



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

*Liberté
Égalité
Fraternité*



ÉDUCATION | PÉDAGOGIE | INNOVATION | APPRENTISSAGES

30
04

SEMAINE RÉGIONALE DE
L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE

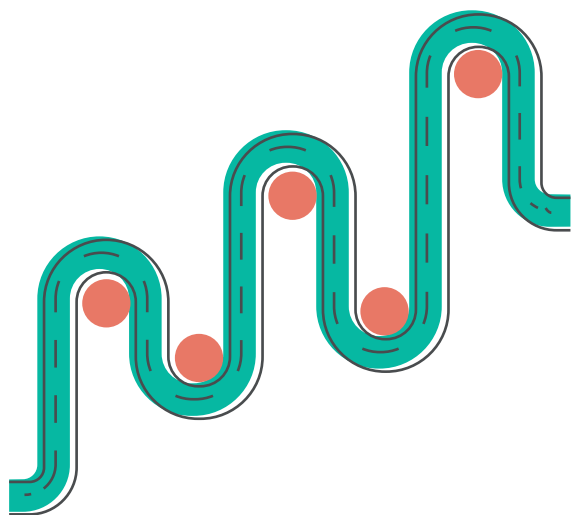
PASSEPORT RALLYE DE L'IA

Nom et prénom :

.....

**Explorez, découvrez, échangez...
et repartez avec une surprise !**

(à venir chercher à l'accueil du salon)



Arrivée

Pour valider votre participation, faites tamponner ou signer chaque case après votre visite sur les stands suivants :

Allophone Tampon	Épanouissement et inclusion Tampon	Éditeur IA - 1 Tampon
Éditeur IA - 2 Tampon	Aménagement des espaces Tampon	Correction avec IA Tampon
STIAM - 1 Tampon	STIAM - 2 Tampon	Bon usage / éthique IA Tampon
Web média Tampon	Élèves ambassadeurs Tampon	



SOMMAIRE

Passeport rallye de l'IA	
Edito	
Programme de la journée	page 6
IA de l'idée – Atelier de réflexion autour de l'IA (Bibliothèque, 1 ^{er} étage)	page 9
Défis IA - Expérimentez l'IA en temps réel (salle Lallemand, 1 ^{er} étage)	page 10
1, 2, 3... IA – Jouons avec l'IA (salle Evêque de Toul, 1 ^{er} étage)	page 14
Déambulation "IA à la Carte"	page 18
Abbatiale - Découverte des usages de l'IA	page 18
Salle Vignes (1 ^{er} étage) - Bon Usage du Numérique	page 52
Salle Songeur (1 ^{er} étage) - Sciences, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques	page 56
Salle Gouvy (1 ^{er} étage) - Sciences, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques	page 58
Salle Pharmacie (1 ^{er} étage) - Sciences, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques	page 62
Des projets innovants au service de l'IA	page 66
Plan du séminaire	page 70
Notes	page 74

ÉDITO

L'intelligence artificielle s'invite à l'école. Pas comme une révolution imposée, mais comme un objet d'étude, d'expérimentation, de questionnement.

Dans le cadre de la semaine régionale de l'intelligence artificielle et en écho au sommet national IA et Éducation, les Journées Académiques de l'IA – JANE IA proposent un temps fort, ancré dans nos territoires, pour faire émerger une vision partagée, éthique et concrète des usages de l'IA dans le monde scolaire.

Nous avons souhaité faire de ces journées un espace vivant de rencontre entre élèves, enseignants, personnels, chercheurs, partenaires institutionnels et acteurs du numérique éducatif. Un moment pour croiser les regards, expérimenter, débattre, et construire ensemble des réponses aux défis éducatifs de demain.

Au fil des stands, ateliers, défis et témoignages, vous découvrirez des élèves créateurs de contenus assistés par IA, des enseignants qui s'approprient de nouveaux outils pédagogiques, des équipes éducatives qui réfléchissent à la souveraineté des données, et des innovations portées par l'intelligence collective.

L'IA ne remplacera jamais l'intelligence humaine. Mais elle peut la soutenir, la stimuler, la questionner. À nous de l'appivoiser pour qu'elle devienne un levier d'émancipation, de réussite et d'inclusion, en conscience, avec exigence.

Bienvenue dans ce laboratoire d'idées, et un immense merci à toutes celles et ceux qui rendent cette aventure possible.



