, les postures (niveau collectif).

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Enseignants dans la formation professionnelle

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Confronter les convictions des porteurs du projet et outils auprès d'autres acteurs de la région Sud.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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



## X

### PORTEUR DU PROJET

Florent Delomier, responsable de programme, [Tralalere](https://www.tralalere.com)  
[florent.delomier@tralalere.com](mailto:florent.delomier@tralalere.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### La boussole de l'inclusion

La boussole de l'inclusion est une nouvelle facette d'inclusive ayant pour objectif de faciliter la mise à disposition de ces ressources pour les acteurs de l'inclusion scolaire. À destination des enseignants et des AESH, elle fait le lien entre une situation donnée et un ensemble de solutions pratiques via une vulgarisation scientifique et une recherche d'information ciblée sur le besoin. L'objectif du projet est de vérifier la pertinence de la boussole, affiner les intérêts des différents publics cibles (enseignants, enseignants spécialisés, AESH, élèves, association de terrain, voir parents) et des différents intérêts pour utiliser le service. Il s'agit aussi d'identifier si le dispositif favorise l'accès à la formation et l'accès aux ressources numériques éducatives. Enfin, le projet cherche à évaluer si le dispositif peut être élargi pour permettre son utilisation par les associations de terrain et les parents.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, former.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner ;

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège.

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - santé humaine et action sociale.
- Chercheurs spécialisés en :
  - biologie, médecine et santé ;
  - sciences humaines et humanités.
- Enseignants du primaire, collège.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Trouver des partenaires académiques / associatifs permettant la réalisation d'une expérimentation d'inclusive en différentes phases : expérimentation à petite échelle avec la sollicitation d'enseignants spécialisés, d'AESH, associations de terrains, en condition expérimentale et en conditions réelles.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- Recrutement et coordinations des établissements et publics pilotes : académie ;
- Expérimentation : enseignants ;
- Pilotages projets : académie ;
- Comité scientifique : chercheurs ;
- Accompagnement retours expérimentation : Cardie ou chercheurs.

### Besoin en ressources matérielles :

- Expérimentation pilote : accès à la salle d'expérimentation installé dans le CréativLab. 2 à 4 expérimentations sont envisagées.
- Expérimentation en classe : classe munie d'ordinateurs + réseau.

### Besoin en ressources financières :

- 5 000 € pour la réalisation des expérimentations et l'analyse des résultats (organisation, réalisation, entretiens, questionnaires) ;
- 5 000 € pour l'analyse et retours d'expérience ;
- 1 000 € pour l'organisation de comités scientifiques ;
- 2 000 € pour la prise en compte des retours et de la dissémination ;
- 2 000 € pour la coordination du projet, des expérimentations et la communication.

## XI

### PORTEUR DU PROJET

Pascal Jourdana, éditeur, Aix-Marseille Université

[pascal.jourdana@free.fr](mailto:pascal.jourdana@free.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Former des formateurs en écriture et édition numérique

Comment comprendre et mettre en place l'éditorialisation d'un projet numérique, en particulier en secteur jeunesse, mettant en jeu de nombreuses compétences, et s'appuyant sur les spécificités d'un support avec écran tactile. Il sera en particulier question de la nécessité de penser le projet dès le départ dans une articulation contenu/architecture formelle.

### OBJECTIF

Expérimenter, échanger, former

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, raisonner

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Lycée, université, formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- AMU Editions La Marelle

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o arts, spectacles.
- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants du lycée, université et formation professionnelle.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des gens ;
- Déterminer des axes plus précis.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- animateurs en atelier d'écriture ;
- développeurs informatique ;
- spécialistes des sciences cognitives et pédagogiques.

### Besoin en ressources matérielles :

### Besoin en ressources financières :

Variable selon la taille du projet.

## XII

### PORTEUR DU PROJET

Christine Perney, chargée de projets culturels réseaux éducatifs, [GrandPalais Rmn](mailto:christine.perney@grandpalaisrmn.fr)  
[christine.perney@grandpalaisrmn.fr](mailto:christine.perney@grandpalaisrmn.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Histoires de l'art à l'école

L'équipe de médiation GrandPalaisRmn conçoit des outils pédagogiques depuis 8 ans : les [mallettes Histoires d'art à l'école](#). Elles ont pour objectif de faire découvrir l'art à un large public, dans un cadre associatif, scolaire, médicale... Enseignants, éducateurs et animateurs disposent de supports ludiques, colorés, faciles à utiliser. Ils n'ont pas à avoir de connaissance particulière en histoire de l'art. C'est en jouant que les participants découvrent l'art en toute autonomie !

Dans un contexte d'inégalité d'accès à l'art, les mallettes pédagogiques permettent de remettre de l'égalité entre les médiateurs et entre les enfants. Enseignants, éducateurs, animateurs n'ont pas de formation initiale en histoire de l'art. Lorsqu'il s'agit de parler d'art, les adultes qui n'ont pas eu accès à l'art durant leur enfance et adolescence sont défavorisés, tout comme les enfants auxquels ils s'adressent. Le jeu permet de lever ces freins et invite à la découverte des œuvres !

