

# PROGRAMME OFFICIEL

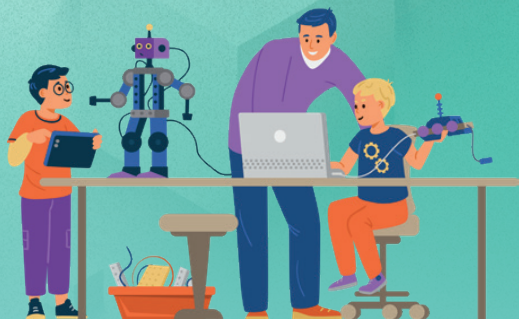
LE SALON PROFESSIONNEL  
DE L'INNOVATION  
ÉDUCATIVE

# EDUC@TECH

EXPO  
BY WEYOU GROUP

15, 16 & 17  
NOV. 2023

PARIS - PORTE  
DE VERSAILLES  
PAVILLON 7.1



Professional Exhibitions  
and  
One to One Meetings Exhibitions

Avec la participation du



Avec le soutien de

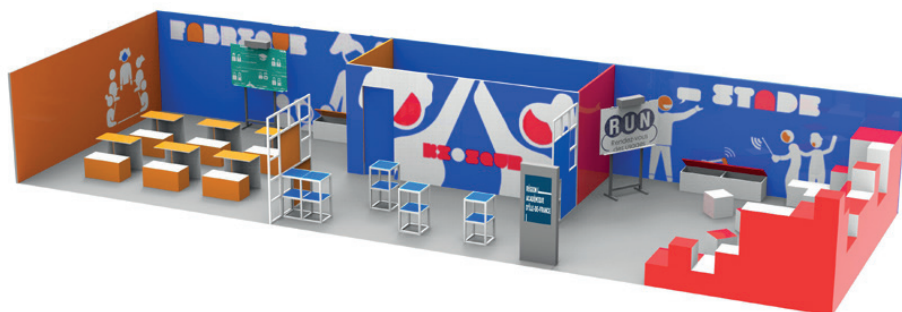


## PROGRAMME DU STAND DE LA RÉGION ACADÉMIQUE ÎLE-DE-FRANCE

Le numérique éducatif est au cœur des transformations pédagogiques. Découvrez les champs des possibles (témoignages, ateliers, démonstrations et conférences) sur notre stand.

### THÈMES :

- Enseigner et apprendre autrement avec le numérique
- Citoyenneté numérique, répondre aux enjeux éducatifs d'aujourd'hui
- Le numérique pour « toutes »





