



RÉGION ACADÉMIQUE  
GRAND EST

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**DRANE**

Délégation régionale  
académique  
au numérique éducatif



# CONTRIBUTION AU PROJET ACADÉMIQUE DE NANCY-METZ ANNÉE 2023-2024

*Délégation Régionale Académique au Numérique Éducatif*



Éditorial.....	3
<b>Réussite des élèves .....</b>	<b>4</b>
Les savoirs fondamentaux .....	5
→ Humanités numériques .....	5
→ Travail de l'oralité avec un webmedia .....	6
→ Les ressources numériques en mathématiques .....	8
Les usages du numérique .....	9
→ Les laboratoires numériques, tiers-lieux éducatifs .....	9
→ Aménagement des espaces et numérique.....	12
→ Ressources numériques.....	12
→ Campus académique Moodle.....	15
→ Pix élèves .....	16
Parcours, ambition et mobilité .....	18
→ Ambition 21 : Lutte contre le décrochage scolaire .....	18
→ Élèves Ambassadeurs Du Numérique (ADN) .....	19
→ Projet International sur la mixité FIT (Fairness In Teaching) .....	20
Climat scolaire .....	21
→ Le Bon Usage du Numérique, lutte contre le cyberharcèlement .....	21
→ Numérique et épanouissement de l'élève .....	24
<b>L'École pour tous .....</b>	<b>25</b>
Spécificité des territoires, grande pauvreté, ruralité.....	26
→ PLANETE (Projet Lorrain Ambition Numérique En Territoire pour l'Education) ..	26
→ Territoire Numérique Éducatif des Vosges .....	28
École inclusive et publics à besoins particuliers .....	30
Différenciation pédagogique, approche collaborative et relation aux familles .....	33
→ L'ENT.....	33
<b>Accompagnement des personnels .....</b>	<b>34</b>
Formation des personnels.....	35
→ Programme Académique de Formation (PRAF) .....	35
→ Plan Local de Formation (PLF) .....	36
→ Formation de formateurs .....	37
→ Des exemples de salons territoriaux .....	38
→ Des événements nationaux et internationaux.....	39
Travail en équipe.....	40
→ Un accompagnement territorial : réseaux des accompagnateurs et des référents numériques en établissement.....	40
→ Un accompagnement dans les disciplines d'enseignement : réseaux des Interlocuteurs Académiques pour le Numérique (IAN).....	43
Soutien à l'innovation .....	44
→ Incubateur académique : le partenariat avec la recherche .....	45
→ Intelligence artificielle .....	48
→ Environnements immersifs .....	50
→ Blockchain .....	51
→ Arts et numérique .....	52
→ Planétarium .....	53
<b>Perspectives.....</b>	<b>54</b>

## Éditorial

Le bilan d'activité présenté ici reflète l'engagement de notre délégation au service des priorités gouvernementales et se décline à travers le projet académique.

Notre service régional accompagne la mise en œuvre des actions transverses et irrigue les territoires. En collaboration avec les autres services régionaux et académiques, les membres des corps d'inspection, ainsi que les personnels de direction et les professeurs, nous avons travaillé ensemble aux transformations des pratiques pédagogiques par le numérique. Les projets innovants lancés cette année ont permis de renforcer les compétences des élèves et de favoriser leur insertion professionnelle. L'incubateur recherche a permis d'évaluer les ressources expérimentées auprès des élèves.

Les collaborations avec les corps d'inspection et les personnels de direction ont été déterminantes. Grâce à leur expertise et à leur soutien, nous avons mis en place des dispositifs de suivi et d'évaluation rigoureux, garantissant ainsi la qualité de nos interventions. L'engagement des professeurs a également été un moteur essentiel pour la réussite de nos projets. Leur créativité et leur implication ont contribué de manière significative à travailler en communautés de pratiques et à agir au plus près des besoins locaux.

### - Les priorités gouvernementales :

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux	 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain
 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire	 Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle
 Mieux orienter les élèves au collège et au lycée	 Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi
 Favoriser l'engagement civique des jeunes	 Rendre l'école plus inclusive

Ce bilan d'activité est le reflet de notre engagement collectif et de notre capacité à relever les défis. Il démontre notre dynamisme et notre volonté de continuer à innover et à nous améliorer.

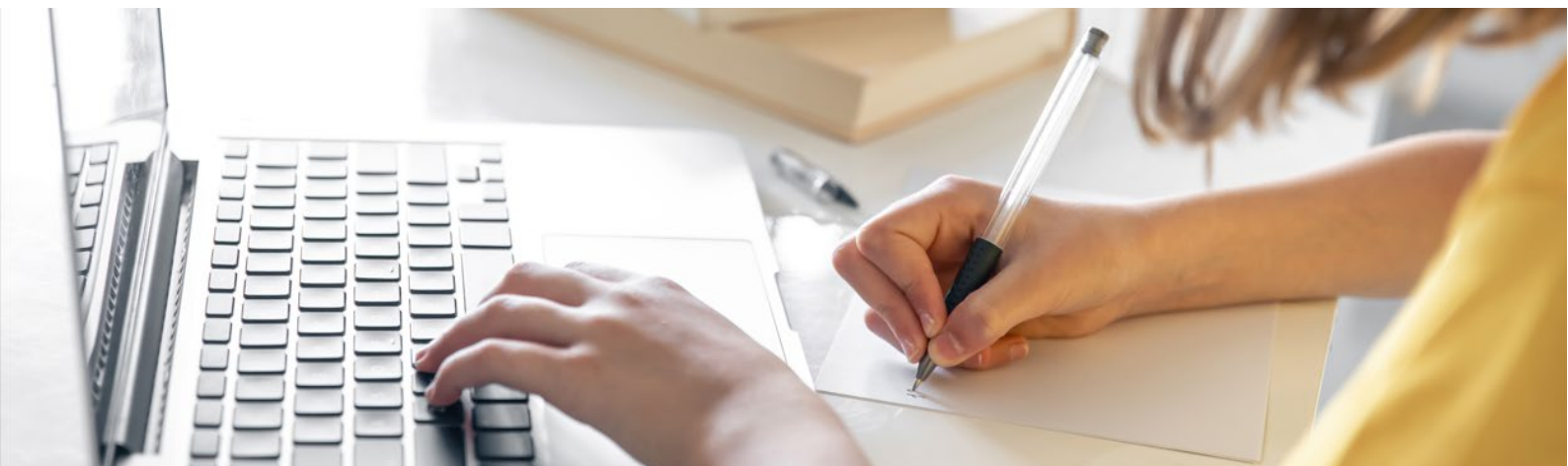


# Réussite des élèves

# Les savoirs fondamentaux

## → Humanités numériques

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Le département des grands projets et innovations développe les humanités numériques à travers la création de ressources avec les laboratoires universitaires de recherche et les corps d'inspection. LyText et CoText sont construits avec le laboratoire mixte de recherche ATILF du CNRS et de l'Université de Lorraine.

Outils d'aide à la préparation de l'épreuve de français au brevet des collèges et au Baccalauréat, LyText et CoText mettent à disposition des enseignants des textes appareillés accompagnés de questions et d'exercices, facilitant le relevé des procédés littéraires et le repérage des notions de grammaire. Un outil de différenciation pédagogique en classe qui peut alimenter le travail personnel de l'élève.

### - Les chiffres clefs pour LyText :

- 1 Groupe de Travail et de Production Lettres et numérique
- 6 professeurs appareilleurs
- Enregistrement de la lecture oralisée des textes par une dizaine d'élèves
- 10 nouveaux textes appareillés en lien avec le programme de 1ère
- 150 textes appareillés
- Rentrée 2024 : Atelier d'UX-design (LyText et CoText) avec 23 professeurs de Lettres et 6 stagiaires M2 Master de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation (MEEF)

**Perspectives** : organisation à la rentrée 2024 d'un concours académique de la lecture oralisée pour les élèves afin de compléter la banque de données de textes enregistrés.

### - Les chiffres clefs pour CoText :

- 1 Groupe de Travail et de Production : 2 jours / an
- 8 textes appareillés (total 40 textes)
- Evolution technique pour récupérer les indicateurs de connexion (opérationnel en 2024-2025)

## → Travail de l'oralité avec un webmedia

Favoriser l'engagement civique des jeunes

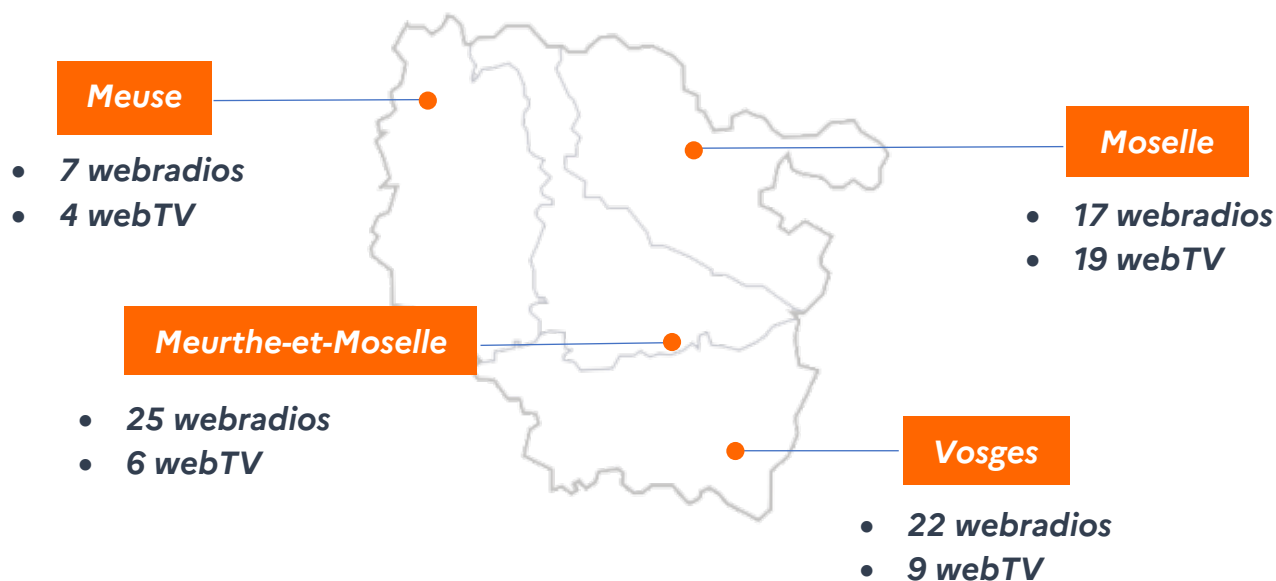


Dans la société actuelle où la communication présente un caractère multiple et instantané, il est primordial de renforcer les compétences du socle "lire, dire, écrire". Ces dernières jouent un rôle essentiel en permettant à toute personne de s'informer, d'analyser, de comprendre, de forger sa propre opinion et de communiquer avec autrui.

Dans un projet de webradio, les élèves se répartissent les rôles de présentateur, de chroniqueur et de technicien. En créant de petites capsules sonores ou en enregistrant des mini émissions, ils développent de nombreuses compétences nécessaires au citoyen du XXI<sup>ème</sup> siècle : du primaire au lycée, la webradio favorise en premier lieu le travail de l'oral en prenant en compte les différents paramètres d'une prise de parole tels que la prise en compte de l'auditoire, la fluidité, la structuration de l'argumentation, le rythme du discours et la modularité de la voix, qu'il s'agisse de s'exprimer en français ou dans une langue étrangère. Par ailleurs, les jeunes rédacteurs, animant une webradio ou une Web télé, développent des compétences transversales. En effet, il leur faut effectuer des recherches documentaires, analyser l'information, vérifier les sources, préparer et animer les émissions en équipe, maîtriser les outils de production du media, gérer leurs émotions tout en respectant l'opinion et la parole de l'autre.

En responsabilisant les élèves et en renforçant la confiance en soi, le travail en projet autour d'une webradio représente un entraînement bénéfique pour l'oral du brevet ou le Grand Oral du Baccalauréat, la réussite à des concours examens universitaires et pour des prises de parole en public dans la future vie professionnelle des élèves.

Grâce au travail conjoint du CLEMI (Centre pour L'Éducation aux Médias et à l'Information), de la DAAC (Délégation Académique à l'éducation Artistique et à l'Action Culturelle) et de la DRANE tant au niveau de l'équipement de matériel que de la formation, **le territoire académique dispose actuellement de 77 webradios et 38 web TV** :



En 2024-2025, il s'agit de poursuivre l'accompagnement des établissements dotés de ce type de matériel afin de les suivre dans le développement de leurs projets. Dans le cadre du TNE, il est également prévu de compléter le matériel existant dans les Vosges afin que chaque élève puisse accéder à un webmedia.

## → Les ressources numériques en mathématiques

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

Concernant les mathématiques, la DRANE a reconduit le partenariat avec l'association Sésamath mettant à disposition de toutes les écoles, collèges et lycées la ressource Labomep en accès via le GAR :

- 1 025 professeurs utilisateurs dans 250 établissements
- 270 000 connexions annuelles à la plateforme

### - Deux expérimentations innovantes au sein de l'incubateur :

- Une ressource qui permet aux enseignants de concevoir des activités sur mesure : elle propose une création d'activités mathématiques aléatoire grâce à l'utilisation de variables. Un même exercice est ainsi réutilisable des milliers de fois.
- Une seconde ressource donne la possibilité aux enseignants de mathématiques de réaliser avec leurs élèves des quiz ainsi que des activités collaboratives et multijoueurs en classe ou en devoirs.  
La plateforme est basée sur la mise en commun, le traitement et l'analyse de résultats fournis par les élèves en temps réel afin de résoudre un problème, réaliser une démonstration.

Enfin, la DRANE contribue au lancement et à l'essai des usages de ressources institutionnelles : par exemple, RTP (Remédiation Tests de Positionnement) propose aux élèves des parcours de remédiation en mathématiques personnalisés à partir de leurs tests de positionnement (6<sup>ème</sup> et 2<sup>nde</sup>). Cette plateforme est destinée aux élèves du cycle 3, cycle 4 et aux lycéens.



## Les usages du numérique

### → Les laboratoires numériques, tiers-lieux éducatifs

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Dans une volonté d'accompagner au plus près des territoires les professeurs et les élèves, l'académie de Nancy-Metz dispose de 16 laboratoires numériques et d'autres sont en cours d'installation pour la rentrée scolaire 2024. Compte tenu de la configuration géographique de l'académie, les territoires les plus éloignés sont privilégiés : quartiers prioritaires de la politique de la ville (QPV) et territoires éducatifs ruraux (TER).

Les laboratoires numériques sont des espaces aménagés dans un établissement scolaire, dans les locaux d'une association ou d'une collectivité. Ils fonctionnent en tiers-lieux. Dotés de mobiliers innovants, ils accueillent des technologies de pointe issues de la recherche en e-éducation mises à disposition des enseignants, des élèves, des parents et des acteurs socio-économiques. Ils s'adaptent aux spécificités du territoire et permettent d'expérimenter de nouvelles ressources et de nouvelles pratiques pédagogiques afin de favoriser la réussite de tous.

Ils irriguent en réseau les écoles, les collèges et les lycées de leurs territoires (grappes scolaires). Le laboratoire numérique peut également prendre une forme itinérante grâce à des valises pédagogiques.