### OBJECTIF

Expérimenter, former

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Développement des compétences transversales : la collaboration ; l'apprentissage de nouveaux vocabulaires ; l'expression des émotions ; l'observation ; l'expérimentation d'hypothèses ; la recherche d'indices (lus ou observés) ; l'expression orale... La mallette favorise le regard sur « l'autre » et l'intégration par le multiculturalisme des œuvres choisies : de différentes périodes, de différentes cultures et différentes techniques.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire, collège, lycée, formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
  - o pédagogie.
- Enseignants pour tester les mallettes en classe.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Faire connaître notre outil pédagogique à un public de chercheurs et d'enseignants

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Expérimentation

### Besoin en ressources humaines :

- Chercheurs et spécialistes de la pédagogie pour relire et enrichir les propositions ;
- Enseignants pour tester les activités dans leurs classes

## XIII

### PORTEUR DU PROJET

Stefan Crisan, directeur, [Good Grades](#)  
[stefan.crisan@good-grades.com](mailto:stefan.crisan@good-grades.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Good Grades | Expérimentation assistant d'évaluation pédagogique

Le projet consiste à expérimenter Good Grades, qui est un assistant d'évaluation pédagogique, basée sur la technologie Transformer. Il permet aux différents acteurs de l'évaluation (enseignants, élèves, responsables de filières, direction d'établissements) de bénéficier de nombreux services. L'enseignant peut ainsi déléguer à la machine une partie « taylorienne » de cette activité.

L'objectif est, d'évaluer dans le secondaire jusqu'à l'université, ce nouvel outil sur différents terrains opérationnels afin de le caractériser, de l'optimiser et de l'enrichir d'une solution d'assistance à l'évaluation des examens, contrôles, travaux dirigés et à l'entraînement des élèves.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Evaluations des élèves

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, université, formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Plusieurs établissements de l'enseignement supérieur : Audencia, EMLV...

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
  - sciences humaines et humanités ;
  - sciences pour l'ingénieur,
  - sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants du collège, lycée, université, formation professionnelle.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer et échanger avec des acteurs de l'éducation intéressés par le domaine de l'évaluation ;
- Identifier des personnes motivées pour participer à des expérimentations (enseignants, chercheurs).

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- Collaboration avec des enseignants intéressés pour utiliser l'outil et des élèves acceptant l'expérimentation ;
- Collaboration avec des chercheurs intéressés par la docimologie ;
- En interne, Good Grades mobilisera son équipe avec un pilote de projet et des développeurs informatique pour la réalisation des évolutions.

### Besoin en ressources matérielles :

- Ordinateurs connectés à Internet.

### Besoin en ressources financières :

- 15 k€ pour financer : le pilote de projet, intervention d'experts ou de développeurs.



## XIV

### PORTEUR DU PROJET

Isabelle Cros, maîtresse de conférences en didactique des langues et des cultures, Aix-Marseille Université

[isabelle.cros@univ-amu.fr](mailto:isabelle.cros@univ-amu.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### LEEL@num

LEEL@num vise à la co-création d'un album de jeunesse plurilingue, dans une dynamique de recherche-crédation collaborative (écrivain, chercheurs, enseignants, éditeurs). La version imprimée sera accompagnée d'une version numérique enrichie interactive invitant l'élève à développer sa littératie numérique et offrant à l'enseignant des pistes d'exploitation pédagogique. Le projet se situe à la croisée de la didactique du français, des langues et de la littérature numérique.

Le projet prend place dans le cadre de la convention de recherche internationale LEEL (Lire et écrire entre les langues), visant à la promotion des ateliers d'écriture plurilingue dans le contexte éducatif, notamment par le biais du numérique. L'enjeu est le développement des compétences de littératie, grâce à une approche décloisonnée des langues. L'objectif est de co-concevoir en recherche-crédation des ressources littéraires irriguées par la recherche, avec une expérimentation sur le terrain.

### OBJECTIF

Expérimenter, former

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, respecter autrui

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- un écrivain et un enseignant-chercheur québécois (Jean-Simon DesRochers), Université de Montréal
- une illustratrice de webdesigneuse (Deslphine Presles).

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o arts, spectacles.
- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences humaines et humanités.
- Enseignants du primaire.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Trouver un partenaire pour le développement numérique ;
- Rencontrer des enseignants désireux de s'investir dans le projet dès la conception puis sur le terrain ;
- Créer d'autres collaborations, pas forcément ciblées.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- un écrivain et une illustratrice ;
- l'appui d'une maison d'édition spécialisée dans la littérature numérique pour rendre l'ouvrage imprimé interactif et multimodal, enrichi, notamment en articulant la didactique de la lecture et de l'écriture par le moyen du numérique ;
- des enseignants de cycle 2 (plus spécifiquement en CE2) pour co-imaginer en amont l'ouvrage puis à l'expérimenter en classe.

### Besoin en ressources matérielles :

- une aide au développement de la version enrichie et interactif.

### Besoin en ressources financières :

- Soutien financier pour l'auteur : 3 000 € ;
- Soutien financier pour l'illustratrice : 3 000 € ;
- Graphisme et maquette : 2 000 € ;
- Impression : 1 500 € (ouvrages offerts aux enseignants de PACA) ;
- Accompagnement édition numérique : 3 000 € ;
- Financement de missions auteur/illustratrice : 1 000 €

13 500 euros au maximum

## XV

### PORTEUR DU PROJET

Jérémie Touzé, dirigeant, [Mathlive](#)  
[jeremie@mathlive.fr](mailto:jeremie@mathlive.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Processus cognitifs des erreurs en mathématiques

Le projet consiste à enrichir les systèmes de Quiz de l'outil pédagogique « MathLive » par une analyse des typologies d'erreurs des élèves basée sur les travaux en didactique des mathématiques, afin de rendre explicites pour les enseignants les différentes stratégies des élèves ayant conduit à ces erreurs, d'en rendre lisible l'origine didactique et cognitive afin de permettre des interventions ciblées pour un suivi personnalisé des élèves.

Ce projet sera développé grâce à la combinaison des apports de la recherche par des didacticiens de mathématiques et des chercheurs sur l'évaluation comme support de l'apprentissage et d'outils basés sur l'IA et des démarches collaboratives induites par MathLive.