RÉGION ACADÉMIQUE  
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

## LE PROGRAMME DE CES TROIS JOURNÉES :

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023			
09.00 10.00	<b>LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN</b> Des Lycéens de la région académique Île-de-France engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café agrémenté de "Pop-corn". Venez échanger avec les acteurs de la région académique sur les projets pédagogiques déployés dans les établissements de la région.		
	<b>ESPACE STADE</b>		<b>ESPACE FABRIQUE</b>
09.30 10.30	<b>DES RESSOURCES ET DES COMMUNS PÉDAGOGIQUES</b> Des ressources pédagogiques libres au service des apprentissages (Capytale, Éléa, la forge )	10.00 11.00	<b>VENEZ RENCONTRER NOS "CODEURS EN HERBES" !</b> Un enseignant animera une séance de découverte de programmation avec ses élèves de CE2. (Paris)
10.30 11.30	<b>LA SÉCURITÉ DES DONNÉES : UN ENJEU CITOYEN</b> Un challenge pour les collèges et lycées afin de maîtriser la sécurité de ses données (exemple "Passe ton hack d'abord")	11.00 12.00	<b>Y'A PAS IA"; LE JEU DE PLATEAU POUR DEVENIR UN CHAMPION DE L'IA !</b> Venez jouer et vous acculturer aux notions clés de l'intelligence artificielle. (Paris)
11.30 12.30	<b>VOUS AVEZ DIT "SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE" ?</b> Participez au quiz d'autoformation pour réduire votre impact carbone.		
12.30 13.30	<b>VENEZ TESTER VOS COMPÉTENCES DE HACKEUR !</b> Le challenge ROOTME, lancement du challenge et valorisation de la plateforme	13.00 14.00	<b>LA FRESQUE DU NUMÉRIQUE : ÉVOLUER VERS UN NUMÉRIQUE PLUS SOUTENABLE !</b> Un "serious game" pour comprendre, de manière collaborative et ludique, les enjeux environnementaux du numérique. (Créteil)
13.30 14.30	<b>FEMMES@NUMÉRIQUE : LES CHEMINS DU NUMÉRIQUE</b> Présentation du dispositif Femmes@numérique	14.00 15.00	<b>URBANITÉS NUMÉRIQUES EN JEUX, VIA LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO</b> Comprendre les nouveaux milieux urbains «connectés» et devenir des acteurs de la mutation en cours. (Créteil)
14.30 15.30	<b>"FAISONS NOTRE ÉCOLE ENSEMBLE"</b> Trois projets numériques à découvrir au travers de trois témoignages	15.00 16.00	<b>GIRLS CAN CODE!, LE STAGE D'INFORMATIQUE!</b> Favoriser l'orientation des filles dans les filières du numérique.avec l'association PROLOGIN.
15.30 16.30	<b>ENSEIGNER AVEC LES IA GÉNÉRATIVES</b> Comment intégrer de l'IA dans sa séquence pédagogique ? Des professeurs et un chercheur vous en parlent.		
16.30 17.30	<b>DES RESSOURCES 1D POUR RENFORCER LES FONDAMENTAUX</b> Des témoignages de pratiques pédagogiques à l'école dans le premier degré.		



### JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

		ESPACE STADE	ESPACE FABRIQUE
09.00 10.00	<b>LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN</b> Des Lycéens de la région académique Île-de-France engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café agrémenté de "Pop-corn". Venez échanger avec les acteurs de la région académique sur les projets pédagogiques déployés dans les établissements de la région.		
09.30 10.30	<b>SE FORMER AVEC PIX+ EDU</b> Découvrir le parcours d'autopositionnement Pix+Edu	10.00 11.00	<b>LE PROJET HARRY POTTER EN MODE ESCAPE GAME</b> Présentation d'une séquence de 6 <sup>e</sup> en anglais sur le thème Harry Potter (Versailles)
10.30 11.30	<b>COMMENT ACCOMPAGNER LES ENJEUX DU DÉVELOPPEMENT DURABLE ?</b> Sensibiliser et former des écodélégués aux enjeux environnementaux du numérique	11.00 12.00	<b>JEU ÉDUCATIF "FRESQUE DES CYBERCITOYEN.NE.S"</b> Cybercityenneté, pour un monde numérique plus sûr et plus responsable (Paris)
11.30 12.30	<b>PRODUIRE DES WEBMÉDIAS POUR DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE</b> Mise en scène d'un reportage sur les JO par des collégiens (Versailles)	12.00 13.00	<b>L'ENFER DES MATHS, UN JEU D'ÉVASION NUMÉRIQUE !</b> Des élèves de 3 <sup>e</sup> prépa métiers affrontent des énigmes au travers d'épreuves mathématiques (Créteil)
12.30 13.30	<b>DEMAIN SPÉCIALISTE CYBER !</b> De l'Osint aux enjeux pour connaître la sécurité et ses métiers avec la participation de la DGESCO et de l'ANSSI	13.00 14.00	<b>PRODUIRE DES WEBMÉDIAS POUR DÉVELOPPER L'ESPRIT CRITIQUE</b> Mise en scène d'un reportage sur les JO par des collégiens (Versailles) en présence d'un sportif de haut niveau
13.30 14.30	<b>LE NUMÉRIQUE POUR TOUTES !</b> L'association BECOMTECH propose 4 programmes pour renforcer le leadership, la confiance en soi et l'inclusion des filles au sein des métiers techniques du numérique	14.00 15.00	<b>VIKI ACAD EMI</b> Une encyclopédie collaborative : les principes d'une encyclopédie collaborative pour sensibiliser à la notion de communs (Créteil)
14.30 15.30	<b>LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'INCLUSION</b> Le dispositif "Lab'Autisme" (Créteil) Le projet SQYPI (Versailles) Comment une IA peut répondre à des besoins éducatifs particuliers?	15.00 16.00	<b>ESCAPE GAME EN LYCÉE PRO</b> Agir en professionnel de maintenance et identifier, rechercher la cause d'une panne sur un équipement de chauffage (Versailles)
15.30 16.30	<b>LA RÉALITÉ VIRTUELLE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE</b> Des témoignages de projets pédagogiques avec des casques VR à découvrir	16.00 17.00	<b>APPRENDRE ET S'ÉPANOUIR À TRAVERS UN ESCAPE GAME</b> Mis au défi par un chef-cuisinier, les enseignants découvrent les mécaniques d'un escape game pédagogique et de nombreux outils numériques. (Versailles, Créteil)
16.30 17.30	<b>À LA RENCONTRE DES ÉDITEURS DE RESSOURCES NUMÉRIQUES</b> L'association EDTech France vous propose d'échanger avec une sélection de partenaires		