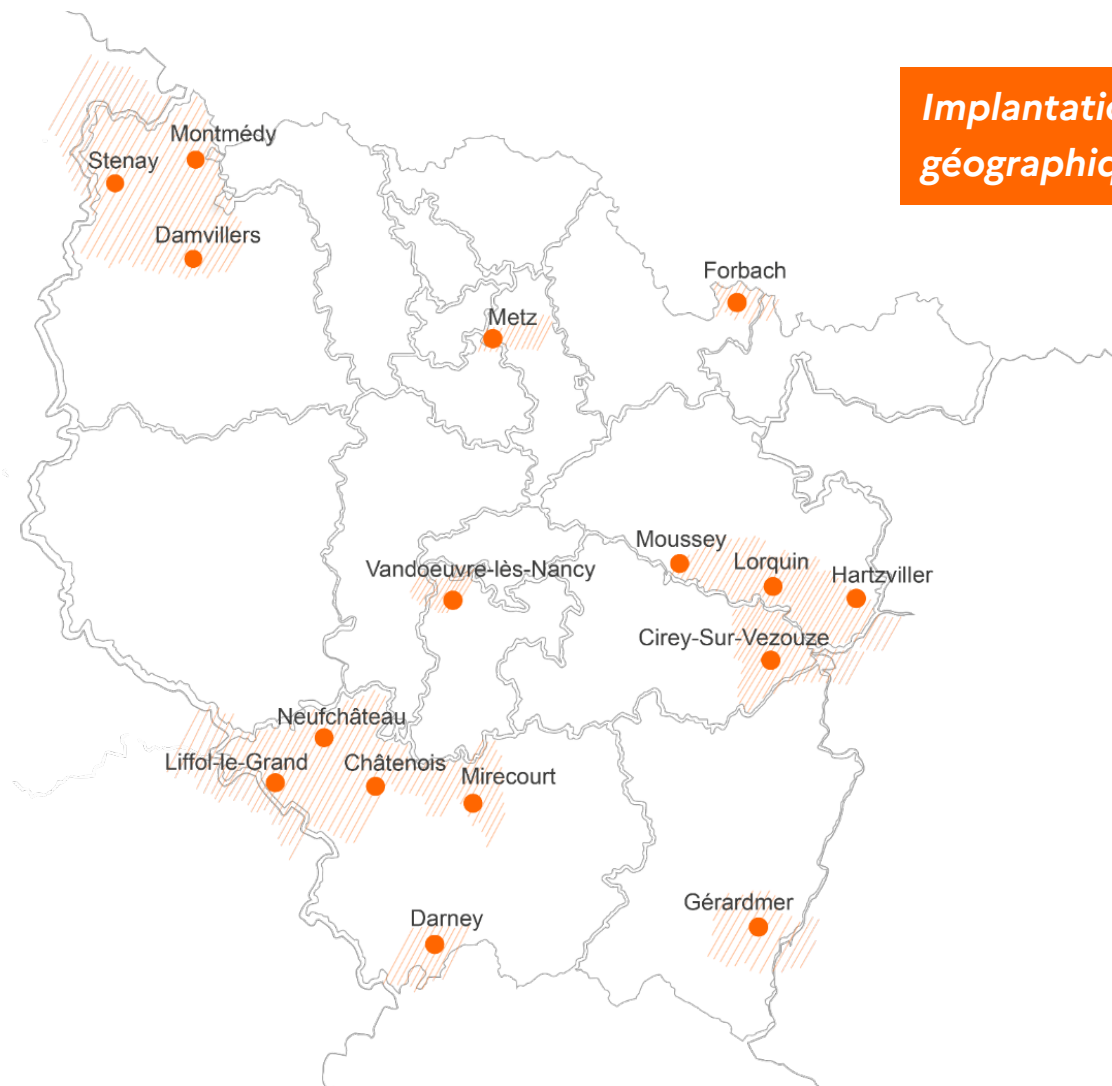
Leurs thématiques répondent aux enjeux éducatifs de demain et aux priorités du ministère de l'Éducation nationale : savoirs fondamentaux, orientation et transformation des métiers, école inclusive, lien entre école et familles, bien-être scolaire, programmation et intelligence artificielle, coopérations transfrontalières et plurilinguisme, arts, patrimoine et culture, etc.

#### - Les chiffres clefs :

- 16 laboratoires numériques répartis dans 11 bassins d'éducation et de formation ;
- 35 367 élèves, enseignants, parents concernés ;
- 363 classes concernées ;
- 15 495 matériels prêtés ;
- 242 ½ journées d'actions en dehors des laboratoires numériques ;
- 4 469 ½ journées d'accueil de projets dans les laboratoires numériques ;
- 41 formations accueillies dans les laboratoires numériques.

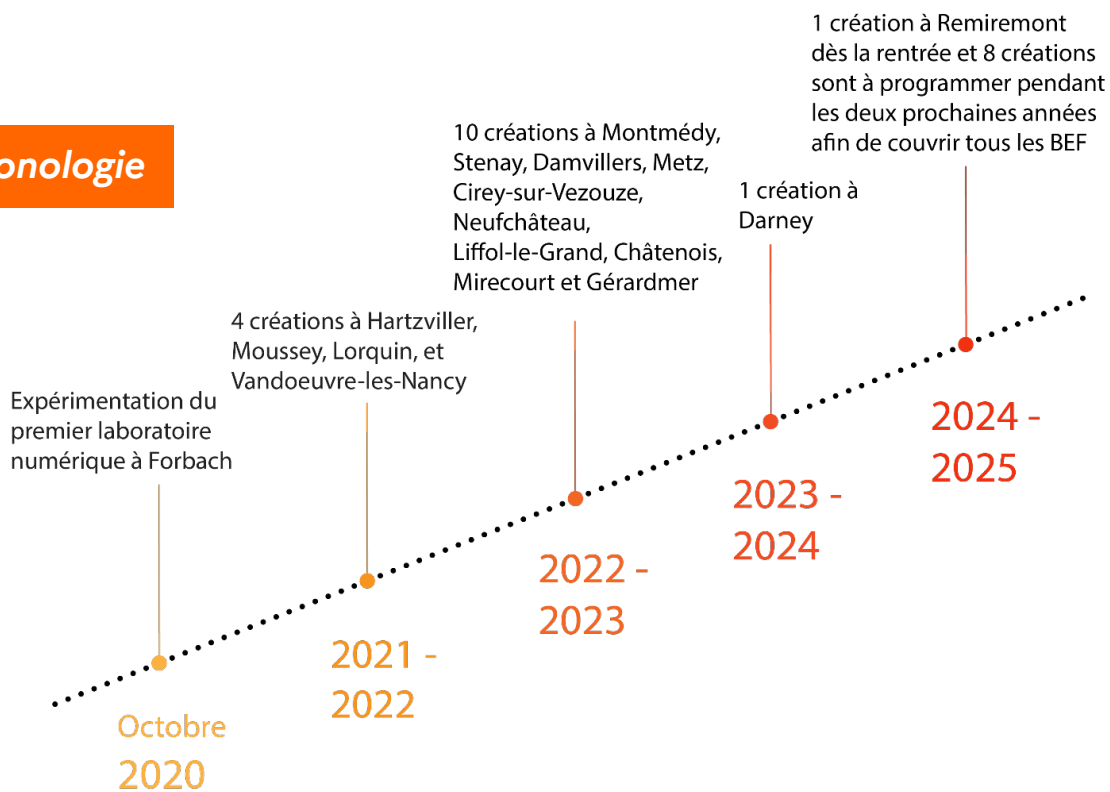
- Exemples de projets répartis par thématiques :

Thématiques	Laboratoire	Projets
<b>Savoirs fondamentaux</b>		
Projets lecture et oralité	Cirey sur Vezouze	Donner envie de lire, améliorer la lecture à voix haute, la compréhension et la fluence avec une webradio
Projets mathématiques	Hartzviller	Faire des maths autrement avec la robotique
<b>Sciences et numérique</b>		
Création de mini entreprises	Hartzviller	Mini entreprise en association avec les partenaires locaux et la collectivité en mettant en place une économie circulaire
Projets développement durable	Moussey	Travail autour des mangeoires et des ruches connectées en coordonnant le 1D et le 2D
<b>Webmédias</b>		
Des web radio et des web TV	Cirey sur Vezouze	Enregistrement des fables de la Fontaine
Projets coopérations transfrontalières	Montmédy	Une minute un personnage- Journée franco-allemande avec une réalisation d'émissions en allemand sous forme de podcast
<b>Programmation et Intelligence Artificielle</b>		
Projets et concours de robotique	Forbach et Moselle sud	Projet jeux Robolympiques s'inscrit dans le thème de la lutte contre le décrochage scolaire par le numérique, projet transdisciplinaire impliquant des formateurs de la DRANE, de la DSDEN et de Canopé 57 et s'inscrivant dans les secteurs Lab et/ou TER de Moselle Est et Sud.
Découvertes et formations à l'IA	Forbach	Les robots AlphaI - travail autour de l'intelligence artificielle
<b>Bien-être et inclusion</b>		
Des aides pour la réussite de tous	Mirecourt	Faciliter l'apprentissage des élèves Dys à l'école
Projets liés au sport	Montmédy	Travail de cohésion de groupe avec les BazePod et les rameurs connectés
<b>Orientation et transformation des métiers</b>		
Animations d'ateliers et réalisations de vidéos métiers	Mirecourt	J'explore : l'orientation au collège en VR
<b>Bon usage du numérique</b>		
Formation des ambassadeurs numériques à la lutte contre le cyberharcèlement	Vosges	Molo Tour - Spectacles suivis de débats - Expositions de travaux réalisés par les élèves
<b>Parentalité</b>		
Aide aux parents pour faciliter le suivi de la scolarité de leurs enfants	Nancy La Fabrique	Café des parents (ENT, prévention contre les dangers d'internet, ...)
<b>Art, patrimoine et culture</b>		
Valorisation du patrimoine	Metz	VR et Arts plastiques – création de vidéos 360° sur les visites



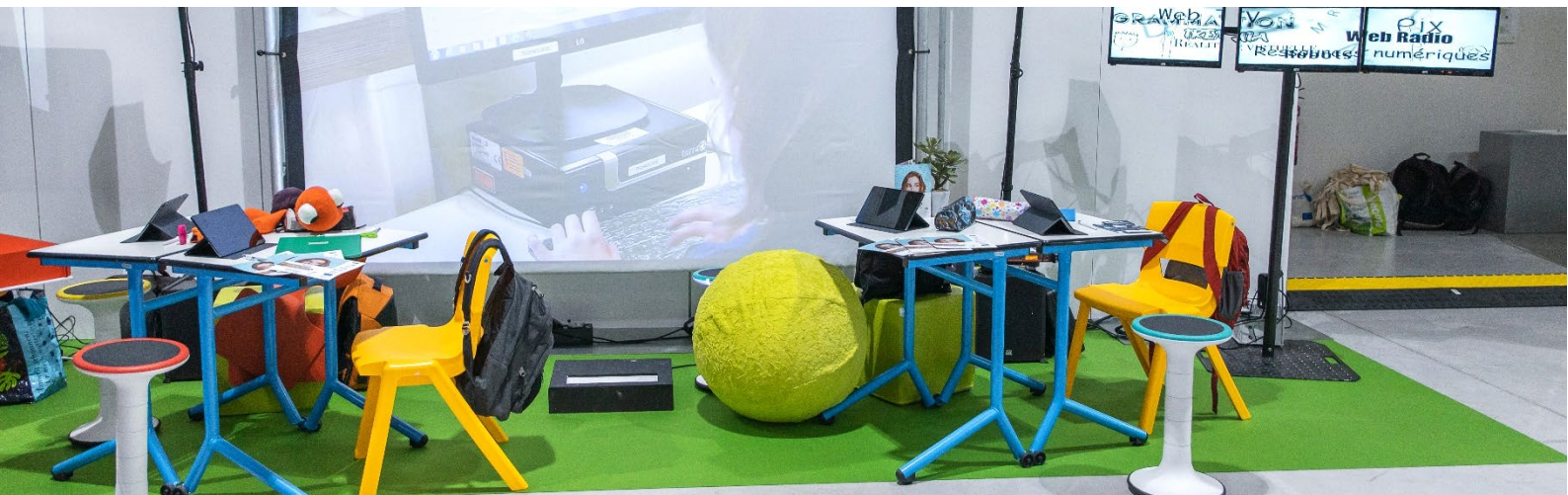
**Implantation géographique**

**Chronologie**



## → Aménagement des espaces et numérique

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



L'académie accompagne les communautés éducatives qui souhaitent réfléchir sur l'aménagement de leurs espaces scolaires en lieux fonctionnels, modulables et attrayants.

Comment aménager l'espace de votre classe ? Comment créer un environnement favorable pour une utilisation du numérique ?

A partir des besoins identifiés, la démarche proposée aux établissements engage une réflexion en équipe par des activités de *design thinking*. Après une phase de construction de maquettes à l'échelle, l'équipe éducative est accompagnée dans le choix des mobiliers et des équipements.

### - Les chiffres clefs :

- 23 interventions réalisées dans les établissements de l'académie dont 8 lycées, 14 collèges et 1 service du rectorat ;
- 100% des coordonnateurs des laboratoires numériques formés aux kits des aménagements scolaires ;
- 96% des accompagnements sont liés à un projet CNR.

## → Ressources numériques

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

### - Les ressources institutionnelles :

#### Mia Seconde : un service numérique de remédiation en français et en mathématiques

Nancy-Metz est une académie pilote sélectionnée par le ministère pour une phase d'expérimentation qui a démarré en mars 2024, en collaboration avec les corps d'inspection :

- 20 lycées, 28 professeurs, 40 classes et 1 105 élèves ;
- contribution à l'évolution de la ressource grâce à des retours d'expérience ;
- livraison à la mi-mai de M.I.A. Seconde à tous les lycées de l'académie ;

→ étude d'impact sur les apprentissages programmée pour l'année scolaire 2024-2025.

- **Les ressources accessibles dans le GAR :**

→ Lancement du GAR dans les écoles : déjà **11 292** connexions

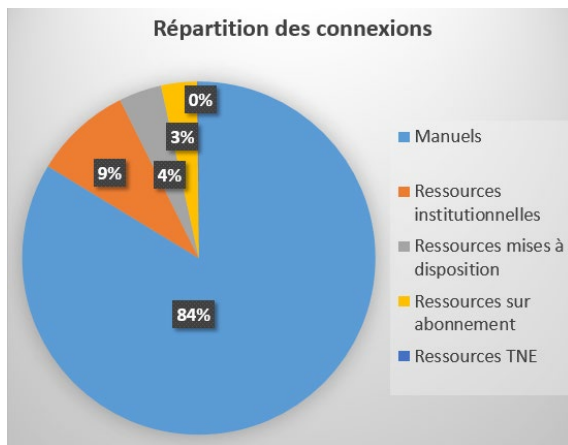
→ Pour le second degré :