### OBJECTIF

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

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter, raisonner

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- IA-IPR : Vincent Ricomet et Jean Baptiste Civet
- Enseignants et établissements : Cité scolaire Marseillevreyre : Bénédicte Espariat Florian Jego Elisabeth Novikiff Viviane Muhulet  
Lycée Rempart : Karime Achrar (confirmation en attente)
- Laboratoire ADEF : Yann Mercier-Brunel

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
  - o mathématiques et leurs interactions ;
  - o Sciences et technologies de l'information et de la communication
- Enseignants du collège et lycée.

#### **ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING**

- validation de la poursuite du projet, qui est actuellement lauréat du Creativlab ;
- recrutement de chercheurs et d'enseignants.

#### **ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC**

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

#### **Besoin en ressources humaines :**

- Chercheurs didacticiens ;
- Chercheurs algorithmes mathématiques informatiques ;
- Chercheurs IA ;
- Enseignants collège et lycée.

#### **Besoin en ressources financières :**

15 000€

## XVI

### PORTEUR DU PROJET

Valentin Rebeix, directeur d'école primaire et maternelle, Association [Cours Frédéric Ozanam](http://Cours Frédéric Ozanam)  
[valentin.rebeix@coursozanam.fr](mailto:valentin.rebeix@coursozanam.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Le P'tit Observatoire

Le P'tit Observatoire est une plateforme qui aide les professeurs à adopter une posture d'observation de leurs élèves et de leurs pratiques. Elle permet de centraliser les observations de toute l'équipe éducative sur chaque élève. Les enseignants peuvent ensuite obtenir des synthèses et des plans d'actions personnalisés par élève, générés par l'intelligence artificielle. L'outil facilite ainsi la différenciation pédagogique et l'inclusion éducative. Il s'utilise de la maternelle au lycée.

En France, les troubles du neuro-développement touchent une personne sur six. 60 % des élèves de 6<sup>e</sup> ont un niveau de lecture insuffisant. Pourtant, seuls 22 % des enseignants pratiquent la différenciation. Savoir et pouvoir observer est crucial pour :

1. Aider les éducateurs à proposer un parcours éducatif individualisé adapté à chaque élève quel que soit son handicap, ses troubles ou son niveau de développement ;
2. Lutter contre le décrochage scolaire ;
3. Valoriser et faciliter le travail des enseignants.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, former.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Aider les utilisateurs (enseignants et équipes éducatives, notamment celles qui accompagnent les élèves à besoins particuliers) à :

- améliorer l'observation des compétences psychosociales, en plus des compétences académiques ;
- évaluer les besoins de soutien pour les élèves en situation de handicap ;
- collaborer efficacement en équipe pluridisciplinaire pour suivre un élève ;
- améliorer la pertinence des plans d'action individualisés ;
- se former à la pédagogie de l'observation.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an.

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire, collège, lycée

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- la Fondation CMA CGM ;
- le réseau MakeSens Education ;
- EdTech France ;
- le fonds du bien commun ;
- la fondation Alter & Car.

## PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - activités juridiques et comptables ;
  - administration publique ;
  - audiovisuel, arts, spectacles ;
  - santé humaine et action sociale.
- Chercheurs spécialisés en :
  - sciences humaines et humanités ;
  - sciences de la société ;
  - sciences pour l'ingénieur ;
  - sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants de la maternelle, du primaire, collège et lycée.

## ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- diffuser le P'tit Observatoire auprès de la communauté éducative et académique, notamment pour les élèves à besoins particuliers ;
- recevoir des retours constructifs et des idées d'amélioration pour notre outil ;
- identifier des établissements partenaires et une équipe scientifique pour lancer une étude d'impact ;
- rencontrer des partenaires qui partagent les objectifs du Cours Frédéric Ozanam, avec qui il serait envisageable d'imaginer des synergies.

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- environnement scientifique ;
- accès au terrain pédagogique ;
- expérimentation ;
- accès à des bases de données ;
- valorisation et diffusion.

## Besoin en ressources humaines :

- enseignants et éducateurs, notamment équipes qui suivent des élèves à besoin particuliers, pour partager des retours utilisateurs afin d'améliorer l'outil ;
- délégué à la protection des données (DPO) ;
- experts en intelligence artificielle pour aider à développer la stratégie de ciblage et de plans d'action personnalisés ;
- responsables de la communication et du marketing pour travailler sur la stratégie de communication.

## Besoin en ressources financières :

20 000 € pour financer :

- les améliorations techniques, notamment concernant l'IA générative ;
- la création de contenu qualitatif sur la pédagogie de l'observation (webinaires, articles, partages d'expériences) ;
- la structuration en tant qu'entreprise de l'association Cours F. Ozanam ;
- une étude pour évaluer l'impact de l'utilisation du P'tit Observatoire

## XVII

### PORTEUR DU PROJET

Marie-Anne Xavier, gérante, HELPMII++

[maths.drive@gmail.com](mailto:maths.drive@gmail.com); [marie-anne.xavier@mathsdrive.com](mailto:marie-anne.xavier@mathsdrive.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### HELPMII++

Huit années de tests de différents prototypes d'outils et pédagogies ont conduit à une refonte en profondeur du soutien scolaire.

Ce patrimoine et ce savoir-faire dans la relation sachant/apprenant invite à élargir l'approche de MATHSDRIVE vers :

- la relation entre pairs (élève/élève, prof/prof) ;
- le regard réflexif de chacun.

### OBJECTIF

Echanger, former.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Lire, écrire, compter, respecter autrui, raisonner ;
- soutenir les élèves en situation de blocage après l'école ;
- offrir des outils d'assistance aux profs et aux élèves.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, formation professionnelle.

### THÈSE CIFRE

Oui

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- faire des rencontres gagnant/gagnant ;
- compléter ou valider les compétences de l'entreprise, tout en respectant et en protégeant ses innovations.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- ingénieur en technologie numérique & programmation ;
- développeur informatique (architecte applicatif) ;
- chercheurs en pédagogie ;
- responsable communication.