RÉGION ACADÉMIQUE  
ÎLE-DE-FRANCE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

### VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

09.00 10.00	<b>LE « POPCUPCOFFEE » DU MATIN</b> Des Lycéens de la région académique Île-de-France engagés dans le cursus Professionnel Métiers de l'Hôtellerie-Restauration vous proposent de déguster un café agrémenté de "Pop-corn". Venez échanger avec les acteurs de la région académique sur les projets pédagogiques déployés dans les établissements de la région.		
	<b>ESPACE STADE</b>		<b>ESPACE FABRIQUE</b>
09.30 10.30	<b>FEEL NUM, UN PROJET NATIONAL AUTOUR DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS</b> Comprendre l'impact des images et des réseaux sociaux sur ses émotions et ses comportements.	10.00 11.00	<b>CODAGE EN PRIMAIRE : DANSER AVEC DES ROBOTS</b> En préambule à la participation à la robocup, une classe de CM1 fera une démonstration de danse avec des robots. (Créteil)
10.30 11.30	<b>PARENTALITÉ NUMÉRIQUE</b> École et Familles : accompagner ensemble les jeunes dans leurs pratiques du numérique.	11.00 12.00	<b>PENSÉE LOGIQUE ET ROBOTIQUE</b> Développer la pensée logique tout en travaillant les fondamentaux avec des ateliers robotiques en CM2 (Versailles)
11.30 12.30	<b>ROBOCUP JUNIOR, UN CHALLENGE ROBOTIQUE POUR TOUS !</b> Présentation du projet et démonstration d'un challenge entre élèves. (Paris, Créteil, Versailles)	12.00 13.00	<b>P'TITS REPORTERS 1D</b> Les écoliers interviewent des personnalités du sport, de l'éducation et du journalisme sur le salon (Paris)
12.30 13.30	<b>UN CHALLENGE POUR S'ENTRAÎNER AU HACKING</b> Des élèves de seconde de Versailles relèvent le défi du challenge ROOT ME !	13.00 14.00	<b>CAPYTALE, LE STUDIO DE CRÉATION ET DE PARTAGE D'ACTIVITÉS DE CODAGE</b> Les STIM au collège, à Paris : Démonstration de l'utilisation de la plateforme Capytale pour programmer et faire des mathématiques.
13.30 14.30	<b>PARCOURS TECH THE POWER</b> Une séance avec des collégiens de Paris : comment déconstruire les stéréotypes de genre ?	14.00 15.00	<b>TED-I, DES ROBOTS DE TÉLÉPRÉSENCE À DISPOSITION DES ÉLÈVES EMPÊCHÉS</b> Assister à des cours en temps réel aux côtés de ses camarades : Démonstration en live avec un robot de téléprésence depuis Créteil.
14.30 15.30	<b>DES PARCOURS D'APPRENTISSAGE AVEC LA PLATEFORME NATIONALE ÉLÉA</b> Différencier et renforcer l'autonomie des élèves avec des parcours produits par des enseignants.	15.00 16.30	<b>FRESQUE DE L'ÉQUILIBRE HARMONIEUX</b> Dans un format interactif, les collégiens de Paris déconstruiront les idées reçues et proposeront leurs solutions pour qu'il y ait davantage de femmes dans les métiers du numérique.