- dans les collèges : **1 206 388** soit **22%** des connexions totales

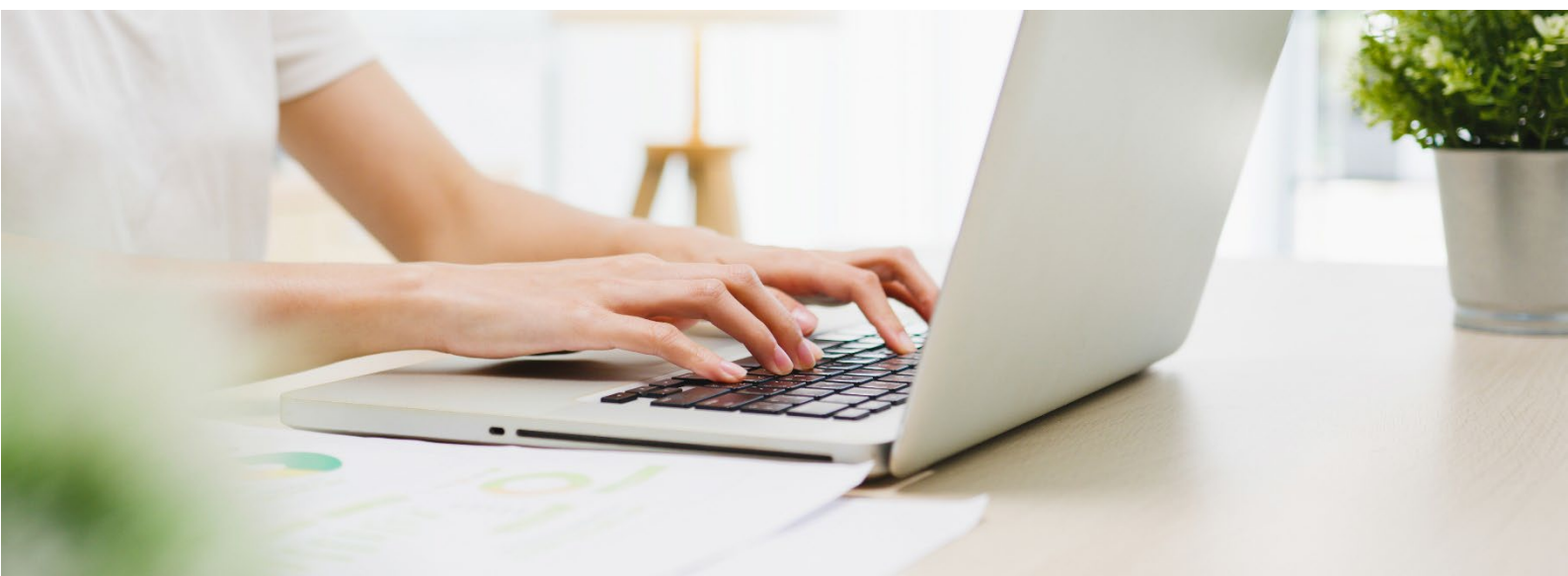
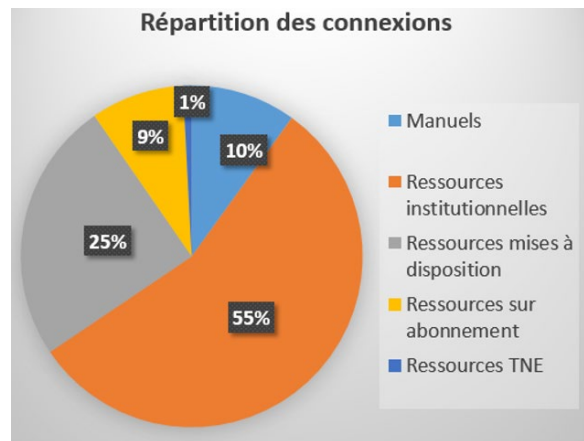
- dans les lycées : **4 376 626** soit **78 %** des connexions totales

- **Répartition des connexions en fonction des types de ressources consultées :**

→ Au lycée



→ Au collège



- **Les ressources expérimentées par la DRANE :**

- **NOLEJ** : outil permettant aux enseignants de générer rapidement des contenus interactifs captivants  
Expérimentation à grande échelle proposée à **139** enseignants
  
- **ELEDA : 1ère plateforme NoCode pour un apprentissage personnalisé des mathématiques**  
Expérimentation proposée à **14** enseignants, **1 085** élèves
  
- **BEEGUP** : réseau sécurisé pour parler les langues étrangères avec des correspondants  
Expérimentation proposée à **4** enseignants, **71** élèves
  
- **SILENCE** : développement des compétences des collégiens et des lycéens autour du projet de réalisation d'un film ;  
Expérimentation proposée à **2** enseignants de lycée professionnel
  
- **SONDO** : bibliothèque numérique inclusive destinée à faire lire tous les élèves du CP à la terminale ;  
Expérimentation proposée à tous les élèves d'un collège
  
- **JEXPLORE** : Vidéos 360° en réalité virtuelle au service de l'orientation et de la découverte des métiers ;  
Expérimentation proposée à **5** collèges et **4** lycées
  
- **SPEECHLAB** : application mobile pour améliorer sa prise de parole en public  
Expérimentation proposée à **18** enseignants, **326** élèves



moodle 3.9



La plateforme Moodle est la plateforme d'apprentissage en ligne la plus utilisée au monde. Cet outil d'apprentissage synchrone et asynchrone est rendu accessible pour tous les enseignants de collège et de lycée depuis l'Espace Numérique de Travail MonBureauNumérique.

Cette plateforme donne aux élèves et aux familles un accès permanent aux cours ainsi qu'à des ressources et exercices mis à disposition par l'enseignant.

Depuis 2 ans, on constate **une augmentation de 50% des connexions** à l'outil.

- **Dans le détail :**

→ Les lycées sont passés de 180 000 à 260 000 connexions : **+ 43 %**

→ Les collèges sont passés de 46 000 à 72 000 connexions : **+ 53%**

- **1 lycéen sur 2** utilise Moodle ;
- **1 enseignant de lycée sur 4** utilise Moodle.

Il est prévu d'opérer une transition de Moodle vers Eléa, le pendant national de Moodle offrant aux enseignants des banques de données de cours. La mise en place de ce nouvel outil fera l'objet d'un accompagnement technique et pédagogique par le biais de formations du Programme Académique de Formation (PRAF).



Les compétences numériques constituent un élément essentiel du parcours scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment.

Présentes dans les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que dans les programmes de l'école au lycée, ces compétences s'acquièrent au cours de formations formelles et informelles, pendant le temps scolaire et en dehors du temps scolaire.

Elles sont renforcées par l'introduction de nouveaux enseignements au lycée à la rentrée 2019 et par la mise en place d'un cadre de référence des compétences numériques. PIX est le nouvel environnement qui permet le positionnement et la certification des compétences.

- **Dans le détail :**

- **98%** des élèves de 3<sup>ème</sup>, Terminale et Bac +2 sont certifiés conformément au code de l'éducation (34 624 élèves) ;
- **229 225** parcours de rentrée et disciplinaires pour 182 118 élèves de l'académie témoignant que les élèves réalisent plusieurs parcours (126%).

- **Campagnes de rentrée :**

- **93%** des établissements lancent une campagne de rentrée témoignant de la montée en compétence numérique des élèves

- **Autres parcours :**

- **130 000** élèves ont réalisé d'autres parcours disciplinaires PIX



- **En détail :**

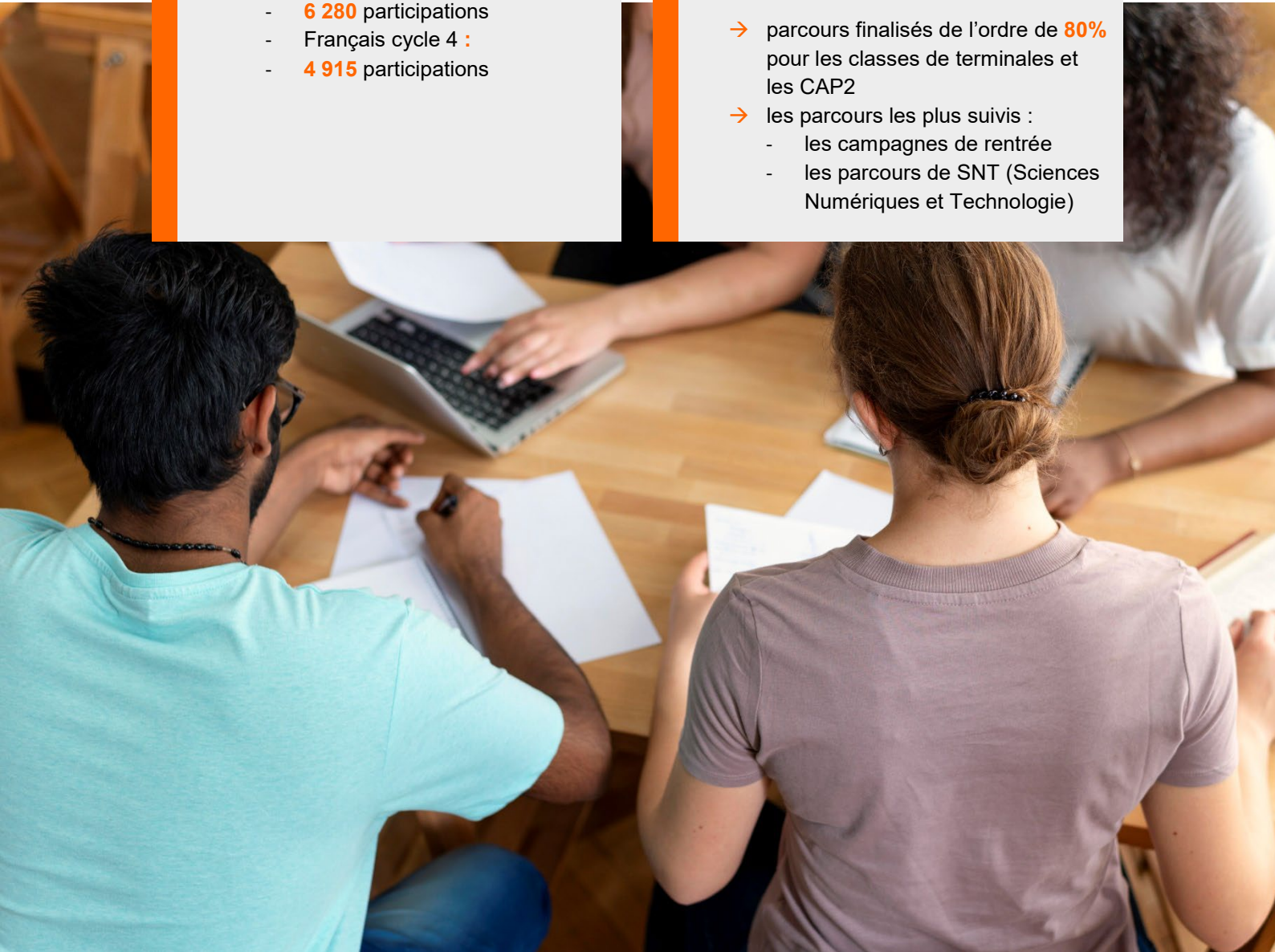
**Au collège :**

- parcours finalisés supérieur à **85%**
- les parcours les plus suivis :
  - Parcours technologie cycle 4 : **10 872** participations
  - Parcours 6<sup>ème</sup> protection et sécurité : **10 872** participations
  - Parcours 6<sup>ème</sup> Initiation aux compétences numériques : **10 690** participations
  - Mathématiques cycle 4 : **6 280** participations
  - Français cycle 4 : **4 915** participations

- zoom sur les parcours 6<sup>ème</sup> obligatoires (chiffres au 24 mai 2024)
  - Protection et sécurité : **9 949** parcours finalisés
  - Initiation aux compétences numériques : **7 978** parcours finalisés
  - Attestation de sensibilisation au numérique : **2 938** parcours finalisés

**Au lycée :**

- parcours finalisés de l'ordre de **80%** pour les classes de terminales et les CAP2
- les parcours les plus suivis :
  - les campagnes de rentrée
  - les parcours de SNT (Sciences Numériques et Technologie)



## Parcours, ambition et mobilité

### → **Ambition 21 : Lutte contre le décrochage scolaire**

**ambition21**



Rendre l'école plus inclusive

Ambition 21 a pour objectif d'agir pour tous les élèves en amont du décrochage par une attention particulière à leurs vulnérabilités et en favorisant l'autonomie et la réalisation de soi, par la communication, la collaboration, l'exercice de l'esprit critique et de la créativité. Le projet s'articule autour de trois thématiques. Il s'agit de mobiliser l'intelligence collective afin de repenser les espaces, les enseignements et ainsi renforcer l'engagement et le bien-être de tous.

L'amélioration du bien-être individuel et collectif constitue un levier de renforcement de la persévérance des élèves, de leur disponibilité pour les apprentissages et de leur épanouissement.

Le projet vise aussi à accompagner les élèves vers la transformation des métiers, notamment dans le contexte d'évolution de la voie professionnelle, par la personnalisation des apprentissages, les environnements immersifs et en améliorant les dispositifs d'évaluation. Enfin, l'ouverture internationale permet aux élèves de porter un regard ouvert sur leur formation, leur projet professionnel et de lever les freins liés à la mobilité et à la découverte de l'autre.

#### - **Le projet comporte deux volets :**

1. **Pour le premier degré et les collèges** : financement de 2 millions d'euros dont 1 170 000 € de subventions FSE+. Ce volet se termine au 31 août prochain ;
2. **Pour les lycées** : financement de 3,1 millions d'euros dont 1 740 000 € de subventions FSE+. Ce volet se poursuit jusqu'au 31 décembre 2026.

#### - **Quelques indicateurs :**

- Plus de **36 000** élèves bénéficiaires ;
- **95** projets pédagogiques subventionnés dont 81 dans le premier degré et en collège (point de situation au 30 juin 2024) ;
- Plus de **550 000 €** d'achats de matériels numériques pour les tiers-lieux, les circonscriptions et les classes.

#### - **Exemples de projets menés :**

- exposition itinérante Olympic@rt qui a concerné **2 000** élèves ;
- **9** projets programmation et robotique, dont le projet « Robolympique » qui a réuni **280** élèves autour de la robotique et des valeurs de l'olympisme ;
- **20** projets portant sur les compétences langagières ;
- mise en place de **13** webradios ;
- une **dizaine** d'autres projets autour des thématiques suivantes : écriture, biodiversité, éducation aux médias, lutte contre le harcèlement, aménagement des espaces.

## → **Élèves Ambassadeurs Du Numérique** **(ADN)**

Favoriser l'engagement civique des jeunes



Les ambassadeurs se retrouvent chaque semaine pour se former au numérique afin de pouvoir accompagner leurs camarades dans une utilisation raisonnée du numérique et d'appuyer les enseignants dans la mise en place d'outils numériques innovants et motivants pour les élèves.

Ils ont pu valoriser leurs compétences au séminaire du 10 avril 2024. **193 élèves** ont reçu un diplôme au cours du séminaire.

- **Au total, sur les thématiques comme l'hybridation / webmedia et les bons usages d'internet :**

- **278** élèves accompagnés sur **84** heures de formation ;
- Pendant cette première année, une communauté expérimentatrice de **10** professeurs.



## → **Projet International sur la mixité FIT** (Fairness In Teaching)

Transformer l'école en faisant confiance  
aux acteurs de terrain

Depuis le mois de janvier 2022, le projet Erasmus+ FIT se propose de contribuer à la lutte contre les biais genrés dans l'enseignement en favorisant un enseignement équitable grâce à la sensibilisation des enseignants comme des apprenants aux stéréotypes de genre associés aux études scientifiques et aux métiers du numérique. Il cherche également à développer l'attrait des filles pour les matières scientifiques et le numérique.



### Description du projet :

- **Durée** : 3 ans (du 1<sup>er</sup> janvier 2022 au 31 décembre 2024)
- **Budget** : 366 294 € dont **69 100 €** pour l'académie
- **4 pays partenaires** :
  - Luxembourg Institute of Science and Technology, (LIST), Luxembourg
  - WIDE AND CO, organisme de formation en matière de numérique, Luxembourg
  - Smart Venice SRL, Italie
  - Université Frederick, Chypre
  - Académie de Nancy-Metz, France

### Les objectifs :

- Étendre le référentiel de compétences en matière d'équité dans l'enseignement en établissant une continuité entre primaire et secondaire.
- Développer une plateforme de ressources FIT
- Alimenter la plateforme et ses fonctionnalités
- Développer la formation des professeurs
- Développer une communauté de pratique autour du projet FIT

### - **Les chiffres de l'année** :

- **188** professeurs de l'académie de Nancy-Metz formés (1D et 2D confondus)
- Une communauté de pratique créée : **50** membres.
- Un évènement d'essaiage : **60** participants à la conférence de clôture le 19 juin 2024
- Une plateforme avec des **centaines** de ressources disponibles en anglais et en français.

## Climat scolaire

### → Le Bon Usage du Numérique, lutte contre le cyberharcèlement

■ Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



- **Utiliser internet de façon responsable et sans danger**

**Public cible** : les élèves depuis le cycle 3 (CM1) jusqu'au lycée (Terminale, BTS)

**Impact visé** : ce projet a pour ambition de **former des citoyens** capables d'utiliser internet en toute sécurité et de **prévenir les situations de cyberharcèlement** sur les réseaux sociaux.

Le Bon Usage du Numérique est un dispositif d'accompagnement des enseignants, des formateurs, des équipes de direction et de circonscriptions dans les usages raisonnés et raisonnables du numérique en partenariat avec l'équipe mobile de sécurité.

Le Groupe de Travail intervient dans le cadre du programme pHARe et propose également des ressources et une veille numérique à destination des parents.