PROGRAMME DE LA JOURNÉE

8H30

Formalités d'entrée et accueil café

9H30

Ouverture par **Christine François**, déléguée de région académique au numérique adjointe, région académique Grand Est

10H00

IA de l'idée – Groupe 1 (Bibliothèque, 1^{er} étage)
Atelier collaboratif pour imaginer des usages concrets de l'IA dans l'éducation, à partir de rôles, d'échanges et de prototypes créés en groupe.

Défis IA – Groupe 1 (salle Lallemand, 1^{er} étage)
Six mises en situation concrètes pour expérimenter l'apport de l'IA dans l'organisation scolaire au quotidien dans un établissement.

1,2,3... IA – Groupe 1 (salle Evêque de Toul, 1^{er} étage)
Un espace libre pour tester des jeux et dispositifs autour de l'IA, mis à disposition des établissements pour sensibiliser élèves et équipes pédagogiques aux enjeux de l'intelligence artificielle.

10H00

Déambulation « IA à la Carte »
Abbatiale
Salle Vigne (1^{er} étage)
Salle Songeur (1^{er} étage)
Salle Gouvy (1^{er} étage)
Salle Pharmacie (1^{er} étage)

11H00

Défis IA – Groupe 2 (salle Lallemand, 1^{er} étage)
1, 2,3... IA – Groupe 2 (salle Evêque de Toul, 1^{er} étage)

12H00 -14H00

Buffet déjeunatoire

13H00

IA de l'idée – Groupe 2 (Bibliothèque, 1^{er} étage)

14H00

Défis IA – Groupe 3 (salle Lallemand, 1^{er} étage)
1, 2,3... IA – Groupe 3 (salle Evêque de Toul, 1^{er} étage)

15H45

Pierre-François Mourier, recteur de la région académique Grand Est, recteur de l'académie de Nancy-Metz, chancelier des universités, recteur de la zone de défense et de sécurité Est

Magali Villain Lopès, chef du bureau de l'innovation DGESCO

Philippe Ajuelos, administrateur ministériel des données des algorithmes et des codes sources – DNE direction du numérique



Repères chronologiques autour du séminaire :

21 AVRIL 2025

Séminaire disciplinaire sur l'IA avec le réseau académique des interlocuteurs au numérique

29 AVRIL 2025

Journée JANE – IA et élèves ambassadeurs du numérique à l'Abbaye des Prémontrés (170 élèves)

30 AVRIL 2025

Séminaire académique IA – Journée JANE à l'Abbaye des Prémontrés (événement principal) (180 élèves et 500 adultes)

12 MAI 2025

Séminaire académique « Mixité et numérique »

2 JUIN 2025

Événement IA dans le cadre de TNE au lycée Claude-Gelée à Épinal

MARS À JUIN
2025

Organisation de cafés pédagogiques dans les établissements, animés par le réseau des référents numériques



ANCIENNE BIBLIOTHÈQUE



IA de l'idée Atelier réflexion autour de l'IA

Atelier : IA de l'idée

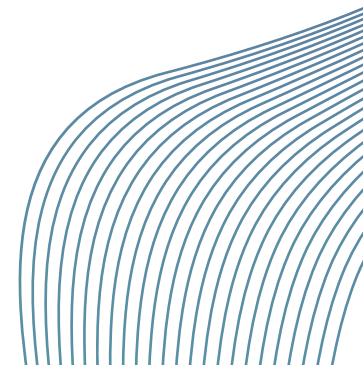
Un atelier collaboratif pour imaginer ensemble comment l'intelligence artificielle peut améliorer les pratiques éducatives.

Après des témoignages d'élèves, les participants — répartis en groupes — endossent différents rôles du système scolaire (enseignant, élève, parent, chef d'établissement...) et travaillent à la conception d'une solution concrète. Par le jeu, le débat, le prototypage et des outils guidés, chacun explore les usages possibles de l'IA dans l'École : appui pédagogique, soutien administratif, personnalisation des parcours...

L'atelier se termine par une restitution croisée des projets sous la forme d'un scénario, d'une maquette, d'un diaporama ou d'une fiche. Le pitch de présentation de chaque projet sera filmé pour partage.

Objectifs :

Favoriser l'échange entre acteurs éducatifs
Imaginer des usages concrets et éthiques de l'IA
Produire des prototypes simples et transférables





Défis IA

Expérimentez l'IA en temps réel

Défi IA : concevoir une matinée sur l'école inclusive

L'équipe doit utiliser l'intelligence artificielle pour organiser une matinée de formation sur l'école inclusive destinée à des enseignants :

Génération du programme complet (thèmes des 5 ateliers)

Création d'un diaporama de cadrage

Rédaction d'un discours d'introduction

Ce défi invite à mobiliser les outils d'IA générative pour structurer, adapter et enrichir un temps de travail pédagogique, tout en intégrant les enjeux de l'inclusion scolaire.



