

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article591>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Site de Marly-le-roi

Journée académique de l'innovation et de la formation

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - En projet -



Date de mise en ligne : jeudi 22 juin 2023

Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits

réservés

Le 31 mai s'est tenue dans toute l'académie et sur 4 sites différents une grande journée dédiée à l'innovation et à la formation pilotée par L'EAFc.

Sur le site de Marly-le-roi, plusieurs tables rondes dédiées au numérique ont eu lieu et ont pu être diffusées en direct vers les trois autres départements d'accueil du même événement.

Le choix porté par la DANE a été de faire découvrir des projets innovants, mis en œuvre dans l'académie, en partenariat avec des associatifs, des chercheurs, des éditeurs de solutions numériques et des collectivités.

Nous avons ainsi accueilli plusieurs ateliers correspondant à des projets déjà initiés sur le territoire de l'académie :

- L'utilisation de casques VR dans le cadre du dispositif "Evasion" proposé par le département des Hauts-de-Seine
- La production de document enrichi et interactif avec la solution [PIC 360](#).
- L'exploitation pédagogique de la réalité augmentée avec l'application [FOXAR](#).
- L'initiation à l'IA en classe avec le [robot intelligent "Alpha I"](#) qui permet aux élèves comme aux professeurs de comprendre le fonctionnement des algorithmes à l'aide d'une interface graphique de visualisation.

Nos partenaires ont répondu à notre question :

En quoi votre projet s'inscrit-il dans le cadre de cette journée de l'innovation et de la formation ?

Lecture

[Trois projets innovants : PIC 360, Foxar et les casques de réalité virtuelle](#) par [DANE de l'académie de Versailles](#)
<https://youtu.be/CTGomw7ljhM>

Les tables rondes proposées par la DANE :

- **Apprendre par la conception de jeux vidéo et le sport**
[Ce projet](#) déployé dans plusieurs établissements s'inscrit dans le cadre d'un groupe de travail initié par la direction du numérique pour l'éducation. L'action est menée avec notre partenaire [Fusion/jeunesse](#) et la Chaire Science et jeu vidéo de l'école Polytechnique, elle se poursuivra l'année prochaine mais, auparavant, une prochaine date de restitution se tiendra [le 29 juin 2023](#).
Le sport comme levier de transformation de la forme scolaire a également fait l'objet d'échanges et d'observations notamment concernant les compétences travaillées par les élèves.
- **L'intelligence artificielle dans l'éducation - Enjeux et perspectives**
Laurent Fouillard, DANE de Versailles accompagné de Bastien Masse - Chef de projet Chaire Unesco RELIA et de Pascal Julie, responsable stratégique de la solution Lalilo, ont circonscrit à la fois les enjeux pédagogiques et éthiques que les IA génératives peuvent induire.
- **Des projets pédagogiques passés à l'échelle**
Trois projets ont été présentés lors de cette table ronde :
 - 1 Les transformations pédagogiques générées par le [TNE95](#) à travers les témoignages de 4 professeurs.
 - 2 Le dispositif de formation [Bin's](#) déployé dans le 78 et repris dans les autres départements de l'académie.
 - 3 Les parcours de différenciation pédagogiques proposés aux élèves via la [plateforme Éléa](#) qui aujourd'hui est déployée à l'échelle nationale.