→ Au total, **12 188** élèves sensibilisés par le dispositif du bon usage du numérique

- **Des dispositifs adaptés à chaque âge**

• **Pour l'école (CM1 et CM2) :**

MOLO-MOLO SUR LE WEB s'appuie sur l'imaginaire d'un conte. L'histoire d'une petite tortue favorise le débat, libère la parole et facilite la compréhension des enjeux liés aux réseaux sociaux.



- 80 écoles / 160 classes
- Participation au trophée du Fair Play pour 2000 élèves
- 1 spectacle à Vandoeuvre

• **Pour le collège (6<sup>ème</sup>) :**

MOLO TOUR est un déploiement du kit d'animation pédagogique Molo-Moto sur le web. Ce dispositif s'articule autour d'un spectacle ou la projection d'un court métrage d'animation et se prolonge en classe par des ateliers-débats et hors la classe par un café pour les parents.



**Molo Tour pour les 6<sup>ème</sup> des Vosges (TNE) :**

- 4 049 élèves bénéficiaires ;
- 254 ateliers dans 100% des collèges ;
- 19 Spectacles dans tout le territoire.

**Essaimage du Molo Tour dans le reste de l'académie pour les 6<sup>ème</sup> :**

- 3 564 élèves bénéficiaires ;
- 150 ateliers dans les établissements ;
- 106 boîtes de jeu distribuées dans les 4 départements
- 16 Spectacles
  - Vandoeuvre – Cirey - Montmédy – Forbach

- Création d'un *Stop Motion* sur la lutte contre le harcèlement scolaire

- **Pour le collège (5ème , 4ème et 3ème) :**

#AUCALMESURLEWEB est un jeu de cartes qui invite les élèves à mobiliser leurs connaissances sur un sujet du bon usage du numérique, à débattre et à échanger sur leurs pratiques.



- **3 428** élèves bénéficiaires ;
- **160** ateliers ;
  - 54 : Toul, Nancy
  - 57 : Kedange-sur-Canner, Marly
  - 55 : Bar-Le-Duc – 88 : Le Thillot

- **Pour le lycée :**

LES EXPERTS du bon usage du numérique interviennent à la demande dans les établissements pour animer des ateliers thématiques ou former les élèves ambassadeurs du dispositif pHARe.



### **Formations pour les Ambassadeurs « Phare » :**

- **297**, soit **100%** des Ambassadeurs élèves bénéficiant du parcours de formations pHARe ;
- **68** Référents Adultes ;
- **6** sites :
  - Toul – Metz – Nancy – Verdun - Sarreguemines – Epinal.

- **Pour les professeurs :**

### **Formation des enseignants à l'animation d'ateliers :**

- **150** personnes formées à nos outils, soit **100%** du réseau des accompagnateurs de la DRANE

- **Pour les parents :**

- **11** spectacles parents (7 en Vosges avec **550** adultes présents) ;
- **7** villes dans toute l'académie ;
- **25** heures d'ateliers débats avec **250** parents.

## → Numérique et épanouissement de l'élève

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



La question du bien-être scolaire est une priorité nationale mais les personnels enseignants expriment le besoin d'être davantage outillés pédagogiquement et formés pour y faire face. L'intervention dans ce domaine nécessite de la prudence. Dans ce contexte, la DRANE a choisi de faire appel à la recherche pour expertiser et évaluer les ressources qui seraient proposées ensuite dans le dispositif mallette épanouissement de l'élève.

L'Université de Lorraine et le rectorat ont donc signé une convention destinée à la co-conception de ce dispositif pédagogique numérique sur le thème de l'épanouissement de l'élève.

Les axes de recherche concernent les Sciences de l'Éducation et de la Formation ainsi que la Psychologie du développement et de l'éducation.

### - Les chiffres clefs :

- Dès la prochaine rentrée, **23** classes de primaire expérimentatrices de ressources (**367** élèves) ;
- Rédaction de **4** protocoles de recherche ;
- Encadrement de **16** étudiants Master MEEF (Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation) pour soutenir la conception de la mallette sur l'épanouissement scolaire ;
- Valorisation scientifique du travail mené :
  - Publications :
    - **Un** article dans une revue scientifique internationale
    - **15** publications de vulgarisation scientifique
  - Participation à **7** événements scientifiques pour des interactions avec la communauté scientifique





# L'École pour tous



## → PLANETE (Projet Lorrain Ambition Numérique En Territoire pour l'Éducation)

■ Transformer l'école en faisant confiance  
aux acteurs de terrain

Le projet PLANETE, Projet Lorrain Ambition Numérique En Territoires pour l'Éducation, a été écrit avec la volonté d'impulser et de renforcer des projets pédagogiques numériques innovants dans les territoires éloignés et défavorisés. Cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du Programme Opérationnel FEDER-FSE-IEJ Lorraine et Massif des Vosges 2014-2020, il a commencé le 1er octobre 2019 et s'est achevé le 31 décembre 2023. Il compte 17 partenaires et se décline en 3 axes : les laboratoires numériques en territoire ; l'incubateur académique ; le portail LUNE et ressources numériques inédites.

L'objectif du projet PLANETE est de mettre à disposition les fruits de la recherche et les innovations numériques proposées par des start-ups, de stimuler et de diffuser des projets pédagogiques au cœur de l'école pour la réussite de tous les élèves. Ce projet fait partie de la réponse de l'académie aux enjeux locaux du numérique éducatif : proximité, équité entre les territoires, e-éducation, partenariat avec la recherche et l'EdTech, pratiques pédagogiques enrichies et valorisation des usages.

Le budget total du projet s'élève à 4 809 825 €, dont 2 851 925 € cofinancés par des fonds européens FEDER.

### - Les indicateurs clés :

- Plus de **800** matériels pédagogiques acquis dont des webmedia, des valises de programmation, des ressources destinées aux savoirs fondamentaux, etc. ;
- **15** solutions issues de la recherche en e-éducation, essaimées dans les territoires ;
- **22** personnels financés en partenariat avec la recherche, **3** thèses soutenues ç l'université de Lorraine et des ressources en co-conception ;
- **5** kits d'animation pédagogique sur les thématiques du bon usage du numérique, des aménagements scolaires, de l'astronomie en lien avec le Planétarium, des usages du numérique et du plurilinguisme ;
- **50** vidéos de retours d'usages pédagogiques sur l'innovation numérique.

- **Des actions de valorisation du projet :**

PLANETE a financé plusieurs événements de valorisation et de prospection en tant qu'organisateur, participant ou simple visiteur. L'objectif est de partager nos savoir-faire et d'irriguer des communautés de professionnels. La participation à ces événements a permis de valoriser les actions du projet, de réaliser une veille des innovations numériques, de mettre en valeur des partenariats et d'en susciter des nouveaux avec des experts issus de la recherche et de la EdTech.

- Participation à **11** événements internationaux (le CES, le BETT, le festival Inspire Learning en Ecosse, le SETT à Namur, le Symposium SIINE au Québec, etc.) ;
- Participation à **15** événements nationaux, (Educatech, le *Paris Blockchain Week Summit*, la formation *Leadership* au féminin et les assises nationales de la féminisation des métiers et des filières, Ludovia, etc.) ;
- Organisation de **6** colloques académiques du numérique (les JANE, GEN, etc.).



- **Un projet pérennisé :**

Les réalisations initiées par le projet PLANETE se poursuivent encore aujourd'hui :

- la dynamique en territoire initiée par l'installation des laboratoires numériques et leur fonctionnement en grappe scolaire contribuent aux enjeux académiques du numérique éducatif, grâce à la diversité et la richesse des actions engagées par leurs coordonnateurs.
- les élèves bénéficient des solutions issues de la recherche en e-éducation pour faciliter les apprentissages et prendre en compte les besoins éducatifs de tous les élèves.
- la mise en ligne du portail LUNE va permettre à tous les enseignants de l'académie d'accéder à des parcours personnalisés de ressources.

Le projet PLANETE a permis de faire **preuve de concept des dispositifs déployés**. Cela a conduit l'académie à poursuivre son engagement pour étendre ces dispositifs innovants grâce à de nouveaux projets financeurs comme TNE, Ambition21 et ASTERIE.

## → Territoire Numérique Éducatif des Vosges

TERRITOIRES  
NUMÉRIQUES  
ÉDUCATIFS



Transformer l'école en faisant confiance  
aux acteurs de terrain

En 2022, les Vosges sont devenues l'un des Territoires Numériques Éducatifs, dispositif consistant à expérimenter la transformation numérique de l'école à grande échelle, en agissant à la fois sur l'équipement, la formation, la diffusion des ressources numériques et le lien entre parents et école. Reposant sur la synergie entre conseil départemental, rectorat et DSDEN, ce projet s'inscrit dans une dynamique d'innovation et d'inclusion, visant à transformer durablement le paysage éducatif du département.

- Le projet se décline en 3 axes :

AXE 1	AXE 2	AXE 3
<p><b>Équité numérique,</b> un écosystème homogène sur tout le département</p>	<p><b>Ambition jeunesse,</b> un plan territorial de proximité</p>	<p><b>Transition numérique,</b> des actions structurantes</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ Accompagner les écoles vosgiennes dans l'acquisition de matériels, de ressources et d'un espace numérique de travail (ENT),</li><li>+ Faciliter l'enseignement avec le numérique par des aménagements et ressources innovants,</li><li>+ Créer des communautés autour de l'échange de pratiques du numérique éducatif.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ Améliorer l'intégration des jeunes vosgiens dans leur scolarité, leur ouverture vers l'extérieur et la culture par l'installation de tiers lieux en territoire,</li><li>+ Renforcer l'apprentissage des savoirs fondamentaux dès la maternelle,</li><li>+ Faciliter la réussite des élèves par des actions de co-éducation et d'inclusion scolaire.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ Répondre aux demandes locales des professeurs autour de leurs projets pédagogiques par un dispositif digital innovant,</li><li>+ Bénéficier de l'apport de la recherche et des partenariats industriels et associatifs au sein de la fabrique de l'innovation numérique.</li></ul>

Le budget du projet se monte à plus de 8 millions au total pour la période de 2022 à 2025 :

- Axe 1 et 2 – subventions liées aux conventions entre :
  - La banque des Territoires et le CD pour 2 753 500 €
  - La banque des Territoires et le rectorat pour 2 934 000 €
- Axe 3 – enveloppe « coup de cœur » rectorat pour 1 880 000 €



- **Les chiffres clefs :**

- **Laboratoires Numériques** : **3 500** élèves bénéficiaires de projets pédagogiques ;
- **Équipement des Écoles** : **89%** des écoles (286 écoles et 421 classes) sont dotées du **socle numérique** de base avec l'intégration des écoles privées sous contrat ;
- **Hybridation des Collèges** : accompagnement de **100%** des collèges qui expérimentent l'hybridation, chacun ayant reçu une valise de 20 PC portables. De plus, un kit de visioconférence est actuellement en phase de test dans un collège pour un déploiement prévu à la rentrée 2024 ;
- **Formation des Enseignants** : **1 700** professeurs ont été formés aux usages pédagogiques intégrant le numérique dans les tiers-lieux et laboratoires numériques du département, des salons des usages, des ateliers et des grands événements de valorisation ;
- **Ressources Pédagogiques** : **96** établissements bénéficiaires des Solutions Numériques Educatives de CANOPE et du panier de 14 ressources sélectionnées par le conseil départemental et la DRANE ;
- **Égalité Scolaire** : **100%** des écoles maternelles bénéficient de dispositifs numériques axés sur les savoirs fondamentaux afin de combattre les inégalités scolaires dès le plus jeune âge ;
- **Parentalité** : **1 000** parents accompagnés au cours de **90** ateliers, en lien avec le conseil départemental ;
- **Événements et Innovations** : **1900** participants aux **deux** événements de valorisation de l'année.

# École inclusive et publics à besoins particuliers

Rendre l'école plus inclusive



Tous les élèves, quelle que soit leur origine, leurs capacités ou leurs besoins spécifiques, ont droit à un accès équitable à l'éducation.

L'intégration d'outils numériques dans une école inclusive joue un rôle essentiel dans la personnalisation de l'apprentissage, l'élaboration d'un environnement accessible et la facilitation de la communication. Les objectifs de l'École Inclusive sont de promouvoir la diversité et l'inclusion, de fournir un soutien adapté aux besoins individuels et d'encourager la participation active de tous les élèves.

## - Programme TED-I (Travailler à Distance et en Interaction) :

Le programme TED-I est mis en place depuis la rentrée 2021. Ce dispositif est un système robotisé de télé-présence destiné à améliorer l'accompagnement pédagogique et la socialisation des élèves empêchés par des maladies graves et de longue durée. Il doit permettre à ces élèves de suivre en temps réel et aux côtés de leurs camarades un enseignement, dans l'objectif de diminuer les effets de la rupture avec l'environnement scolaire et faciliter leur retour en classe.

- 100% des demandes d'accès au dispositif ont été satisfaites
  - 93 formés parmi des enseignants du 1D et 2D, des CPE, du personnel de direction ;
  - 41 familles ont bénéficié de cette même formation.
- 30 robots Buddy destinés au 1D et au collège ;
- 6 robots Beam proposés en majorité dans les lycées.

## - Dispositif Rev'Tascol (Ressources pour élèves, trouble de l'autisme et scolarité) :

Le dispositif Rev'Tascol est destiné à des élèves âgés de 3 à 9 ans présentant des troubles du spectre de l'autisme (TSA) en milieu ordinaire. Il a été mis en place à la rentrée 2021 pour une durée de 3 ans.

L'objectif est de favoriser l'inclusion scolaire, d'améliorer l'accompagnement de ces élèves à besoins éducatifs particuliers et de les aider à aborder les apprentissages du cycle 1 et mi CP (Cycle 2). Les 4 départements de l'Académie de Nancy-Metz participent au projet.

Les activités des applications disponibles sur la tablette permettent de travailler sur l'ensemble du programme des disciplines suivantes : mathématiques, français, questionner le monde, enseignement moral et civique, pratiques sportives.

Le dispositif Rev'Tascol est le fruit d'un partenariat et d'un copilotage entre l'Académie de Nancy-Metz, l'Agence Régionale de la Santé Grand Est et l'éditeur de ressources pédagogiques LearnEnjoy.

- **115** élèves bénéficiaires du dispositif Rev'Tascol sur les 4 départements de l'Académie ;
- **63** enseignants formés à l'utilisation de la ressource, de la tablette et des applications associées ;
- La mise en place du PEP 3 en fin de projet (juin 2024) permet d'évaluer les compétences et les comportements des élèves avec un trouble du spectre autistique. L'analyse des résultats est réalisée conjointement par l'éditeur de la ressource et l'Université de Lorraine.
  - **81** élèves évalués dans le cadre du PEP3.

#### - **RQTH (Reconnaissance de la Qualité Travailleur Handicapé) :**

La reconnaissance de la qualité de travailleur handicapé (RQTH) est une décision administrative qui permet de bénéficier d'un ensemble de mesures, et ce notamment sur l'aménagement du poste de travail pour les enseignants en situation de handicap

Ce travail est le fruit d'une collaboration entre la Médecine du Travail, le Pôle Handicap et la DRANE.

- **100%** des demandes émanant du 1D et du 2D sont traitées sur les 4 départements de l'Académie pour cette année scolaire. (6 accompagnements)

#### - **Matériels et ressources :**

Pour accompagner les Elèves à Besoins Educatifs Particuliers (EBEP), il est nécessaire de proposer des ressources et du matériel adaptés qui répondent à leurs besoins spécifiques, de les déployer et de recueillir le bilan des expériences des enseignants.

Matériels et ressources déployés dans l'Académie sur l'année 2023-2024 :

##### Matériels :

- **360** élèves et familles concernés
- **140** enseignants formés et sensibilisés :
  - 35 lampes Lili
  - 27 Stylos lecteur
  - 26 souris scan
  - 2 réglettes scanner
  - 2 Iris Scan Desk Pro 6 Dyslexic
  - 16 planches gommettes Keydys
  - 5 tablettes Samsung A7
  - 10 iPad Air 5<sup>ème</sup> génération
  - 15 casques NGX

##### Ressources :

- **168** utilisations élèves/familles **pour** 42 licences Basic X à destination des élèves allophones ;
- **50** enseignants formés à l'utilisation de Mydys pour les élèves avec trouble neuro développementaux ;
- Pour **tous les élèves notifiés** par la CDAPH (Commission des Droits et de l'Autonomie des Personnes Handicapées) : sous l'impulsion du Secrétariat Général, un travail d'harmonisation est mené avec les 4 départements et la DSIGE sur le MPA (Matériel Pédagogique Adapté).

