Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

17 projets innovants pour l'e-éducation

Le ministère de l'éducation nationale,
de l'enseignement supérieur et de la recherche,
le ministère de l'économie, de l'industrie,
et du numérique,
le commissariat général à l'investissement,
et BPI France, présentent les services
numériques éducatifs innovants
de l'appel à projets « e-éducation n° 2 »
lancé dans le cadre du fonds national
pour la société numérique. ▶▶

INVESTISSEMENTS D'AVENIR

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE
DE L'INDUSTRIE ET DU NUMÉRIQUE

bpifrance

Les 17 projets retenus dans le cadre de l'appel à projets n° 2

nom du projet	coordonnateur du projet	objet du projet
CAPA	UTC	Développement de Chaînes éditoriales Avancées pour des documents Pédagogiques Accessibles à tous, en fournissant un ensemble cohérent d'outils et de ressources et en répondant à la généralisation d'accueil des personnes en situation de handicap.
CARTOGRAPHIE DES SAVOIRS	EDUCLEVER	Transcription du socle commun sous la forme d'une cartographie des compétences et des connaissances afin d'élaborer des dispositifs de différenciation des parcours d'apprentissage pour le primaire en mathématiques et français.
EAST	CESI	Environnement d'apprentissage 3D autour d'objets industriels dématérialisés pour l'enseignement professionnel et technologiques permettant d'élaborer une scénarisation pédagogique grâce à un langage de description d'interactions.
EESC	SOPRA Group	Implémentation dans la solution "open ENT" de fonctionnalités visant à servir les usages collaboratifs et sociaux grâce à des développements ergonomiques et à l'intégration de fonctionnalités existantes, ainsi qu'une modification de l'architecture applicative globale notamment pour l'intégration des usages en mobilité.
EGO-PAC	CAP-TIC	Environnement de conception et de gestion de parcours pédagogiques s'adressant au enseignants des écoles, collèges, lycées, intégré aux ENT, proposant une plateforme applicative, open source et interopérable, comportant des contenus pédagogiques.
EYESCHOOL	CENTICH	Dispositif numérique nomade pour l'accès à la lecture, l'écriture et la prise de note dans un parcours d'éducation et de formation professionnelle à destination des personnes déficientes sensorielles (visuelles et/ou auditives) ou présentant des troubles spécifiques du langage.
GALAGO	STANTUM	Nouvelle génération de tablettes conçues spécialement pour l'éducation primaire et secondaire, accompagnées d'une infrastructure spécifique, de ressources pédagogiques pour son intégration dans un contexte scolaire en lien notamment avec les TBI ou les ENT.

	nom du projet	coordonnateur du projet	objet du projet
Adell	ICLASSE/ADELL	CLASSIP	Dispositif web de virtualisation de la salle de cours, intégrable comme service tiers aux ENT avec ses contenus, assurant une mise en relation d'enseignants et d'apprenants ou d'apprenants entre eux.
META EDUCATION	META-EDUCATION	ITOP Education	Outils permettant l'acquisition, la gestion et l'enrichissement collaboratif de documents de nature différente (vidéo, texte, image etc.) en lien avec l'ENT.
one	ONE	Webservices pour l'éducation	Socle ENT libre et modulaire, adapté au 1er degré et intégrant, outre les services classiques de l'ENT, des applications prêtes à l'emploi au service d'usages intégrés de ressources numériques.
PERICLES	PÉRICLES	ALTRAN	Modèle et outil permettant aux institutions de mettre en œuvre une démarche qualité interne en s'appuyant sur leurs propres objectifs et critères, et qui s'intègre à leurs systèmes d'information.
viaeduc	VIAEDUC	CANOPÉ	Réseau professionnel et plateforme de contenus à destination des enseignants fondés sur l'interactivité, le partage, la modification, la création et la co-création de ressources.
SCOLA E-LEARNING & SERIOUS GAME	SCOLA	ARIES	Plate-forme de e-learning innovante fondée sur l'utilisation des jeux sérieux afin de faciliter l'acquisition et le repérage de compétences pour la personnalisation des parcours des élèves avec la possibilité pour les enseignants de construire leurs scénarios pédagogiques.
SEATCHER	SEATCHER	PROXELIA	Ensemble de solutions innovantes autour du thème du monde marin et subaquatique permettant de faciliter l'apprentissage des sciences expérimentales et de la technologie grâce à un dispositif fondé sur les jeux sérieux et la simulation.
tactileo	TACTILEO	MASKOTT	Réunion de toutes les interfaces tactiles d'une classe (tablettes, tables numériques, TNI) avec synchronisation transparente pour les usagers au sein d'un écosystème pédagogique, pour faciliter le travail collaboratif grâce à des supports interactifs pluri-médias.
ted	TED	UNOWHY	Tablette dédiée au milieu éducatif, évolutive, associée à un contenu digital adapté et à des fonctions interactives dont l'ambition est d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage en collaboration avec élèves et enseignants.
VIRTUAL TEACH	VIRTUALITEACH	CLARTE	Ensemble de méthodes et outils pédagogiques basés sur les technologies de réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée, pour l'enseignement technologique et professionnel afin de manipuler des systèmes techniques non transportables au sein des classes.

▶▶ Lancé en 2012, le deuxième appel à projets « e-éducation » soutient le développement de plateformes numériques pour la gestion de parcours personnalisés d'élèves, et la création de ressources pédagogiques prenant en compte les nouvelles dynamiques de l'éducation : besoins différenciés des élèves, accroissement de leur mobilité, variété des supports d'enseignement et des contextes d'apprentissage, ou encore multiplication des environnements virtuels...

Les 17 projets retenus couvrent des champs d'innovation majeurs. Ils intègrent ainsi les nouvelles pratiques liées au numérique telles que l'utilisation de tablettes numériques dans la classe, ou la création d'environnements numériques de travail (ENT) qui proposent des contenus éducatifs enrichis ou adaptés à des situations précises telles que le handicap ou l'éloignement...

Tous ces projets reposent sur des collaborations entre éditeurs de contenus éducatifs, entreprises technologiques innovantes, collectivités, laboratoires de recherche et autres établissements publics partenaires de la sphère éducative.

Ils ont été sélectionnés en raison de la plus value pédagogique attendue par la communauté éducative, de leur caractère innovant et des perspectives de valorisation économique envisagées.

L'ensemble représente, pour les consortiums retenus, un investissement total de plus de 46 millions d'euros. Une aide totale des investissements d'avenir d'un montant de 18 millions d'euros a été dédiée aux entreprises et partenaires lauréats. Les subventions s'échelonnent de 122 000 euros à 2,2 millions d'euros par projet.