Défi IA

Mikael Fourny

Défi IA : dynamiser une réunion avec des quiz interactifs

Votre établissement s'engage dans une démarche de labellisation E3D. Pour lancer cette dynamique, vous devez préparer et animer une première réunion avec les personnels et élèves.

À l'aide de l'IA, vous devrez :

- Créer un quiz ludique pour vérifier la maîtrise des grands principes du développement durable ;
- Élaborer un sondage interactif pour faire le lien entre les actions proposées et les axes du projet d'établissement ;
- Proposer un dernier sondage pour recueillir des retours ou fixer la prochaine étape.



Défi IA

Adelyne Bouchelet

Défi IA : organiser l'oral du DNB avec méthode

Les sessions d'examen approchent dans les établissements. Il faut anticiper : trouver les salles, trouver les surveillants, répartir les candidats. C'est une organisation importante, matériel et humaine.

Une réunion du personnel a eu lieu et ils ont utilisé l'application Lokas (sur Framablog.org), qui est une application installée sur un téléphone (Android ou IOS) et qui permet d'enregistrer et de transcrire une réunion en toute confidentialité.



Défi IA

Moussa Baabouz



Défi IA : préparer efficacement la rentrée scolaire

La nouvelle rentrée scolaire se profile. Lors de la réunion de pré-rentrée, le chef d'établissement rappelle les priorités pédagogiques et éducatives du projet d'établissement, les résultats au brevet, l'organisation générale, les différents projets existants à mettre en place et la présentation des nouveaux personnels.



Défi IA

Grégory Wallerich

Défi IA : renforcer la sécurité dans les établissements

Utiliser l'IA contre les intrusions en établissement avec Vittascience. Des binômes filment une scène avec un drone en mode automatique (suivi, orbite...). En parallèle, une caméra 360 capture la même scène en immersion. Ils recadrent ensuite la vidéo 360 grâce au suivi automatique d'un sujet. Les deux vidéos sont assemblées pour créer un montage comparatif. Le groupe analyse l'apport de chaque technologie dans la mise en valeur de l'information et la narration visuelle.



Défi IA

Christophe Maury

Défi IA : réussir ses journées portes ouvertes

L'établissement ouvre ses portes aux futurs élèves et à leurs familles : comment valoriser les filières et les spécificités de l'offre de formation ? Les participants utiliseront l'IA pour concevoir un diaporama et un flyer attractif. Ils découvriront également des outils d'IA pour structurer efficacement une présentation orale claire et convaincante.



Défi IA

Adriano Lanzeroti
et Damien Giustiniani

SALLE ÉVÊQUE DE TOUL



1,2,3... IA Jouons avec l'IA


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 |



Apprendre la cybersécurité avec la Fresque des cybercitoyens

L'intelligence artificielle ne se limite pas aux réseaux de neurones ! Découvrez une approche différente avec l'algorithme des K plus proches voisins (KNN). À travers les robots AlphaAI, explorez comment cette méthode compare les caractéristiques d'un individu avec celles d'un ensemble de données catégorisées pour détecter des similitudes et prendre des décisions intelligentes.

 Favoriser l'engagement civique des jeunes



Jeu ADN

Anaëlle Barry
et Xavier Flammand

Découvrir les enjeux de l'IA avec Future of IA

FUTURE OF IA

Jeu de cartes pour explorer les enjeux sociaux et environnementaux de l'IA.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Jeu ADN

Antoine Minaud
et Henry De Oliveira

Découvrir les métiers du numérique avec Future of Tech

FUTURE OF TECH

Outil pédagogique qui permet de découvrir les métiers du numérique et de développer l'esprit critique pour un futur responsable.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Jeu

Julie Menetrier

Comprendre et prévenir le harcèlement avec un conte : Molo Molo sur le web

Kit d'animation dédié aux jeunes élèves (Cm1, Cm2 et 6°) qui s'appuie sur l'imaginaire d'un conte sous format papier et d'un court métrage d'animation. Reprenant les aventures d'une petite tortue qui favorise le débat sur les enjeux liés aux réseaux sociaux.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Jeu

Marie-Laure Contat
et Séverine Carrara

Ethique et numérique par le jeu : Au calme sur le web

Jeu de cartes qui invite les élèves, du collège et du lycée, à mobiliser leurs connaissances sur différentes thématiques du Bon Usage du Numérique avec en prolongement des ateliers débats en classe.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Jeu


Yoann Laurent

L'informatique débranchée pour aborder l'intelligence artificielle

Découvrez l'intelligence artificielle sans ordinateur à travers des activités ludiques et collaboratives.