- **Mise en place d'actions de formation et de sensibilisation à l'utilisation de ces matériels et ressources à destination :**

- **100%** des coordonnateurs ULIS 54 et **100%** des coordonnateurs ULIS 57 à la rentrée 2024 ;
- **100%** des Directeurs Adjoints de la SEGPA 54 ;
- Autres personnels formés : AESH, enseignants 1D et 2D, CPE.

- **Unité Pédagogique pour Elèves Allophones Arrivants (UPE2A)**

### **Groupe de Travail et de Production pour le 1<sup>er</sup> degré (UPE2A 1D)**

Le pôle des humanités numériques et le CASNAV-CAREP ont mis en œuvre plusieurs projets visant à favoriser l'inclusion, l'intégration et la réussite des élèves allophones. Deux groupes de travail ont été constitués pour proposer des ressources aux enseignants du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>nd</sup> degrés.

#### **2022-2024**

- Plus de **50** ressources créées pour les EANA (Elèves Allophones Nouvellement Arrivés)
- Soutien auprès d'une dizaine d'enseignants spécialisés en UPE2A et formation aux outils numériques
- Création d'une plateforme qui regroupe l'ensemble des ressources
- **6** réunions / an

### **Groupe de Travail et de Production pour le 2<sup>nd</sup> degré (UPE2A 2D)**

#### **2022-2024**

- **60** ressources créées pour les personnels enseignants, les personnels administratifs...
- Formation d'une dizaine d'enseignants spécialisés aux outils numériques adaptés
- Création d'une plateforme qui regroupe l'ensemble des ressources
- **6** réunions / an

### **Projet UTOP-IA**

Ce projet impulsé avec le CASNAV-CAREP vise à expérimenter l'utilisation de l'intelligence artificielle pour favoriser l'autonomie des élèves tout en évitant l'écueil du contournement des apprentissages.

#### **2023-2024**

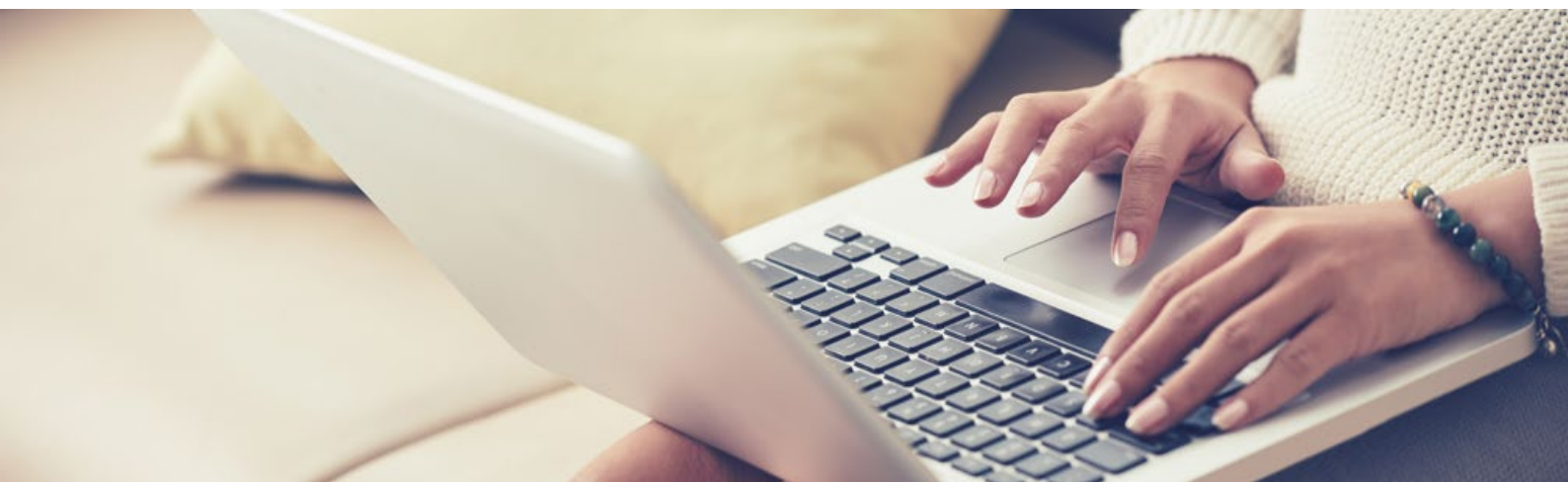
- Constitution d'une communauté de pratiques de **40** personnes sur le territoire de Moselle Est
- Dès la première année, **7** retours d'usages de pratique dont **2** vidéos
- A la rentrée 2024, appui par une équipe de chercheurs



# Différenciation pédagogique, approche collaborative et relation aux familles



Transformer l'école en faisant confiance  
aux acteurs de terrain



Un Espace Numérique de Travail (ENT) est un portail virtuel, personnel, sécurisé, convivial et intuitif, accessible depuis tout poste relié à l'Internet, qui donne accès aux ressources et services utiles à chaque membre de la communauté éducative d'un établissement scolaire ou d'une école.

## - Les chiffres pour MON BUREAU NUMERIQUE dans l'académie de Nancy-Metz :

- **64,5 millions** de visites sur l'année :
  - **45,2 millions** pour les élèves ;
  - **10,5 millions** pour les parents ;
  - **7,8 millions** pour les enseignants ;
- **100%** des collèges et lycées ont un portail ENT ;
- **382 sites** d'établissement sur l'ENT
- **21 heures** de formation pour un total de **200 stagiaires** ;
- **1 187 tickets** d'assistance.
- **200 heures** de gouvernance :
  - **120 heures** de réunion en région d'académie
  - **80 heures** de réunion avec les partenaires des collectivités territoriales
- **Nouvel ENT** :
  - **110 heures** d'ateliers pour présenter les dernières fonctionnalités
  - **50 heures** (avec KOSMOS, la Région Grand Est et les autres autorités académiques)



## Accompagnement des personnels



# Formation des personnels



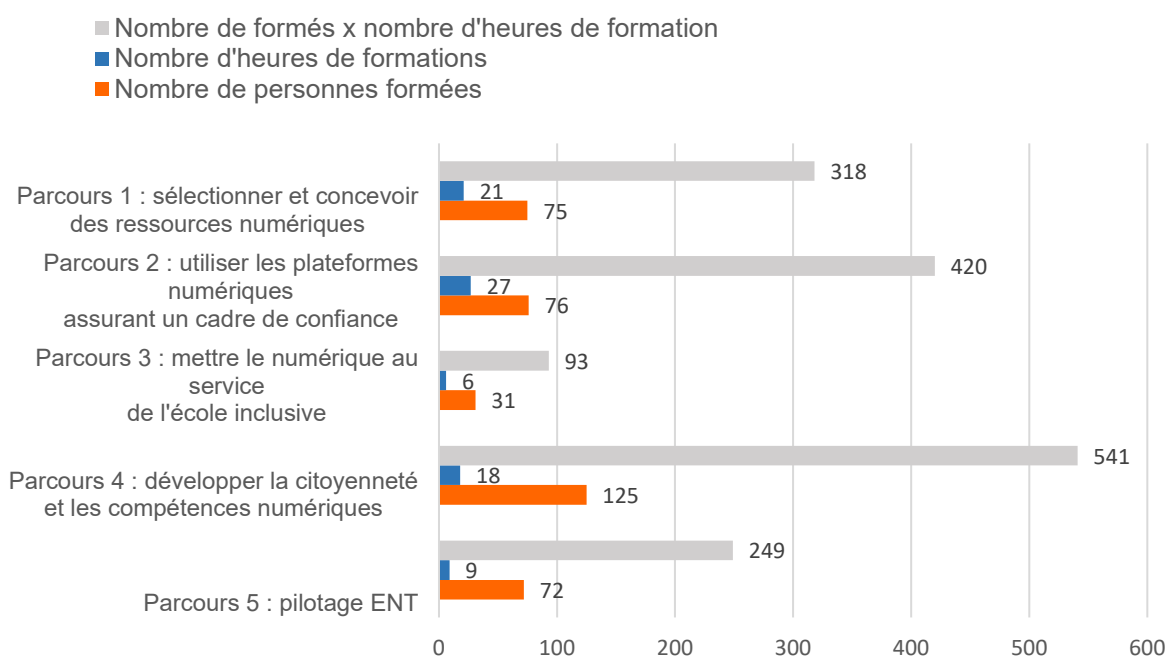
## → Programme Académique de Formation (PRAF)

■ Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

- Indicateurs du PRAF 2023-2024 par parcours :

Sur l'ensemble des 5 parcours :

- 379 personnes formées ;
- 1621 heures de formations réalisées sur l'ensemble des 5 parcours



## → Plan Local de Formation (PLF)

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

### - Indicateurs PRAF 2023-2024 par parcours :

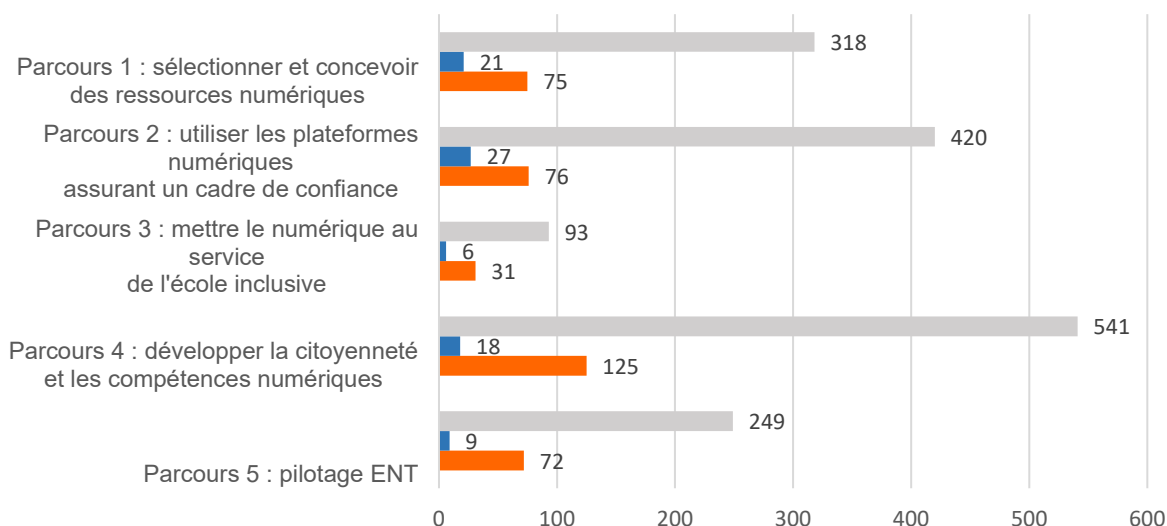
Sur l'ensemble des 5 parcours :

→ **379** personnes formées ;

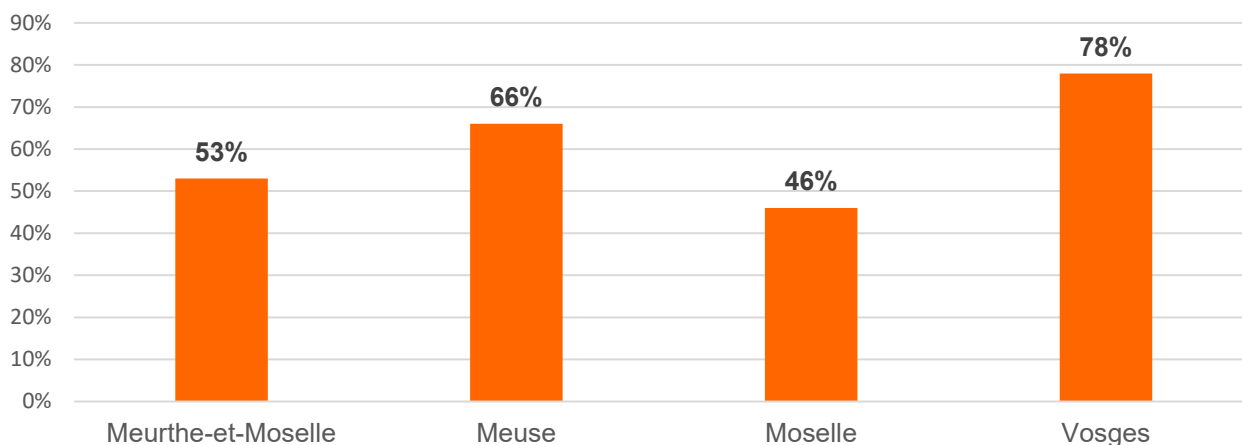
→ **1 621** heures de formations réalisées sur l'ensemble des 5 parcours

### - Les différents parcours

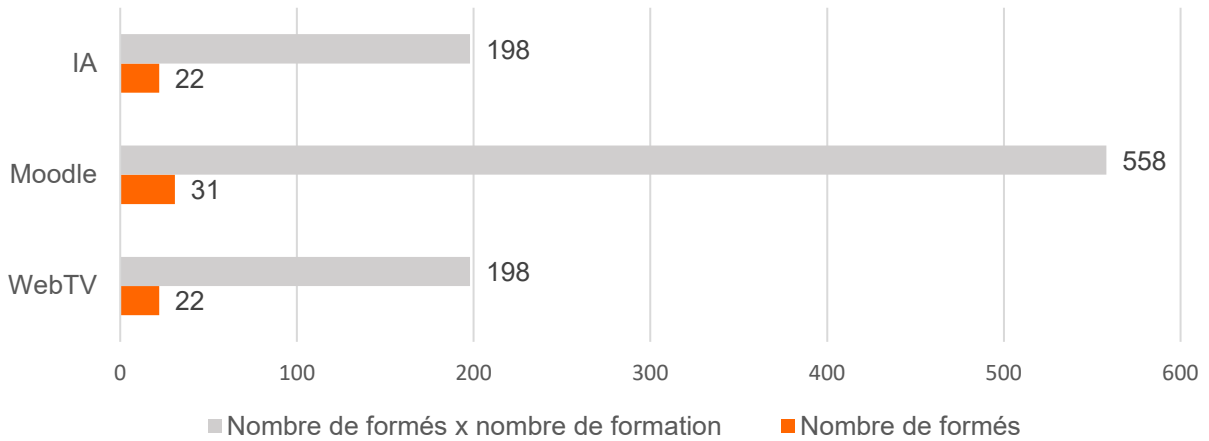
- Nombre de formés x nombre d'heures de formation
- Nombre d'heures de formations
- Nombre de personnes formées



### - Pourcentage de référents numériques formés par département :



- Répartition des FIL (Formations d'Initiative Locale par thématique) :



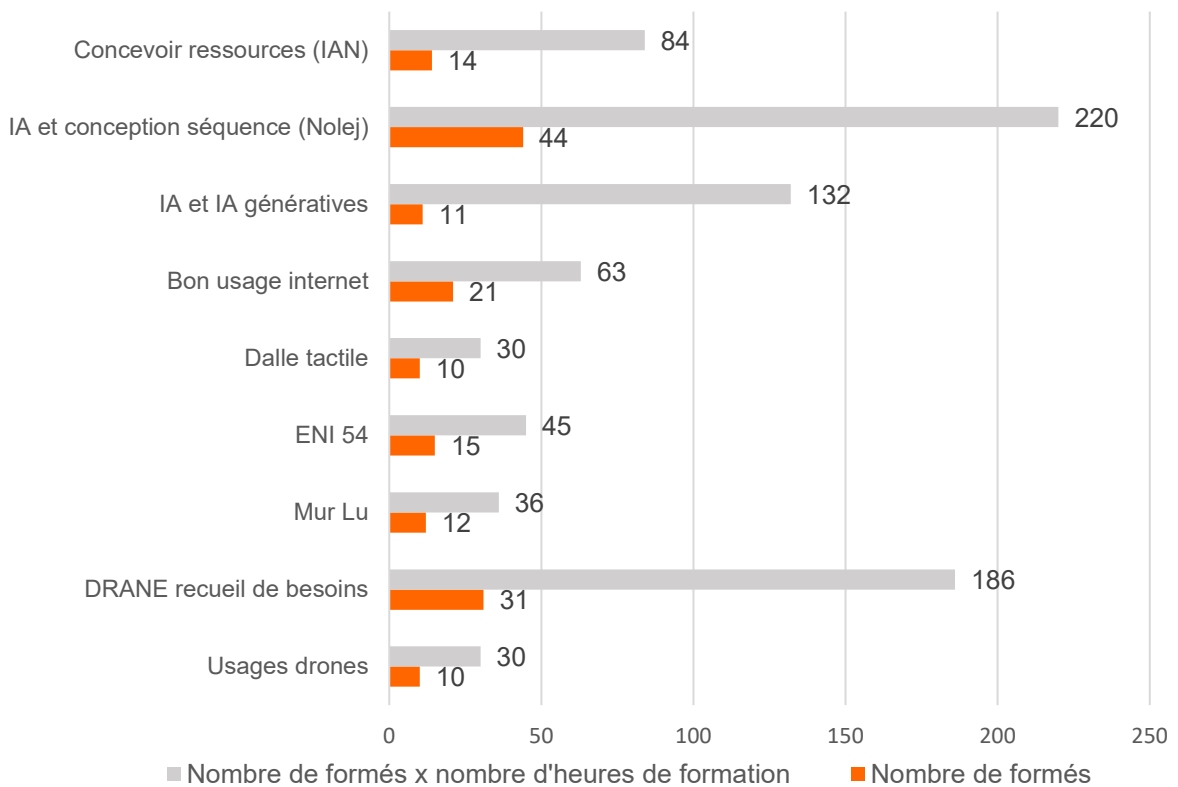
→ **Formation de formateurs**

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

- Indicateurs :

- 168 Personnes formées ;
- 826 heures de formations réalisées.