### Besoin en ressources matérielles :

- Matériel et plateformes d'expérimentation ;
- Matériel informatique et abonnements.

### Besoin en ressources financières :

45 000 €



## XVIII

### PORTEUR DU PROJET

Louisa Curci, cheffe de projet innovation, [Mobidys \(Les studios Frog\)](https://www.mobidys.fr)  
[louisa.curci@mobidys.fr](mailto:louisa.curci@mobidys.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Sonorus

Sonorus est un projet de R&D visant à créer un outil d'entraînement à la lecture à voix haute, intégré dans nos livres numériques accessibles Frog. Il offre aux enseignants et aux élèves le moyen de mesurer la fluence et d'identifier les points d'amélioration selon les profils des élèves. En autonomie et sans le stress d'un public, les élèves peuvent lire à voix haute des extraits identifiés de leur livre, prendre connaissance de leurs erreurs, se corriger et gagner en confiance.

D'un point de vue opérationnel et technique, l'objectif est d'améliorer la performance de l'outil (utilisation en contexte bruyant, gain de performance sur la reconnaissance des voix infantiles, chez des lecteurs porteurs ou non de TLSA (dyslexie notamment)) tout en cocréant l'expérience utilisateur de Sonorus lors de tests utilisateurs dans les écoles. Ce projet est soutenu par le dispositif Edu-Up qui cofinance la conception et le développement de l'outil.

### OBJECTIF

Expérimenter

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Faire connaître Sonorus à la communauté Ampiric, échanger avec elle pour valoriser cette future ressource pédagogique innovante.
- rentrer des enseignants pour tester avec eux, sur le terrain pédagogique Sonorus.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- des enseignants disposés et motivés à participer avec leurs classes aux tests utilisateur se déroulant sur une durée allant d'un à six mois en fonction de la longueur du livre choisi et du rythme des activités de lecture effectué (à adapter selon le niveau) ;
- des professionnels et des chercheurs du domaine de la reconnaissance automatique de la parole/prosodie et du design cognitif.

### Besoin en ressources matérielles :

- une flotte d'une vingtaine de tablettes et de microcasques permettant de ne pas être limité par le matériel info scolaire et d'aller dans des écoles en milieu scolaires défavorisés ne disposant pas de matériel pour vérifier l'impact de ressources numériques.

### Besoin en ressources financières :

- Financement d'une partie du coût du projet pour ne pas limiter les phases d'itération de R&D nécessaires dans le but de mettre entre les mains des élèves un outil parfaitement adapté à leur apprentissage de la lecture à voix haute. Il convient de noter que dans les conditions générales du dispositif Edu-Up, la subvention ne dépasse pas les 50 % du coût total estimé à 184 100 €.

## XIX

### PORTEUR DU PROJET

Mary Amoyal, coordinatrice de formation, [Share-wood](https://share-wood.fr)  
[m.amoyal@share-wood.fr](mailto:m.amoyal@share-wood.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Declic

Ce projet a pour objectif d'évaluer les compétences douces des personnes en formation dans le dispositif Declic. Lauréat de l'appel à projet Deffinov qui vise à permettre la formation et l'insertion professionnelle de personnes éloignées de l'emploi, le dispositif Declic déploie en plusieurs étapes la possibilité de suivre un parcours de formations dans différents tiers lieux et organismes de formation du 3<sup>e</sup>, 13<sup>e</sup> et 14<sup>e</sup> arrondissement de Marseille pour découvrir trois métiers de l'artisanat : menuiserie, métal et écoconstruction. Un des enjeux est d'évaluer les compétences douces des usagers.

### OBJECTIF

Expérimenter, échanger.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Respecter autrui, raisonner.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Formation professionnelle.

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- laboratoire d'intelligence collective et artificielle (LICA) ;
- Appel d'aire (expert en insertion) ;
- Les compagnons du Tour de France ;
- AMU (partenaire en sciences de l'éducation) ;
- la Friche de la belle de mai ;
- Inter-made.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des acteurs académiques du territoire et échanger sur de potentielles collaborations sur l'axe de recherche du projet Declic, visant à évaluer les compétences douces en situation de formation professionnelle du secteur de l'artisanat

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique.

### Besoin en ressources humaines :

- des chercheurs pouvant apporter leur expertise quant au protocole de recherche développé par Share-wood sur l'évaluation des compétences douces des usagers de Déclic (préciser la problématique, recueillir les données sur le terrain, analyser les données, proposer un outil et une méthode d'évaluation des compétences douces opérationnel et transférable).

## XX

### PORTEUR DU PROJET

Hugo Derri, directeur de programme, [Tralalere](https://www.tralalere.com)  
[hugo.derri@tralalere.com](mailto:hugo.derri@tralalere.com)

Florent Delomier, responsable de programme, [Tralalere](https://www.tralalere.com)  
[florent.delomier@tralalere.com](mailto:florent.delomier@tralalere.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Citizen code Python

Citizen Code Python est une ressource d'initiation à l'algorithmique et à la programmation en Blockly et en Python. Compatible avec une utilisation en classe et en autonomie grâce à ses modules, la plateforme s'adresse aux jeunes à partir de 12 ans. Avec plus de 100 activités gamifiées, chacun peut découvrir à son rythme les principaux concepts algorithmiques. Citizen Code Python compte aujourd'hui plus de 50 000 utilisateurs actifs.

Dans l'optique de mesurer scientifiquement l'efficacité de Citizen Code Python, au travers de la transférabilité des compétences de programmation ainsi qu'à d'autres apprentissages fondamentaux, l'objectif est de mettre en place un partenariat avec un laboratoire de recherche (mise en place d'un protocole de recherche, analyse des données). En fonction des résultats obtenus, cette collaboration doit permettre d'identifier les axes d'amélioration de la ressource pour garantir son efficacité.