Au programme : test de Turing, jeu de Nim et exercices d'apprentissage supervisé pour comprendre comment l'IA apprend et interagit.

Une immersion accessible pour questionner les usages quotidiens de l'IA.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Jeu

Samuel Chalifour




Déambulation « IA à la Carte » Découverte des usages de l'IA



Studio Radio : la voix des élèves au cœur du salon

Plongez dans l'ambiance d'un véritable studio radio mobile ! Les élèves prennent le micro pour interviewer les participants, les intervenants et les invités du séminaire. Un espace vivant et interactif où la parole circule, les idées s'échangent, et où l'on découvre un autre regard sur le numérique à travers les voix des jeunes reporters en action.


 Favoriser l'engagement civique des jeunes

Stand n° 1

Bruno Conrard

Chroniques augmentées : l'IA au service de la web radio

L'intelligence artificielle, une alliée des journalistes en herbe ? Intégrer l'IA dans la production de contenus pour une web radio, enrichir le travail rédactionnel, rechercher des informations, préparer des chroniques, élaborer des interviews. Une façon innovante de conjuguer technologies, esprit critique et expression orale.

 Favoriser l'engagement civique des jeunes

Stand n° 2

Victoire Di Giuseppe

Studio web TV : l'IA au service de la création vidéo

Découvrez des exemples concrets de vidéos générées à partir de textes, allant du montage automatisé à la création d'interviews simulées. À travers des démonstrations de projets menés avec des élèves, explorez le potentiel pédagogique de la Web TV augmentée par l'IA : scénarisation, narration, mise en images... une nouvelle manière de développer créativité, esprit critique et compétences numériques.

 Favoriser l'engagement civique des jeunes

 Stand n° 3

Emilie Schwartz-Martin

JT 2.0 : l'IA au service du mieux vivre ensemble

Dans le cadre de la formation des ambassadeurs du programme Mieux Vivre Ensemble (pHARe), les élèves créent un journal télévisé numérique en intégrant l'intelligence artificielle à chaque étape avec Nolej. Le développement d'un chatbot empathique favorise la communication et l'entraide. Une belle occasion de mêler création médiatique, technologie et enjeux sociaux, tout en réfléchissant à l'impact de l'IA sur nos interactions et nos valeurs communes.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire

 Stand n° 4

Tania Mayer



Tovertafel : l'IA pour stimuler les capacités cognitives

Cette activité interactive, proposée par La Ligue de l'enseignement, utilise des technologies de projection afin de renforcer la mémoire, la coordination et les capacités cognitives. L'outil offre une approche personnalisée et inclusive, favorisant l'autonomie, le bien-être et l'épanouissement des utilisateurs.


 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 5

La Ligue de l'enseignement

Dessiner la Philosophie : l'IA au service de la bande dessinée

Dans ce projet novateur, les élèves fusionnent la philosophie et la bande dessinée en utilisant des outils numériques et l'intelligence artificielle pour créer des illustrations philosophiques. Ils explorent des concepts clés de la philosophie, puis utilisent l'IA pour les matérialiser en images, offrant une nouvelle façon de penser et de comprendre les idées. Une manière originale et créative de stimuler la réflexion, tout en développant des compétences numériques et artistiques.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux


 Stand n° 6

Sandrine Renaud

La saga des robots ou RobotS@ga : mémoire et histoire de la Moselle

Près de 500 élèves sont mobilisés autour d'une démarche mêlant mémoire locale, créativité et culture numérique.

Accompagnés de 45 lycéens Ambassadeurs du Numérique (ADN) formés à l'animation d'ateliers, les élèves vont s'approprier l'Histoire de la Moselle à travers des activités variées : défis robotiques, médiation culturelle, pixel art, Blazepods, Crozobot, expositions artistiques, enregistrement de podcasts...

 Favoriser l'engagement civique des jeunes


 Stand n° 7

Isabelle Beck et
Guillaume Flammann

Numérique et aménagements : transformer l'École autrement

Comment repenser l'École en articulant espaces physiques et outils numériques ?