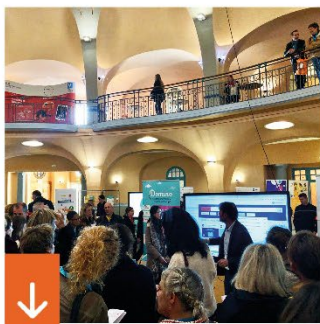
- Thématiques :



## → Des exemples de salons territoriaux

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

### LE COLLOQUE RESSOURCES DU 1<sup>ER</sup> DEGRÉ



17 octobre 2023

Le colloque a permis à 500 cadres pédagogiques et formateurs du 1<sup>er</sup> degré des Vosges et de toute l'académie de découvrir et de se former aux ressources numériques disponibles.

### SALON DES USAGES À VERDUN



5 avril 2024

Premier colloque numérique dans le département de la Meuse s'est tenu au lycée professionnel Alain-Fournier à Verdun. Formation des référents numériques des collèges et des lycées des établissements meusiens puis salon des usages pour découvrir des ressources numériques et des dispositifs innovants.

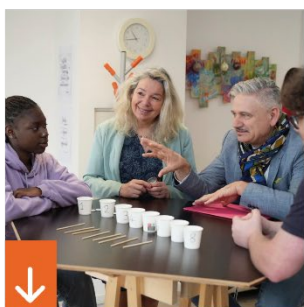
### SÉMINAIRE DES CADRES À PONT-À-MOUSSON



10 avril 2024

Séminaire des cadres consacré à l'innovation pédagogique et au Web 3.0, un événement TNE et Ambition 21. Une centaine d'ateliers animés par des élèves, des services pédagogiques de l'académie, des laboratoires de l'Université de Lorraine, des éditeurs, des associations.

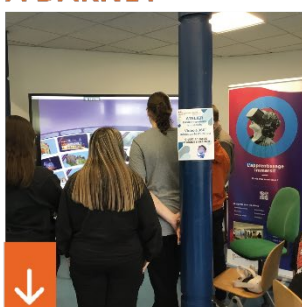
### OUVERTURE DE LA SEMAINE DE L'IA À LA FABRIQUE DES POSSIBLES



Du 15 au 19 avril 2024

Semaine de l'Intelligence Artificielle de la région académique Grand Est. Le recteur Richard Laganier ouvre la semaine au laboratoire numérique de la Fabrique des Possibles. Ce fut l'occasion d'ateliers et d'une table ronde autour de la programmation et de l'IA avec des élèves du lycée Callot.

### SALON DES USAGES À DARNEY



15 mai 2024

Dans le cadre du TNE Vosges, le laboratoire numérique de Darney a accueilli un salon des usages à destination des communautés éducatives des premier et second degrés de la circonscription de Vittel. L'occasion de découvrir des ateliers sur l'EDD, les savoirs fondamentaux, la Microfolie, la web TV, la web radio...

## → Des événements nationaux et internationaux

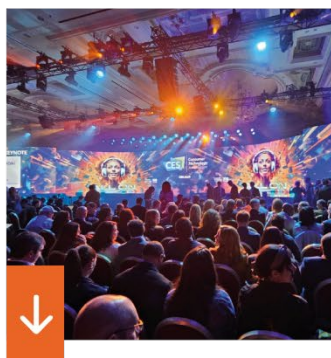
Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

### SALON EDUCATECH À PARIS



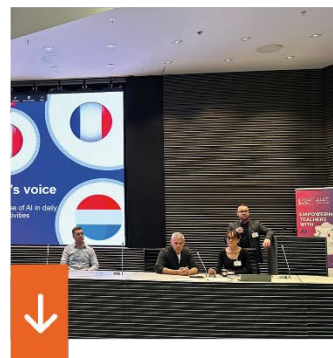
**15, 16 et 17 novembre 2023**  
L'académie a participé à EducaTech, premier salon des acteurs de l'innovation éducative. La DRANE y a été organisatrice de 2 tables rondes portant sur l'innovation pédagogique et a été lors d'une conférence invitée à témoigner des expérimentations menées en académie sur une ressource.

### CES À LAS VEGAS



**Du 9 au 12 janvier 2024**  
Dans le cadre du projet européen de lutte contre le décrochage scolaire Ambition 21, une délégation de l'académie s'est rendue au salon CES 2024 : zoom sur les grandes tendances et innovations à découvrir au plus grand salon mondial de la technologie.

### LA CONFÉRENCE FINALE AI 4T



**Du 18 au 19 janvier 2024**  
Une délégation de l'académie a participé à la conférence finale du projet Erasmus+ **AI4T**, Artificial intelligence for teachers, qui explore l'utilisation de l'IA dans l'éducation par l'implémentation d'un Mooc et d'un manuel ouvert. Deux jours de conférences, tables rondes, d'ateliers et d'échanges sur les enjeux de l'IA avec la participation de 5 Ministères de l'éducation.

### BETT À LONDRES



**Du 24 au 26 janvier 2024**  
Dans le cadre du projet Ambition 21, une délégation de l'académie a participé au Bett 2024. Près de 600 exposants originaires du monde entier ont présenté leurs innovations numériques pédagogiques.

### JOURNÉE INTERNATIONALE DE L'INNOVATION



**15 mai 2024**  
La Journée Nationale de l'Innovation au centre des congrès de Reims a permis de mettre en avant un grand nombre de projets issus du dispositif CNR. L'importance de créer une communauté a été mise en lumière lors des tables rondes, des témoignages et des ateliers réunissant les porteurs des projets AMI IFS. La variété des stands présents a facilité les échanges plus approfondis autour de différentes thématiques.

## Travail en équipe



### → Un accompagnement territorial : réseaux des accompagnateurs et des référents numériques en établissement

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

#### - **Axe 1 : Accompagnement des usages dans les établissements des Bassins d'Éducation et de Formation (BEF) :**

Depuis la rentrée 2022, la DRANE a modifié les modalités de son accompagnement aux usages du numérique pour prendre mieux en compte les besoins locaux des établissements à l'échelle des bassins d'éducation et de formation. Cette réorganisation permet de mobiliser les compétences et les spécialités d'un vivier de professeurs accompagnateurs, animés par un coordonnateur et rayonnant sur tout le territoire du bassin. Les actions mises en œuvre s'adressent à la communauté éducative et intègrent également des apports d'expertise auprès des équipes de direction.

**Accompagnements de projets issus du Conseil National de la Refondation (CNR) :** les pôles d'accompagnement départementaux sont fortement mobilisés par les projets issus du CNR. Les chefs de projet font partie des cellules d'appui départementales CNR présentes dès la phase de concertation et de rédaction des projets puis en suivi, associant alors les accompagnateurs. Ils sont en apport d'expertise en lien avec les groupes de travail dédiés, dans les domaines comme les webmédia, l'hybridation, les environnements immersifs, l'aménagement des espaces, l'intégration des intelligences artificielles génératives pour les enseignements...

Les collaborateurs de la Drane participent également aux évaluations ou points d'étape des projets CNR.

#### - **Les chiffres clefs :**

- **100%** des 17 Bassins d'Éducation et de Formation accompagnés par : **6** chefs de projets départementaux, **46** accompagnateurs, **22** formateurs, **12** coordonnateurs.
- **95%** des projets CNR incluant du numérique ont été accompagnés, soit **71** projets dont certains identifiés comme « projets remarquables » par le niveau national



- **Thématiques des actions d'accompagnement :**

**Evolution par rapport au bilan de l'accompagnement de l'année précédente :**

- **Hybridation / Web radio et web TV :** des actions d'aide à la prise en main jusqu'à l'exploitation pédagogique.

- **2 694** heures d'accompagnement de personnels volontaires, soit **4 fois plus** ;
- **2 474** heures d'actions menées auprès des élèves, soit **13 fois plus**.

- **Elèves à Besoins Educatifs Particuliers :** accompagner et conseiller les établissements par une présentation des outils, ressources et pratiques numériques d'adaptation des enseignements.

- **3 990** heures d'accompagnement de personnels volontaires, soit **10 fois plus** ;
- Apparition d'un nombre d'heures massif d'actions auprès des élèves : **2 806** heures (6 heures l'an passé).

- **Ressources numériques :** cette thématique est au centre du service d'accompagnement, en fonction des besoins des équipes exprimées sur le terrain.

- **6 039** heures d'accompagnement de personnels volontaires, soit **6 fois plus** ;
- **4 612** heures d'actions menées auprès des élèves.

- **ENT :** en complément des actions du chef de projet ENT et de son équipe, en cas de projet particulier autour de l'ENT et de ses fonctionnalités.

- **3 926** heures d'accompagnement de personnels volontaires, soit **10 fois plus** ;
- **6 227** heures d'actions menées auprès des élèves, soit **13 fois plus**.

- **Robotique et programmation :** souvent au sein des laboratoires numériques, en collaboration avec leur coordonnateur, aider à la prise en main de robots, animer des sessions de programmation auprès des élèves ou guider des enseignants dans la création et l'animation de leurs séances.

- **80%** en moins d'accompagnement de personnels volontaires (**10** heures) ;
- **430** heures d'actions menées auprès des élèves, soit **6 fois moins**.

- **Outils nomades et interactivité :** créer des activités pédagogiques interactives et des pratiques différenciées prenant appui sur les fonctionnalités des TBI/VPI, dalles tactiles et des logiciels associés.

- **4 011** heures d'accompagnement de personnels volontaires, soit **18 fois plus** ;
- **1 278** heures d'actions menées auprès des élèves, au même niveau que l'an passé.

A noter : le projet Territoire Numérique Educatif des Vosges, offre des opportunités pour la mise en place d'actions innovantes comme les ateliers Drane-Canopé en fin de journée dans les établissements ou le déploiement d'actions de sensibilisation aux usages d'Internet pour toutes les classes de 6<sup>e</sup> du département.

- **Axe 2 : Collaboration avec les collectivités territoriales**

Les chefs projets territoriaux maintiennent un lien constant avec la collectivité (départementale et régionale) sur les volets opérationnels via une comitologie ad hoc. Leur action a pour but d'accompagner la mise en place des différents appels à projets numériques (apport d'expertise sur les choix d'équipement, accompagnement sur la phase de déploiement, aide à la prise en main ...), d'anticiper les besoins en formation issus des différentes phases d'équipement et de renouvellement lors de la rédaction du plan de formation académique et des plans locaux de formation, d'apporter une expertise par une participation aux différents groupes de travail et de réflexion proposés par les collectivités.

→ Gouvernance globale avec les collectivités : **180** heures de comités, de réunions, de groupes de travail

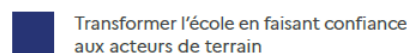
- **Axe 3 : Soutien aux initiatives locales et synergie avec les laboratoires numériques**

Le focus sur la territorialisation met en synergie l'accompagnement territorial et les actions au sein des laboratoires numériques, qui peuvent se faire écho par :

- l'accompagnement des projets pédagogiques et leur valorisation auprès des établissements et des équipes,
- la participation à la construction de la feuille de route des laboratoires numériques,
- l'appui à des dispositifs locaux pour la participation à des temps forts du numérique :
  - o Quartiers Prioritaires de la Ville,
  - o Cité Educative,
  - o Territoires Educatifs Ruraux

→ Soutien aux impulsions des laboratoires numériques et contribution aux salons des usages : participation à **18** comités et à **100 %** des salons des usages.

## → Un accompagnement dans les disciplines d'enseignement : réseaux des Interlocuteurs Académiques pour le Numérique (IAN)



**Formateurs spécialistes de leur discipline**, les IAN essaient à travers le territoire académique et national le fruit de leurs expérimentations en mutualisant leurs productions.

**Interface essentielle** entre la Drane et leur inspection, les IAN contribuent à promouvoir les orientations de la stratégie nationale pour le développement des usages du numérique éducatif dans leur discipline respective.

Leur mission consiste à informer sur les ressources et les communs numériques éducatifs ainsi que sur les contenus d'accompagnement comme les scénarios indexés sur Édubase, les lettres ÉduNum, et les projets nationaux développés par la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE). Les IAN jouent un rôle clé dans la diffusion et l'intégration du numérique dans l'enseignement et l'apprentissage au niveau académique.

- Nombre de IAN dans l'académie : **24**
  - **6** dans la voie professionnelle et **18** dans la voie générale
  - soit **100%** des disciplines de collège, lycée général et technologique et professionnel
  - Réunis **8** fois dans l'année
  - Depuis deux ans, les IAN ont visité chacun des laboratoires numériques mis en place et ont envisagé des exploitations pédagogiques dans leur discipline.

En qualité d'accompagnateurs disciplinaires du réseau de la DRANE, les IAN participent aux événements académiques liés à l'actualité du numérique et se réunissent pour assurer une veille pédagogique au sein d'un Groupe de Travail et de Production.

Les IAN participent activement à la création de contenus pour des formations disciplinaires et transdisciplinaires ainsi qu'à leur animation. Ils participent à des dispositifs académiques ou nationaux, à des expérimentations de ressources numériques et aux **Travaux Académiques Mutualisés (TraAM)**.

- Formations disciplinaires ou pluridisciplinaires ex. Parcours 1 sélectionner et concevoir des ressources numériques ;
- Participation à des dispositifs académiques ou nationaux : eTwinning, Erasmus+, Keep ;
- Participation à des expérimentations (par exemple NOLEJ) ;
- Participation à des TraAM : 7 projets autour de l'IA qui permettent de produire des activités expérimentées en classe sous le pilotage d'un IA-IPR. Projets référencés sur Edubase ;
- Valorisation des TraAM sur Eduscol ;
- Diffusion d'une newsletter en lien avec la discipline d'origine.