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter, raisonner.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- France IOI dont l'objectif est de faire découvrir la programmation et l'algorithmique au plus grand nombre de personnes possible ;
- Amazon Future Engineer qui œuvre à sensibiliser les enfants et étudiants aux opportunités du numérique et les aide à bâtir une carrière dans les métiers de l'informatique.

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- rencontrer des professionnels intéressés par l'apprentissage de la programmation, capables d'accéder au terrain pour déployer la mesure d'efficacité et sachant être force de proposition pour faire évoluer la ressource ;
- travailler en collaboration pour implémenter, au sein de la ressource, un système permettant de mesurer efficacement l'acquisition de compétences par les élèves.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation.

### Besoin en ressources humaines :

- collaboration entre un/des chercheurs présentant un intérêt pour la didactique de la programmation, capables d'extraire des informations à partir de données d'usage et ayant un accès facilité avec les acteurs du terrain.

### Besoin en ressources matérielles :

- Expérimentation pilote : accès à la salle d'expérimentation installé dans le CréativLab ;
- Expérimentation en classe : Classe munie d'ordinateurs et d'une connexion internet stable.

### Besoin en ressources financières :

- 1 500 € de gestion de projet et cadrage stratégique ;
- 1 500 € pour la coordination de l'analyse des données pré-expérimentation ;
- 4 000 € pour le suivi des expérimentations et l'analyse des résultats ;
- 2 000 € pour l'étude de faisabilité et le travail de conception d'un module sur la ressource ;
- 1 000 € pour l'organisation de comités scientifiques ;
- 2 000 € pour les frais de déplacements et logistiques diverses.

## XXI

### PORTEUR DU PROJET

Valérie Abehsera, CEO, [Sylex \(Jambros SAS\)](#)  
[valerie@sylexapp.com](mailto:valerie@sylexapp.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Les ateliers Sylex

L'éducation à la sexualité (EAS) des élèves par l'Éducation Nationale relève d'un enjeu à la fois de santé publique, de citoyenneté et de prévention contre les violences sexistes et sexuelles. Pourtant, selon un rapport de l'IGÉSR de 2021, seuls 15 à 20 % des élèves bénéficient des trois séances d'EAS par an, de l'école au lycée, rendues obligatoires par la loi du 4 juillet 2001. L'objectif du projet est de faciliter la mise en œuvre des séances et d'améliorer leur impact.

Dans cette perspective, les Ateliers Sylex sont des parcours thématiques à destination des enseignants et personnels d'éducation, support d'animation à projeter en classe pour mener des séances d'EAS. Conçue en conformité avec les directives officielles sur l'EAS et selon la structure de l'enseignement explicite, la ressource, à la fois ludique, scientifique et positive, facilite la démarche de l'animateur, et favorise le développement des connaissances et compétences visées de la part des élèves.

### OBJECTIF

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

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Respecter autrui, raisonner ;
- Développer des connaissances physiologiques et juridiques ainsi que des compétences psychosociales.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an.

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée.

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o administration publique.
- Chercheurs spécialisés en :
  - o biologie, médecine et santé ;
  - o sciences de la société ;
  - o sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants du collège, lycée et formation professionnelle.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- échanger et recevoir du feedback ;
- rencontrer des partenaires territoriaux ;
- rencontrer des enseignants et des interlocuteurs académiques potentiels utilisateurs ou prescripteurs de la ressource ;
- rencontrer des chercheurs intéressés par ce sujet ;
- rencontrer les équipes du CréativLab.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- des enseignants ou personnels d'éducation pour utiliser la ressource en classe et mener au moins trois séances dans l'année ;
- des chercheurs ou étudiants pour mesurer l'utilisabilité de la ressource auprès d'eux et son impact auprès des élèves.

### Besoin en ressources matérielles :

- un ordinateur connecté à Internet et à un écran de projection dans chaque classe où sera menée une séance :

### Besoin en ressources financières :

- financement du temps passé par le chercheur ou étudiant ;
- frais de déplacement éventuels.



## XXII

### PORTEUR DU PROJET

Flor Ysabel Gamarra Villavicencio, présidente, [Langues d'éveil](#)

[contact@languesdeveil.fr](mailto:contact@languesdeveil.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Langues d'éveil | Eveil cognitif par les langues

Le projet Langues d'éveil cherche à coproduire et labelliser une méthode innovante à destination des enseignants et des formateurs, afin de les accompagner dans l'apprentissage d'une langue étrangère pour des élèves de la maternelle et élémentaire. Ce projet vise à mieux comprendre l'organisation complexe du langage : son acquisition, son fonctionnement etc. Pour ce faire, il importe de nouer un partenariat avec un laboratoire de psychologie cognitive. Ceci permettra de tester et perfectionner Langues d'éveil, une méthode innovante et ludique pour donner la joie et l'envie d'apprendre aux enfants.

L'éducation

### OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, raisonner

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

3 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire

### THÈSE CIFRE

Oui

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- Accompagnement Rapprochement Université Entreprise (RUE)

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer un laboratoire partenaire ainsi que d'autres partenaires ;
- Rencontrer un étudiant dans la perspective de lancer une thèse Cifre doctorant CIFRE intéressé pour le projet.

**ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC**

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

**Besoin en ressources humaines :**

- un enseignant-chercheur en Psychologie cognitive ;
- un étudiant pour lancer une Cifre.

**Besoin en ressources matérielles :**

- licences d'exploitations ;
- logiciel support technique ;
- des ordinateurs, imprimante, bureau, armoire de bureau.

**Besoin en ressources financières :**

- financement des dépenses de fonctionnement du projet.