# ASUS EDUCATION & ACADÉMIE DE VERSAILLES

#Educatechexpo



« ASUS Éducation en partenariat avec l'académie de Versailles s'associent pour présenter les enjeux des jeux vidéo dans l'éducation.

Découvrez l'innovation qu'est l'eSport pour l'apprentissage avec des acteurs éducatifs et échangez avec eux lors de conférences. Rencontrez des joueurs eSport professionnels sur l'espace gaming et testez les solutions ASUS Éducation. »

## LE PROGRAMME DE CES TROIS JOURNÉES :

MERCREDI 15 NOVEMBRE 2023			
09.00 09.30	<b>OUVERT À TOUS : RÉVEIL TONIQUE PAR LE JEU VIDÉO</b>		
	<b>ESPACE GAMING</b>		<b>ESPACE CONFERENCE</b>
09.30 10.30	<b>TEMPS DÉCOUVERTE DE JEUX</b> Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	09.30 10.15	<b>ESPORT ET COMPÉTENCES</b> Venez découvrir les compétences développées lors des ateliers Esport avec les formateurs de la DANE de Versailles.
10.30 12.00	<b>DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 1)</b> Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	10.45 11.30	<b>CAMPAGNE CIVISME ET JEUX VIDÉO</b> Shani Benoualid (Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT, DILCRAH) présente des ressources pour sensibiliser les jeunes sur les bonnes pratiques des jeux vidéo en ligne.
12.00 13.00	<b>CHALLENGE OUVERT À TOUS !</b> Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !		
13.00 14.30	<b>DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 2)</b> Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)		
14.30 15.30	<b>DÉCOUVERTE DU ESPORT EN MILIEU SCOLAIRE</b> Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	13.15 14.00	<b>UN ATELIER ESPORT, COMMENT FAIRE ?</b> Les formateurs de la DANE de Versailles vous exposent comment mettre en place un projet Esport dans votre établissement.
		14.45 15.30	<b>ESPORT ET TIERS LIEUX NUMÉRIQUES</b> Présentation du projet NECC (National Esport Club & Community), les tiers lieux numériques intergénérationnels innovants utilisant le jeu vidéo comme leviers socio-éducatifs.
		15.30 17.00	<b>RENCONTRE INTER ACADÉMIQUE ET CARDIE</b> Les académies en lien avec le réseau national échangent sur les projets sportifs existants. Objectifs : mutualiser les expériences et créer des synergies.