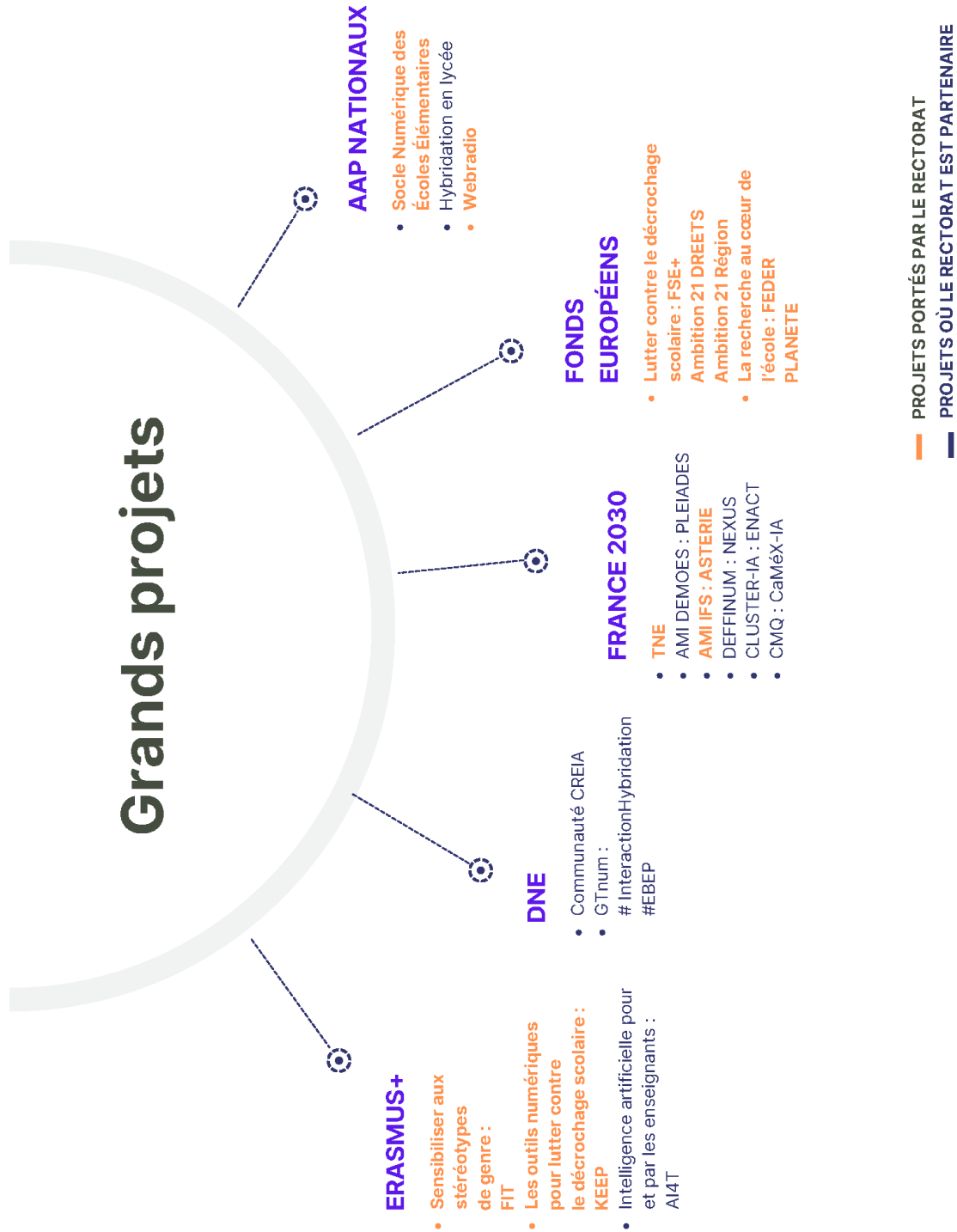
### - **Événements de l'année :**

- Réunion du GTP au lab. de Mirecourt lors de la semaine de l'IA : 16 avril 2024 ;
- 3 Réunions de la Grande DRANE : 31 août 2023, 14 février 2024 et 5 juin 2024 ;
- Séminaire des cadres : 10 avril 2024 ;
- Educatech 2023 : 15-17 novembre 2023 ;
- Salons des usages ;
- Séminaire national par la DNE-TN3.

# Soutien à l'innovation

Les grands projets

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



## → Incubateur académique : le partenariat avec la recherche

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

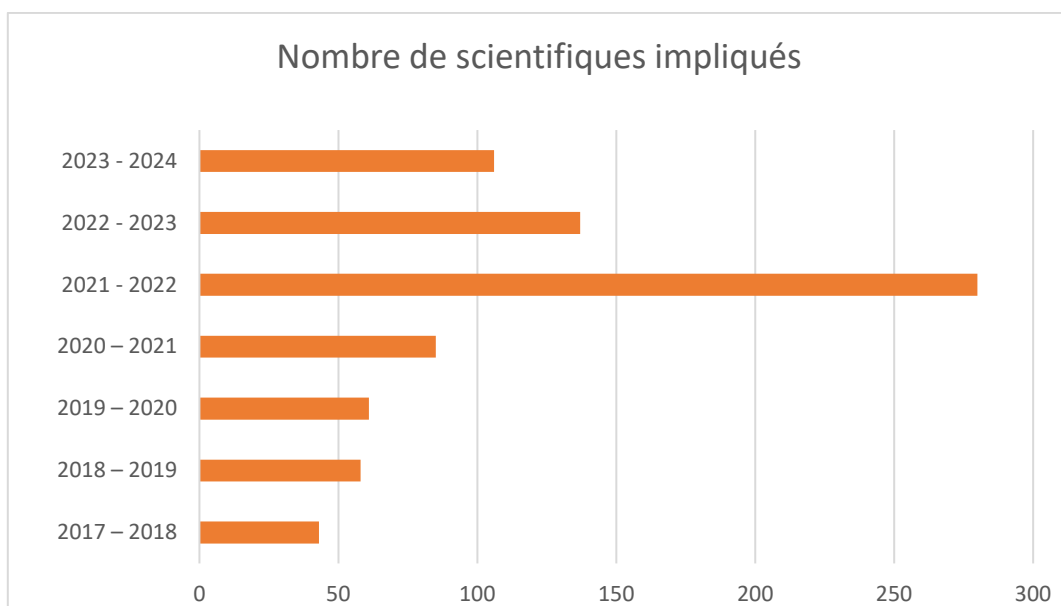


Depuis 2017, l'incubateur académique a accompagné **57** projets de recherche en e-éducation. La plupart d'entre eux sont portés par les laboratoires de l'université et quelques-uns ont été initiés par l'académie pour répondre à une demande d'expertise en lien avec les enjeux ministériels.

Les domaines de recherche des **17** laboratoires français et internationaux, avec qui l'académie collabore, traitent des domaines suivants :

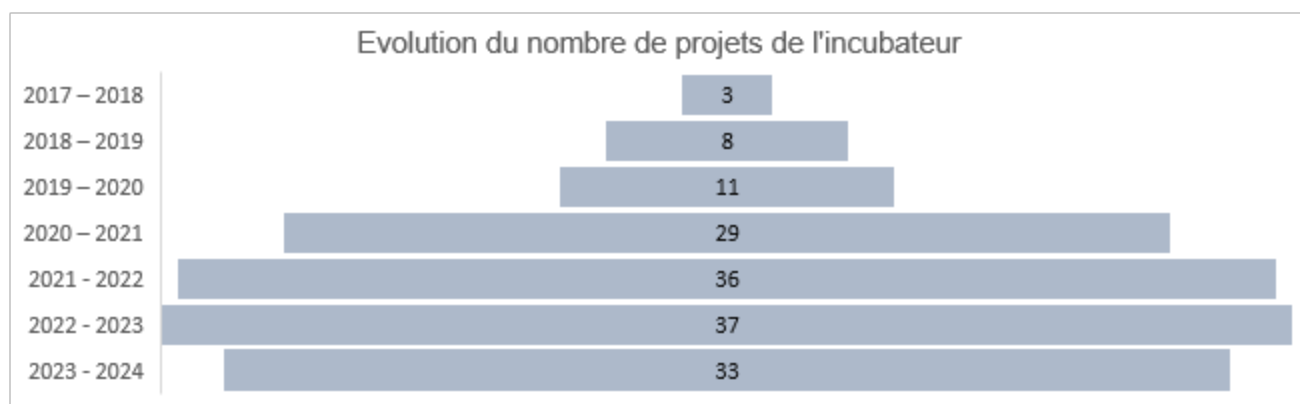
- la psychologie et des neurosciences,
- la médiation et de la communication,
- l'expérience utilisateur,
- l'informatique, de ses applications et de l'optimisation des systèmes,
- les processus d'innovation,
- le traitement de la langue française,
- les sciences de l'éducation,
- l'égalité entre filles et garçons.

Liste des 17 laboratoires partenaires : Loria, 2LPN, PErSEUs, CREM, LCOMS, ERPI, ATILF, LISEC, LIRIS, C2S, IRIT, LIST, TECFA, EDA, SmartVenice, IBE, LANSAD



De nombreux dispositifs issus des travaux de recherche utilisent l'intelligence artificielle, les learning analytics, les interfaces Homme-Machine (IHM) et aujourd'hui l'Edge Computing dans le but de favoriser la réussite de tous, de développer la différenciation, la collaboration, l'auto-régulation et l'autonomie des élèves.

L'objectif premier de l'incubateur est d'impulser, de coordonner, d'évaluer et de valoriser des projets de recherche en e-éducation qui favorisent la réussite de tous les élèves. Le dossier a connu une forte augmentation depuis ses débuts.



Depuis quelques années, sont également apparues des opportunités de coopération avec 20 partenaires issus de la EdTech ou d'associations.

Les projets avec la recherche et la EdTech s'invitent ainsi au cœur de l'école sous forme d'expérimentations scientifiques.



L'incubateur participe au déploiement des technologies et des innovations en établissement en diffusant des ressources et des supports de vulgarisation scientifique par les laboratoires numériques, les grands événements académiques, nationaux et internationaux et des ateliers lors des salons des usages en territoire. **Huit nouvelles ressources** issues de projets de recherche sont en cours d'installation pour mener des expérimentations et des co-conceptions à la rentrée 2024.

- **Les chiffres clefs :**

- **26 376** élèves bénéficiaires des projets de recherche en e-éducation (hors LyText et CoText) ;
- **475** établissements font partie de la communauté liée à la recherche ;
- **1 740** enseignants ont contribué à des projets recherche.

- **D'autres indicateurs :**

- **16** thèses réalisées dont **7** financées par l'académie ;
- veille internationale dans les salons : **19** ressources en expérimentation ;
- **21** solutions et **30** ressources sont co-conçues et mises à disposition des enseignants et des élèves.
- L'incubateur répond à **6** politiques prioritaires du gouvernement : les savoirs fondamentaux, l'école inclusive, l'éducation artistique et culturelle, l'orientation, le cyberharcèlement et la transformation de l'école.

### - C.R.E.I.A Communauté autour des Ressources Educatives en Intelligence Artificielle :

#### • Pourquoi la C.R.E.I.A ?

##### Travailler en réseau :

Pour gagner en efficacité en faisant appel à l'intelligence collective, la CREIA fonctionne comme une communauté d'acteurs du monde de l'éducation en IA qui invite à l'échange, la collaboration et la mutualisation.

##### Mettre l'innovation et l'IA au cœur des actions d'enseignement et de formation :

La communauté accompagne les actions d'innovation sur le terrain : ses membres créent des liens entre les académies, favorise la diffusion des retours d'expérimentation, confrontent les projets existants et apportent leur expertise.

##### Recenser et mutualiser les idées :

La CREIA fonctionne avec les équipes volontaires en académie en mutualisant les idées pour enseigner et éduquer à l'IA du cycle 2 au post bac. La communauté diffuse son expertise sur les divers canaux institutionnels.

### - Les chiffres clefs :

- Membres de la communauté de l'IA : **167** professeurs
  - Création de **2** modules de formation :
    - intégration de l'IA dans la différenciation pédagogique ;
    - remédiation à destination des Elèves à Besoins Particuliers (EBEP).
- Pour chaque module sont proposés **2** scénarii différents, adaptables à des disciplines variées.

### - Parcours de formation pour les élèves de seconde, spécialité SNT :

En complément du spectacle « *le procès du robot* » organisé par le Centre Inria de l'Université de Lorraine et le Loria (CNRS, Inria, Université de Lorraine), et animé par la compagnie Crache Texte (théâtre d'improvisation) **la DRANE s'inscrit dans la création d'un parcours de formation « Mes données : que deviennent-elles ? »** initié par le Loria à destination des élèves de seconde pour la spécialité SNT.

- Professeurs et chercheurs impliqués dans la production du parcours MOODLE : **10**



- **AI For Teachers (AI4T) :**

Le projet européen Erasmus AI4T a rassemblé ministères, universités et centres de recherche et mobilisé des milliers d'enseignants et d'élèves dans les cinq pays partenaires.

- **1 005** professionnels de l'éducation issus de **302** écoles des cinq pays ont participé au parcours d'apprentissage AI4T
- Présentation de projets académiques à la conférence européenne sur la Charte des futurs de l'éducation. AI4T : responsabiliser les enseignants à l'ère de l'IA.
  - Une équipe de la DRANE était présente pour représenter la délégation nationale et exposer les initiatives au sein de l'académie Nancy-Metz (colloque, TRAAM, GTP, expérimentations...).
  - 200 participants dont des membres du corps d'inspection de l'académie
  - 20 pays représentés

- **Groupe de travail Formation de Formateurs :**

Les nouveaux usages offerts au grand public changent du jour au lendemain et contraignent à des changements de paradigme.

L'adaptation à ce contexte en mouvement nécessite de travailler en partenariat avec l'enseignement supérieur et la filière du numérique éducatif, autour d'enjeux clarifiés et d'objectifs communs.

L'apparition d'outils, tels que *chatbots*, traducteurs, assistants de programmation, outils de recommandation, conduit nécessairement à une adaptation de l'enseignement.

Chacun doit apprendre à utiliser ces nouveaux systèmes tout en protégeant ses données et en respectant le cadre juridique existant pour accompagner les élèves dans cette évolution.

Cette action de l'académie sur les technologies émergentes s'articule autour de quatre axes :

- Axe I. Assurer une compréhension élémentaire des technologies émergentes en IA ;
- Axe II. Installer une formation continue pour l'enseignement ;
- Axe III. Concevoir des ressources, les expérimenter et les évaluer ;
- Axe IV. Créer un pôle d'expertise sur les usages pédagogiques.

Outre les formations, le groupe de travail teste en parallèle de multiples outils, ressources ou plateformes embarquant de l'IA, susceptibles d'être intégrées dans les enseignements.





Le projet d'apprentissage immersif dans l'académie vise à intégrer des technologies de réalité virtuelle pour améliorer l'expérience éducative des élèves.

En 2023-2024, le Groupe de Travail et de Production « *Apprentissage immersif* » a poursuivi l'essaimage de pratiques pédagogiques éprouvées à travers l'animation d'ateliers immersifs lors de salons des usages et l'organisation de formations de personnes ressources comme les coordonnateurs des laboratoires numériques et des accompagnateurs du réseau.

Grâce à cet effort de formation, de nombreux projets sont initiés et s'inscrivent parfois dans le cadre des projets CNR.

- 1 950 élèves bénéficiaires des projets de réalité virtuelle ;
- 120 enseignants formés ;
- 30 projets accompagnés dans les établissements et les laboratoires numériques ;
- 20 ateliers de retour de pratique lors du séminaire des cadres pour répondre aux priorités gouvernementales (notamment les savoirs fondamentaux et la découverte des métiers) ;
- pour la formation et l'accompagnement de projet : une **cinquantaine** de casques de VR circulent dans l'académie sous forme de valise pédagogique.

### - Des actions structurantes :

- Développement de Partenariats : amplification des collaborations avec la recherche et les entreprises pour enrichir les contenus et les pratiques pédagogiques ;
- Plateforme NEXUS : participation continue au développement de la plateforme immersive NEXUS, qui a pour objectif d'offrir une solution sécurisée et open-source pour l'enseignement immersif ;
- Formation Continue : formation de 100% des coordonnateurs des laboratoires numériques pour assurer la pérennité des projets immersifs.