## XXIII

### PORTEUR DU PROJET

Catherine de Vulpillières, directrice générale et CIO, [Evidence B](mailto:catherine-d@evidenceb.com)  
[catherine-d@evidenceb.com](mailto:catherine-d@evidenceb.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### EvidenceB

La start-up EdTech EvidenceB propose aux élèves et enseignants du K12 (France/International) des modules d'activités en literacy et numeracy au sein de sa plateforme d'Intelligent Tutoring System. L'ensemble s'appuie sur les résultats de recherche en sciences cognitives et en IA au service de la personnalisation des parcours d'apprentissage. Le projet consiste à créer de nouvelles collaborations avec des laboratoires de recherches en vue de nouveaux modules, nouvelles fonctionnalités, études d'impact (RCT). La start-up est lauréate de plusieurs marchés avec le MEN en France (P2IA, Remédiation pour les Secondes-MIA...) et elle déjà présente à l'international (dont Italie-Sanoma, Singapour, US).

### OBJECTIF

Expérimenter, évaluer, labelliser, transférer, valoriser, échanger.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Lire, écrire, compter, raisonner.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire, collège, lycée, université

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- Université de Paris, LaPsyDE, Sciences Cognitives : André Knops ;
- Université de Genève : Emmanuel Sander ;
- Institut Jean Nicod : Valeria Giardino, Roberto Casati, Alda Mari ;
- Sorbonne Nouvelle, Lattice (CNRS/PSL) : Pascal Amsili ;
- Université de Paris, Laboratoire de Linguistique Formelle : Carla Soarès et Lisa Brunetti ;
- Pour l'intelligence artificielle, Inria Bordeaux, Lip6-Mocah : Pierre-Yves Oudeyer, Flowers, Vanda Luengo-François Bouchet.

## PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - commerce et autres activités de service.
- Chercheurs spécialisés en :
  - mathématiques et leurs interactions ;
  - sciences humaines et humanités ;
  - sciences pour l'ingénieur ;
  - sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants du primaire, collège, lycée, université.

## ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des interlocuteurs scientifiques (sciences cognitives, IA, mesure d'impact).

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Accès au terrain pédagogique
- Expérimentation

## XXIV

### PORTEUR DU PROJET

Laurie Mézard, directrice générale, [Rbean](http://Rbean)  
[laurie@rbean.io](mailto:laurie@rbean.io)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### CodinGoat

Le numérique est le secteur qui va le plus transformer nos existences au 21<sup>e</sup> siècle, avec des conséquences sociales, politiques et écologiques très concrètes. Le projet est donc de former des développeurs capables d'adresser ces problèmes dans leur globalité, en maîtrisant à la fois leur complexité technique et en ayant une compréhension fine des enjeux sociaux et environnementaux qui les lient. Le développement de l'autonomie et du pouvoir d'agir sont au centre du projet pédagogique.

L'entreprise monte une formation au numérique éthique à la campagne, pour former des développeurs sensibilisés aux enjeux des territoires et conscients de leur responsabilité sociale. Pour cela, elle propose un modèle pédagogique inédit, en internat et en territoire rural, avec de nombreuses actions effectuées hors des murs, auprès de la collectivité locale (actions de médiation numérique, projet social avec les habitants, ateliers ouverts de critique du numérique). Ce modèle va être open source.

### OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- respecter autrui, raisonner ;
- pouvoir d'agir individuel et en collectif ;
- autonomie dans les apprentissages.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Oui sur la thématique « médiation numérique », « projets sociaux ».

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- Centre de ressources contre l'illettrisme et l'illectronisme) ;
- Fédération des Centres Sociaux Connectés des Pays Picards) ;
- Partenaire opérationnel hébergeant la formation : Familistère de Guise

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences humaines et humanités.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- identifier la faisabilité d'une recherche-action sur le modèle pédagogique ;
- rencontrer un chercheur enthousiasmé par le projet pour mener cette recherche avec moi, qui vais surtout être dans l'opérationnel sur le projet.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique ;
- Valorisation et diffusion.

### Besoin en ressources humaines :

- un chercheur pour aider à cadrer ce qui est évaluable / transférable dans le dispositif pédagogique et qui puisse mener en partenariat une recherche-action sur le terrain. L'enjeu est à la fois d'évaluer les effets du modèle pédagogique et pouvoir le documenter (logique d'open source) sous une forme pertinente pour que d'autres formateurs puissent s'en saisir.

## XXV

### PORTEUR DU PROJET

Antoine Peltier, président, [Le coin du prof](#)  
[contact@lecoinduprof.fr](mailto:contact@lecoinduprof.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### LE COIN DU PROF

Le Coin du Prof est une plateforme numérique de mutualisation et d'aide à la création de supports pédagogiques pour les enseignants. Le site web est doté d'une banque de contenus clé-en-main personnalisables ainsi que d'un bureau virtuel de gestion et d'organisation des séances de cours pour chaque classe. Le MVP cible les professeurs de Mathématiques (collège et lycée) avec des supports pédagogiques de 4 types : des questions flash, des activités scénarisées, des exercices et des jeux sérieux.

La plateforme du Coin du Prof a pour objectif :

- de faire gagner du temps aux enseignants ;
- de proposer aux élèves des ressources motivantes et adaptées à leur niveau ;
- la possibilité aux enseignants de mutualiser leurs contenus afin de proposer à l'ensemble du territoire des contenus numériques de qualité.

Notre but est de rendre le système éducatif français plus efficient.

### OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter, raisonner.

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Collège, lycée, formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- Edulib ;
- librairie LDE, librairie Emls ;
- Tabuléo French Tech Tremplin (incubateur PEP de Bordeaux et consortium Les Premières, ateliers avec la French Tech) ;
- En relation avec d'autres Edtech pour une solution « commune » (MathLive, Kwyk, Modco) ;
- En discussion avec certains éditeurs (Magnard, Delagrave).

## PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - administration publique ;
  - commerce et autres activités de service ;
  - santé humaine et action sociale.
- Chercheurs spécialisés en :
  - mathématiques et leurs interactions ;
  - sciences humaines et humanités.
- Enseignants du collège, lycée, formation professionnelle.

## ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- rencontrer des partenaires pédagogiques pour avoir des retours sur la plateforme et éventuellement mettre en place une phase d'expérimentation en vue d'évaluer, de labelliser l'usage du Coin du prof ;
- rencontrer des partenaires financiers qui pourraient soutenir le développement du projet.

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

## Besoin en ressources humaines :

- collaboration avec des enseignants de mathématiques et des chercheurs en didactique des Mathématiques / Pédagogie / Sciences cognitives pour lancer une phase d'expérimentation afin de valider l'impact pédagogique des contenus de la plateforme auprès des élèves et prouver que son utilisation améliore aussi les conditions de travail de l'enseignant.
- réalisation de la phase d'expérimentation dans six établissements, trois collèges et trois lycées, accueillant des publics divers (ZEP, milieu favorisé, milieu rural). Dans chaque établissement, l'idéal serait de pouvoir tester la plateforme auprès de deux classes de niveaux différents.

## Besoin en ressources financières :

- pour prendre en compte les retours de l'expérimentation sur le plan informatique (modification/adaptation de certaines fonctionnalités), sur le plan des designs (UI/UX, éventuellement illustrateurs) ;
- pour créer davantage de contenus.



# Projets non-représentés pendant le Speed-dating

## I

### PORTEUR DU PROJET

Charles Fontaine, président, [Univias](http://Univias)  
[charles@chaosfertile.fr](mailto:charles@chaosfertile.fr)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Chaos Fertile©

Chaos fertile© est un design game, coopératif et ludopédagogique pour passer de l'idée à l'action. Il assure une convergence :

- vers la réalisation d'un plan d'action concret ;
- au service d'une vision partagée ;
- en s'appuyant sur les singularités individuelles ;
- en exploitant la richesse des idées divergentes.

Chaos fertile© est conçu sous la forme d'un jeu de plateau pour 3 à 6 joueurs dont le but est : « imaginer, définir et préparer la réalisation d'un projet en 2 heures ! ». Notre jeu « outil systémique de design sprint en intelligence collective » permet de stimuler la créativité et l'intelligence collective d'une équipe ; interroger la viabilité d'un projet à chacune de ses étapes ; simuler un projet à volonté pour chacune de ses composantes (itération).

### OBJECTIF

Expérimenter, échanger, former

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

- Respecter autrui, raisonner
- Acquisition de savoirs théoriques et développement de compétences pratiques comme : l'écoute active et la communication (émotions, faits objectifs, besoins, stratégies) ; le leadership (partagé, dynamique) ; la gestion agile (minimum viable project) ; la coopération et l'intelligence collective (résonance, synergie, émergence).

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Lycée, université, formation professionnelle

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

Certains clients de l'entreprise sont également les partenaires de l'entreprise (et vice-versa), notamment en ce qui concerne la dimension « pédagogie et enseignement ». Parmi eux, sont cités : des universités (Paris Saclay, Universités de Lille, Artois, Haute Alsace, Savoie Mont-Blanc...) et des organismes de formations à destination des chefs d'établissement du secondaire.

## PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Chercheurs spécialisés en :
  - sciences humaines et humanités,
  - sciences de la société,
  - sciences pour l'ingénieur.
- Enseignants du lycée, université et formation professionnelle

## ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Rencontrer des enseignants, chercheurs (innovation, pédagogie...), directeurs d'établissements, responsables pédagogiques / formation, ressources humaines, innovation d'entreprises, institutions ou collectivités qui pourraient être convaincus par le jeu-outil-méthode Chaos Fertile®.
- Trouver de nouveaux prospects qualifiés aussi bien pour de la vente physique que des prestations (formations, interventions, workshop Chaos Fertile®).

## ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Accès au terrain pédagogique ;
- Valorisation et diffusion.

## Besoin en ressources humaines :

L'entreprise est actuellement composée de deux collaborateurs qui gèrent l'ensemble du projet (prospection et commercial, administratif, web, communication, interventions et formations). Chacun est à mi-temps, menant d'autres activités entrepreneuriales en parallèle. Après une phase de création, développement et production de deux ans, le jeu a été mis en distribution à l'été 2022. L'entreprise est dans une phase d'augmentation importante de la demande. Pour y faire face, elle devra recruter.

## Besoin en ressources financières :

L'entreprise prévoit développer la version 2 de son jeu d'ici quelques mois.

## II

### PORTEUR DU PROJET

Dominique Le Bourse, dirigeant, [PoE-Tic](mailto:dlebourne@poe-tic.com)  
[dlebourne@poe-tic.com](mailto:dlebourne@poe-tic.com)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### PoE-Sea | WiFi débrayable

La transition numérique requiert des réseaux sans fil performants. Dans les écoles primaires, s'ajoute la nécessité de limiter l'exposition des jeunes élèves aux ondes électromagnétiques ; en conformité avec la loi Abeille. PoE-Tic a conçu et breveté le PoE-Sea qui répond à l'exigence de couper le WiFi en fin d'activité pédagogique. L'objectif est de développer de nouvelles fonctionnalités pour centraliser les données environnementales des salles de classe à des fins pédagogiques.

À la disposition des DSI et des Directions techniques pour gérer le WiFi, l'éclairage, la qualité de l'air... le PoE-Sea doit aussi être mis à profit du personnel éducatif et des élèves. Le but est de développer un portail où ils pourront visualiser les économies d'eau, d'électricité, de chauffage réalisées en mettant en œuvre de bonnes pratiques dans leur école et dans les salles de classe. Un moyen ludique de les sensibiliser en challengeant les salles de classe et les écoles.