# ASUS EDUCATION & ACADÉMIE DE VERSAILLES

#Educatexpo



## JEUDI 16 NOVEMBRE 2023

09.00 09.30	<b>OUVERT À TOUS : RÉVEIL TONIQUE PAR LE JEU VIDÉO</b>		
	<b>ESPACE GAMING</b>		<b>ESPACE CONFERENCE</b>
09.30 10.30	<b>TEMPS DÉCOUVERTE DE JEUX</b> Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	09.30 10.30	<b>ESPORT ET EDUCATION, QUEL CHALLENGE ?</b> Rémy Chanson (Armateam) et Nicolas Besombes (Université Paris Cité) vous parlent des dispositifs sportifs mis en place dans l'académie de Versailles.
10.30 12.00	<b>DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 1)</b> Mise en démonstration d'un atelier sport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	10.45 11.30	<b>MIXITÉ ET JEUX VIDÉO</b> Lucie Jagu, coordinatrice nationale de L'association Intrepide de la Tech, présente les dispositifs dédiés à favoriser l'intégration des filles dans les métiers de la Tech.
12.00 13.00	<b>CHALLENGE OUVERT À TOUS !</b> Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !		
13.00 14.30	<b>DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 2)</b> Mise en démonstration d'un atelier sport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)		
14.30 16.00	<b>DÉCOUVERTE DU ESPORT EN MILIEU SCOLAIRE</b> Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	13.15 14.00	<b>UNE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE EN LIEN AVEC UN JEU VIDÉO</b> Zouhir Harnoufi et Olivier Ménard, professeurs, décrivent la mise en place du projet pédagogique intégrant le sport.
		14.45 15.30	<b>LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO</b> Dominique PIQUE-REFFE et Christine SERIN (ONISEP) présentent aux élèves la revue dédiée aux métiers du jeu vidéo et des ressources pour choisir son orientation professionnelle.
		15.30 17.00	<b>JEUX VIDÉO ET PARENTALITÉ</b> Gaëlle Houssein, (association Got to Share), décrit les ateliers parentalités qu'elle anime dans les collèges auprès des familles. Présentation des ressources eparentalité de la Trousse à projet et de CANOPE.

# ASUS EDUCATION & ACADÉMIE DE VERSAILLES

#Educatechexpo



## VENDREDI 17 NOVEMBRE 2023

09.00 09.30	<b>OUVERT À TOUS : RÉVEIL TONIQUE PAR LE JEU VIDÉO</b>	
	<b>ESPACE GAMING</b>	<b>ESPACE CONFERENCE</b>
09.30 10.30	<b>TEMPS DÉCOUVERTE DE JEUX</b> Les lycéens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	<b>ESPORT ET COMPÉTENCES</b> Venez découvrir les compétences développées lors des ateliers Esport avec les formateurs de la DANE de Versailles.
10.30 12.00	<b>DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 1)</b> Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	<b>PERSÉVÉRANCE SCOLAIRE ET JEUX VIDÉO</b> Marie Cécile André et Rim Abdelwahed (association Fusion Jeunesse) évoquent les projets engageants qui utilisent les jeux vidéo pour travailler la persévérance scolaire.
12.00 13.00	<b>CHALLENGE OUVERT À TOUS !</b> Pour tout public, venez réaliser le meilleur score du jour !	
13.00 14.30	<b>DÉROULÉ D'UN ATELIER ESPORT (TEMPS 2)</b> Mise en démonstration d'un atelier esport avec des collégiens. (explicitation, entraînement, challenge, feed back, échanges avec des pros : joueur, streamer, coach...)	
14.30 16.00	<b>DÉCOUVERTE DU ESPORT EN MILIEU SCOLAIRE</b> Les lycéens ou collégiens mobilisés sur le stand de la région académique s'approprient un jeu au choix : Trackmania, Rocket League, Roller Championship.	<b>DU JEU VIDÉO À LA PRODUCTION</b> Créer un jeu vidéo, une histoire d'hommes ? Venez déconstruire les stéréotypes avec Catherine Rolland - CNAM / ENJMIN.
		<b>LA GRILLE D'OBSERVATIONS, UN OUTIL POUR LE PROFESSEUR ET POUR L'ÉLÈVE</b> Zouhir Harnoufi, professeur de SVT vous partage un outil d'aide à l'accompagnement des élèves pour l'amélioration de leurs compétences.
		<b>SE LANCER DANS UN PROJET ?</b> Olivier Ménard, professeur de technologie, présente un projet "Esport et éducation" dans le cadre du dispositif "Notre école faisons-la ensemble" et répond à toutes vos questions.