Notre société en constante évolution oblige le monde de l'éducation à suivre le rythme des avancées technologiques pour préparer les élèves et les étudiants aux défis de demain. La DRANE s'intéresse à l'intégration des technologies de la blockchain et du Web3 dans les enseignements pour s'assurer que les élèves ne soient pas seulement des utilisateurs mais aussi des acteurs clés de ces innovations.

Le contexte de recherche de souveraineté numérique nécessite une vigilance quant à une dépendance à des technologies issues d'autres pays dont les valeurs diffèrent de celles de l'Europe. Il est du devoir de l'École d'informer les élèves des atouts et des risques des usages de la blockchain qui font désormais partie de leur quotidien.

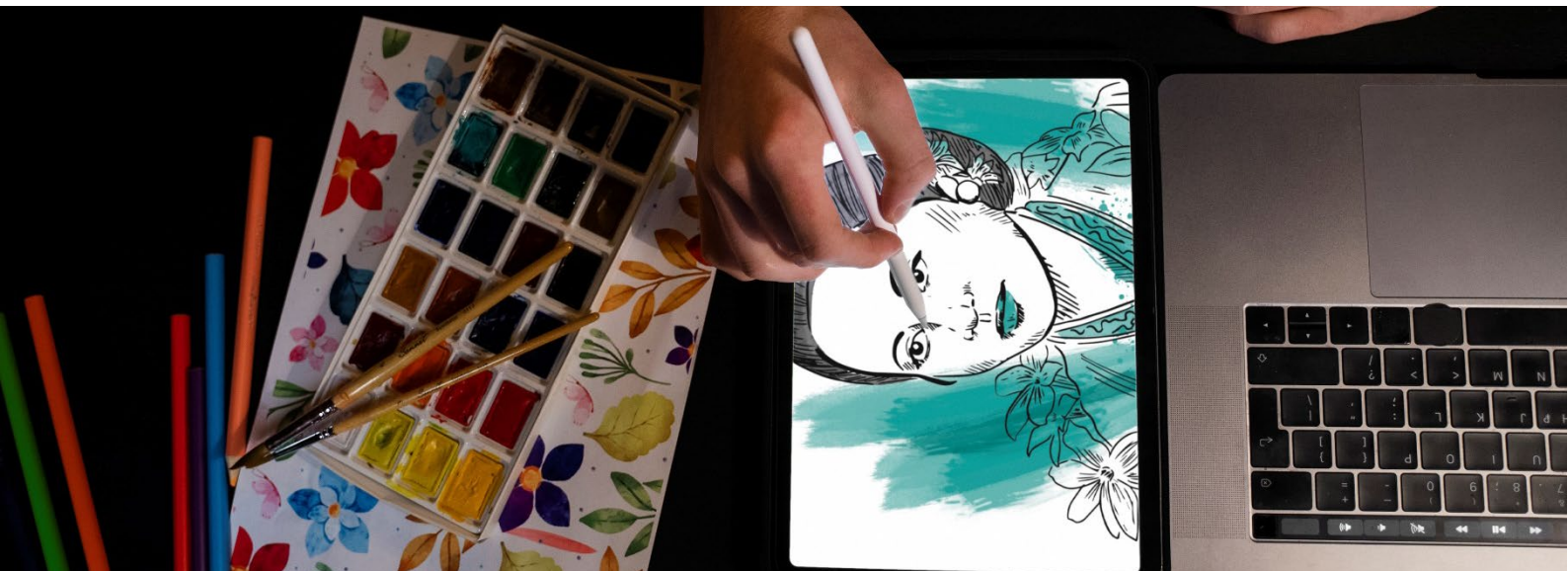
**Les objectifs principaux :**

- Sensibiliser le personnel éducatif à la blockchain et au Web3 afin de créer une expertise et de promouvoir une utilisation responsable et innovante de ces technologies ;
- Former les élèves à ces technologies pour qu'ils deviennent des professionnels compétents et des citoyens avertis dans les technologies du futur dans un **contexte** où celles-ci n'ont pas de frontière.

- **264** heures de formation
- **5** ateliers animés par les élèves lors du séminaire des cadres. Les technologies mobilisées dans ces ateliers incluaient notamment des serveurs blockchain permettant une immersion totale et pratique dans les aspects techniques de la blockchain.
- **260** heures de veille pédagogique
- Expérimentation de l'intégration d'une formation Web3 dans le BTS CIEL du LPO La Briquerie à Thionville (**144** heures par étudiant réparties sur deux ans) :
  - **Modules Théoriques** : Introduction aux concepts de base de la blockchain et du Web3.
  - **Ateliers Pratiques** : Développement de smart contracts, utilisation des plateformes blockchain, et applications pratiques.
  - **Projets Réels** :
    - **Web3 et Écologie** : utilisation des technologies Web3 pour des solutions de chauffage écologiques.
    - **Lightning Network** : permet des transactions financières décentralisées rapides et sécurisées.

Des ateliers de sensibilisation à la blockchain sont proposés régulièrement au réseau numérique de l'académie ainsi qu'aux coordonnateurs des laboratoires numériques.

Des partenariats doivent se poursuivre avec des entreprises à la pointe dans le domaine. Plusieurs ressources sont mises à disposition de l'expérimentation menée avec les élèves, celles-ci font l'objet d'un travail de didactisation.



Le Groupe de Travail et de Production Labo arts numérique a poursuivi le travail engagé sur le thème de la « mobilité des outils numériques et des élèves dans les apprentissages en arts plastiques ».

Une exposition itinérante, **Olympic@rt**, a été créée et diffusée à travers les laboratoires numériques de l'académie, en lien avec le passage de la flamme olympique.

Cinq journées de vernissage ont été organisées dans les Territoires Éducatifs Ruraux, les Réseaux d'Éducation Prioritaire et le Territoire Numérique Éducatif, avec une priorité sur la liaison inter-degrés.

- Chaque vernissage a accueilli environ **200** élèves, soit **2000** au total ;
- Ce projet TraAM a enrichi les formations académiques pour les professeurs d'arts plastiques, incluant des formations pour les enseignants de l'AEFE, une formation à l'École Nationale Supérieure d'Arts et de Design de Nancy et un parcours Magistère en cours de création ;
- Réalisation de **deux** vidéos de retours d'usages qui seront utilisées dans les futures formations académiques.



Le planétarium numérique est déployé dans les établissements de l'académie. Notre académie est la première en France à mettre en place un planétarium numérique d'une telle qualité et à le mettre à disposition de l'ensemble des établissements.

Ce dispositif est utilisé de la maternelle au lycée pour aborder l'astronomie et présente un attrait pour la narration qui en font un outil que chaque discipline peut s'approprier.

Au sein du rectorat, deux chargés de missions répartis entre la DRANE et la DAAC accompagnent les déploiements, participent aux formations et organisent la gestion du planning de réservations qui se font par l'intermédiaire de la plateforme ADAGE. A leurs côtés, les corps d'inspection de SVT et de physique-chimie participent à la valorisation du projet et au comité de pilotage.

Les moyens financiers pour le fonctionnement sont répartis entre la DAAC et la DRANE.

### - Les chiffres clés pour l'année 2023-2024 :

- **3 310** élèves ont bénéficié du planétarium dont :
  - 200 élèves d'école primaire ;
  - 2 850 élèves de collège ;
  - 180 élèves de lycée ;
  - 80 élèves d'ULIS et de SEGPA ;
- **14** déploiements en établissements ;
- **56** adultes mobilisés tout au long de l'année ;
- Le planétarium numérique est déployé en établissements sur un total de **28** semaines.

- **Les partenaires :**

L'une des spécificités de ce projet est qu'il est ancré dans le territoire et dans le réseau de l'astronomie avec des partenaires publics, privés et associatifs :

- le Rectorat de l'académie de Nancy-Metz ;
- l'Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation ;
- la société Immersive Adventure ;
- la société Quim Guixa ;
- la MJC Belle Étoile - Planétarium d'Épinal;
- l'association Sirius.

- **Les actions en partenariat :**

**Adhésion à l'APLF** (Association des Planétariums de Langue Française): depuis 2022, la participation du rectorat à l'association permet notamment de poursuivre l'accompagnement technique, la veille mais aussi de bénéficier de la dynamique de tout le réseau des planétariums, particulièrement bien développé dans le Grand Est.

**La BD « Salomé »** : Cette contribution au réseau a fait naître un partenariat avec L'Agora d'Hypatie, éditeur de la BD Salomé. L'an passé, 14 lots de 30 BD « Les Exoplanètes » sont déployés dans l'académie de Nancy-Metz pour accompagner les actions du planétarium.

Cette BD dont le contenu scientifique est validé par un comité scientifique incluant un prix Nobel s'inscrit dans de nombreux axes : la diffusion de la culture scientifique, les disparités de genre, la parentalité, le lien école / chercheur, l'apprentissage par le jeu, la formation des enseignants. Cette richesse facilite une approche transdisciplinaire et la mise en place de projets d'équipes pédagogiques.

- **Les évènements :**

- Colloque annuel de l'APLF
- Festival Explor'Space
- Le planétarium numérique de notre académie a accueilli pour son intervention Lucas Parmitano et une équipe d'astronautes de renommée mondiale.





# Perspectives

## Les savoirs fondamentaux

- **Objectif** : renforcer l'acquisition de compétences des élèves en mathématiques et en français en utilisant des ressources numériques libres ou recommandées par le Ministère en classe et à la maison.
- **Actions** :
  - **Innovation** : expérimenter de nouvelles ressources pouvant embarquer de l'IA et permettant la mise en place de la différenciation pédagogique, de l'accompagnement scolaire, de la remédiation, etc ;
  - **Développement des usages par les grands projets** : accompagner la création d'une banque de ressources libres et institutionnelles ;
  - **Valorisation et diffusion** : communiquer sur les ressources institutionnelles et essayer les usages pédagogiques déjà observés.

## Déploiement de PIX

- **Objectif** : développer et certifier les compétences numériques des élèves et des enseignants grâce à PIX
- **Actions** :
  - **Campagnes PIX** : poursuivre l'accompagnement des établissements lors de leur mise en place ;
  - **PIX + Edu** : inciter les enseignants à évaluer leurs compétences numériques grâce à l'outil PIX pour mieux construire leur parcours de formation ;
  - **Construction d'un réseau d'experts** : mobiliser les réseaux du numérique pour un accompagnement au plus près des enseignants ;
  - **Formation et accompagnement** : animer des classes virtuelles et proposer un accompagnement et une expertise pour la mise en place de la certification.

## Les laboratoires numériques, tiers-lieux éducatifs

- **Objectif** : renforcer l'implantation des laboratoires numériques dans l'académie et développer des actions dans et autour de ces tiers-lieux
- **Actions** :
  - **Maillage du territoire** : installer un laboratoire numérique dans chaque BEF ;
  - **Animation des laboratoires numériques** : développer des pratiques innovantes autour de la VR, de l'IA, des media lab et des FabLab ;
  - **Développement de la communauté des laboratoires numériques** : mettre en place la journée académique des laboratoires, pérenniser les concours inter BEF pour le 1<sup>er</sup> degré et élargir les actions à destination des parents.

## Intelligence artificielle

- **Objectif** : intégrer l'intelligence artificielle dans l'éducation pour améliorer l'enseignement et les apprentissages des élèves.
- **Actions** :
  - **Formation et sensibilisation** : organiser des ateliers pour former les enseignants et les élèves à l'utilisation de l'IA et promouvoir les parcours de formation à distance conçus par l'académie ;
  - **Expérimentations locales** : encourager des projets pilotes dans les établissements pour explorer l'application de l'IA.



## Environnements immersifs

- **Objectif** : promouvoir l'utilisation des technologies immersives pour enrichir l'expérience pédagogique et faciliter les apprentissages.
- **Actions** :
  - **Outils et accompagnement aux usages** : créer des valises itinérantes de casques VR et des kits de prise en main à disposition dans les laboratoires numériques de l'académie ;
  - **Orientation et numérique** : créer des ressources immersives sur les métiers, les formations universitaires et le patrimoine local pour aider les élèves à mieux s'orienter et connaître les perspectives de leur territoire ;
  - **Compétences du XXI<sup>e</sup> siècle** : intégrer des projets artistiques numériques comme des galeries d'art virtuelles et organiser des ateliers pour améliorer les compétences en communication des élèves à travers des environnements immersifs.

## Blockchain

- **Objectif** : acculturer les élèves et les personnels de l'éducation nationale aux enjeux de la Blockchain
- **Actions** :
  - **Formation** : organiser des ateliers d'acculturation pour les services du rectorat, les personnels de direction et les enseignants, et conception d'un parcours de formation à distance ;
  - **Expérimentation** : créer des contenus de formation à destination des élèves et recueil de retours de pratiques.

## Élèves Ambassadeurs Du Numérique (ADN)

- **Objectif** : créer un réseau d'élèves pour promouvoir les usages du numérique entre pairs.
- **Actions** :
  - **Innovation et créativité** : expérimenter des outils et des ressources numériques dans les établissements ;
  - **Collaboration et partage** : former les élèves ambassadeurs à organiser et animer des ateliers pour leurs pairs ;
  - **Compétences numériques** : organiser des événements pour que les ambassadeurs partagent leurs expériences et valorisent leurs compétences.

## Le Bon Usage du Numérique, lutte contre le cyberharcèlement

- **Objectif** : encourager une utilisation responsable des technologies numériques par les élèves.
- **Actions** :
  - **Citoyenneté numérique** : mettre à disposition du plus grand nombre les dispositifs Molo pour le cycle 3 qui vient compléter le parcours PIX 6<sup>ème</sup> et le programme PHARe ;
  - **Cybersécurité et cyberharcèlement** : sensibiliser les élèves de cycle 4 et de lycée aux usages sécurisés d'Internet à travers des ateliers-débats.

## Travail de l'oralité avec un webmédia

- **Objectif** : développer en collaboration avec le CLEMI les compétences numériques des élèves à travers la création et la gestion de médias numériques.
- **Actions** :
  - **Média lab et équipements** : équiper les établissements vosgiens et chaque laboratoire numérique avec des laboratoires de médias numériques ;
  - **Formation des professeurs** : organiser des événements en territoire autour de la web radio et de la web TV et soutenir les efforts de diffusion des pratiques.

## École inclusive et publics à besoins particuliers

- **Objectif** : garantir un accès équitable à l'éducation à tous les élèves, quels que soient leur origine, leurs capacités ou leurs besoins spécifiques
- **Actions** :
  - **Diffusion des outils numériques par les grands projets** : à partir d'expérimentations réalisées et de retours d'expérience, favoriser l'inclusion scolaire en déployant des dispositifs éprouvés ;
  - **Formation et accompagnement** : présenter des outils d'aide à l'inclusion et accompagner les enseignants à leur usage ;
  - **Coopération interservices** : participer à des groupes de travail favorisant l'inclusion des élèves allophones nouvellement arrivés : UPE2A 1D, UPE2A 2D et UTOP-IA.

## L'Environnement Numérique de Travail (ENT)

- **Objectif** : poursuivre le développement des usages pédagogiques et de suivi de scolarité dans l'ENT nouvelle génération
- **Actions** :
  - **Accompagnement et formation** : proposer aux établissements des webinaires, des modules d'auto-formation, des outils de communication ;
  - **Parentalité** : faciliter le lien avec les familles en participant aux événements dédiés à la parentalité et en proposant des kits d'animation pour les établissements et les structures de médiation (laboratoires numériques, espaces services jeunesse, conseillers numériques France Service) ;
  - **Réformes de la voie professionnelle et du collège** : accompagner à l'usage des nouvelles fonctionnalités de l'outil.

## Campus académique Moodle

- **Objectif** : développer l'utilisation d'une plateforme collaborative et interactive chez les enseignants et les élèves sur tous les niveaux.
- **Actions** :
  - **Formation des personnels** : promouvoir et accompagner l'arrivée de la plateforme Eléa pour développer les usages à l'aide de banques de données de cours et de ses modèles normalisés ;
  - **Parcours de formation** : soutenir les projets disciplinaires par des contenus de formation à distance ;
  - **Communication** : présenter l'outil lors d'événements académiques (salons des usages) et répondre aux demandes des établissements.