### OBJECTIF

Échanger, former

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter, respecter autrui, raisonner

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Maternelle, primaire

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

- Des industriels de l'écosystème EnOcean (protocole qui fonctionne sans fil et sans pile) ;
- Des partenaires qui commercialisent le produit dans sa version actuelle ;
- Des organismes publics qui ont validé le dispositif et l'on mis au catalogue (SYN, SIPPAREC, VoNum, SYANE, ...).

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprises spécialisées dans le secteur de :
  - o commerce et autres activités de service,
  - o énergie,
  - o santé humaine et action sociale,
  - o télécommunications.
- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences de la société,
  - o sciences pour l'ingénieur,
  - o sciences et technologies de l'information et de la communication.
- Enseignants dans la formation professionnelle.

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Passer un bon moment ; partager et confronter des idées ; évangéliser sur la nécessité de mieux maîtriser l'exposition aux ondes radio ; faire connaître les solutions existantes.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique,  
- Expérimentation,  
- valorisation et diffusion.

### Besoin en ressources humaines :

Trouver des soutiens pour former les enseignants, les élèves (maternelle, primaire, secondaire, lycées professionnels) et les ingénieurs.

### Besoin en ressources matérielles :

Développer des kits de démonstration ou de formation.

### Besoin en ressources financières :

< 10 k€

### III

#### PORTEUR DU PROJET

Hugues Pentecouteau, professeur, Université Rennes 2

[hugues.pentecouteau@univ-rennes2.fr](mailto:hugues.pentecouteau@univ-rennes2.fr)

#### DESCRIPTION DU PROJET

##### Tableau de bord IVF

L'objectif est de développer un outil (dont le modèle expérimental existe déjà) qui permet de réguler des formations en alternance dans une autre logique qu'une enquête de satisfaction ou une analyse du sentiment d'efficacité personnelle. Il s'agit ici d'évaluer à distance de manière fine (sous forme de tableaux de bord ; avec une liste d'items modulable) la manière dont des alternants vivent la formation afin de proposer des modalités d'accompagnement adaptés.

#### OBJECTIF

Evaluer, labelliser, transférer, valoriser

#### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Respecter autrui

#### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

1 an

#### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Université, formation professionnelle

#### THÈSE CIFRE

Envisagée

#### PARTENAIRES ENGAGÉS

Non

#### PARTENAIRES RECHERCHÉS

- Entreprise spécialisée dans le secteur des :
  - o télécommunications ;
- Chercheurs spécialisés en :
  - o sciences de la société.
- Enseignants du primaire, lycée, université et formation professionnelle.

#### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Trouver un partenaire pour participer au développement du projet

#### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

- Environnement scientifique
- Expérimentation.

**Besoin en ressources humaines :**

- Compétences en programmation informatique pour concevoir un outil de suivi qui prendra la forme d'un tableau de bord ;
- Compétences en développement.

**Besoin en ressources matérielles :**

À définir.

**Besoin en ressources financières :**

40 000 €

## IV

### PORTEUR DU PROJET

Anne Méaux, référente innovation sociale, [Play International](https://play-international.org)  
[anne.meaux@play-international.org](mailto:anne.meaux@play-international.org)

### DESCRIPTION DU PROJET

#### Maths & Sport

« Maths & Sport » est un projet porté par PLAY International, ONG internationale qui utilise le jeu sportif comme un outil éducatif depuis près de 25 ans. Depuis plusieurs années, l'ONG développe le projet « Maths & Sport », qui allie les mathématiques et les jeux sportifs, pour favoriser l'apprentissage des mathématiques pour les enfants en cycle 2, en leur proposant des outils innovants et ludiques.

En France, on constate une augmentation du nombre d'élèves ayant une maîtrise fragile des mathématiques, voire de grandes difficultés, comme le révèle l'enquête Cedre de 2019. Ainsi, le projet « Maths et Sport » a pour objectif de répondre aux difficultés scolaires grandissantes en France, et lutter contre l'échec scolaire. Cette méthode innovante est à destination des enseignants de cycle 2, et allie l'activité physique à l'apprentissage des mathématiques.

### OBJECTIF

Expérimenter, labelliser, transférer, valoriser, former.

### APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

Compter

### TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

2 ans

### NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Primaire

### THÈSE CIFRE

Non

### PARTENAIRES ENGAGÉS

PLAY International collabore avec Plaisir Maths, une structure experte en didactique des mathématiques qui agit pour rendre l'apprentissage des mathématiques plus ludiques, depuis 2019. Cette collaboration a donné lieu à un diagnostic approfondi et la création de trois séances pour des classes de cycle 2 (construction du nombre).

### PARTENAIRES RECHERCHÉS

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

### ATTENTES PAR RAPPORT AU SPEED-DATING

- Faire connaître le projet ;
- échanger avec des partenaires académiques et experts scientifiques.

### ACCOMPAGNEMENT AMPIRIC

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

### Besoin en ressources humaines :

- Equipe innovation de Play Innovation ;
- Expertise externe à Play (didactique des mathématiques, évaluation scientifique, etc.).

### Besoin en ressources matérielles :

- Matériel sportif et didactique : kit composé de plots, ballons, cerceaux, matériel spécifique... ;
- Matériel pédagogique : livret de séances imprimée, annexes, etc.

### Besoin en ressources financières :

- Frais de déplacements : lieux d'expérimentation des séances ;
- Coûts de la formation : matériel pédagogique ;
- Coûts en ressources humaines : interne et prestation.

Un budget de 15 000 € permettrait une revue des contenus par des experts externes, ainsi qu'une expérimentation allant de la formation sur les contenus à l'évaluation de leur impact auprès des enseignants et des élèves.