À partir des besoins identifiés, le dispositif engage une réflexion en équipe via des activités de design thinking, suivies de la construction de maquettes à l'échelle et d'un accompagnement dans le choix du mobilier et des équipements.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 Stand n° 8


Léa Lefèvre



Mobilier ergonomique : Flokk



Flokk est un leader européen du mobilier professionnel durable. Nos outils numériques – configurateurs, fiches produits, fichiers 3D – facilitent la conception d'espaces de travail et d'apprentissage plus flexibles, responsables et inspirants. En intégrant design, ergonomie et innovation, nos solutions s'adaptent aux nouveaux usages pour accompagner la transformation des environnements professionnels avec un impact environnemental maîtrisé.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain


 Stand n° 9

 <https://www.flokk.com/fr/france>

Mobilier ergonomique : Einrichtung



Fabricant allemand de mobilier scolaire innovant et flexible, utilisable dès le CP jusqu'à l'université, nos produits sont conçus pour l'apprentissage et le travail collaboratif. Notre filiale française basée à Strasbourg est à votre écoute pour vous accompagner dans vos projets.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

 Stand n° 10

 <https://einrichtungwerk.fr>

Préparer son examen avec l'IA

A partir d'un sujet de réflexion du DNB travaillé en classe, les élèves questionnent l'IA, outil d'appui à l'apprentissage, pour comparer, ajouter, modifier, corriger les éléments incorrects et aussi exercer leur esprit critique sur le travail produit par l'IA.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 11

Sophie Gaudel

RÉSEAU CANOPÉ L'IA au service de l'apprentissage

Découvrez notre stand «L'IA au service de l'apprentissage» et explorez des solutions innovantes intégrant l'intelligence artificielle. Venez tester des outils pédagogiques et échanger avec nos formateurs experts en IA. Ils partageront leurs expériences et vous présenteront nos formations dédiées à la communauté éducative élargie, des enseignants aux cadres de l'Éducation nationale, en passant par les services des collectivités.



Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 13

Alexandre Benassar

RÉSEAU CANOPÉ IA et biais : quand l'algorithme influence nos choix

L'intelligence artificielle analyse des milliards de données, mais reflète-t-elle une vision fidèle et neutre du monde ?

Dans cet atelier interactif, les participants testeront des IA de génération de texte et d'image pour identifier les biais qu'elles véhiculent.

Un temps de débrief collectif permettra de comprendre comment ces biais influencent nos perceptions et nos décisions.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 12

Laurence Chrétien

CARDIE : accompagner les projets innovants

La CARDIE accompagne les enseignants du premier et du second degré dans la mise en œuvre de projets innovants et d'expérimentations pédagogiques, en lien avec la recherche.

Elle soutient le renouvellement des pratiques et valorise les initiatives au service de la réussite des élèves.

Dans l'académie de Nancy-Metz, elle assure également le suivi des projets du dispositif CNR – «Notre école, faisons-la ensemble».

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain




Stand n° 14

Frédéric Amella

Vers une Europe connectée : engagement'GR et Mirabeel



Présentation des projets Engagement'GR et Mirabeel (Erasmus +) en adéquation avec les objectifs de l'UE « Pour une Europe connectée » et les enjeux de l'intelligence artificielle.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain


Stand n° 15

Julien Gilles

L'IA au service des lettres : scénarios pédagogiques



Découvrez comment l'intelligence artificielle peut enrichir les cours de Lettres à travers des scénarios innovants. Ces projets pédagogiques exploitent les capacités de l'IA pour aider les élèves à mieux comprendre la littérature, l'analyse de texte et la rédaction. Grâce à des outils interactifs, l'IA devient un véritable allié pour stimuler la réflexion critique, la créativité et la compréhension des œuvres.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

Stand n° 16

Sylvie Douchain-Richard

Voyage au cœur d'un marché gallo-romain



Plongez dans un marché gallo-romain au II^{ème} siècle, à Metz, aux côtés d'un jeune Lorrain en quête de métier.

À chaque affiche générée avec l'IA de Canva, un QR Code permet d'échanger avec un commerçant antique via un chatbot. L'expérience est enrichie par un livre coécrit avec l'IA générative et une ambiance sonore créée avec Suno IA. Un projet immersif où patrimoine et intelligence artificielle se rencontrent au service de la pédagogie.

 Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle

Stand n° 17


Caroline Gennari

Circuler en Sécurité : l'IA et la Tech au service de l'éducation routière



Une activité qui mêle programmation, capteurs et maquettes connectées, en lien avec le programme de technologie au collège.

Grâce à la plateforme Vittascience, les élèves développent des compétences en algorithmique tout en s'initiant à l'éducation routière à travers la découverte des panneaux de signalisation.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

Stand n° 18

Sabri Mahouachi

Mémoire et IA : une expérience immersive au Fort de Metz-Queuleu

Dans le cadre du concours départemental Moselle libérée, les élèves ont réalisé le projet Se souvenir pour rester libre, une plongée mémorielle dans l'histoire du Fort de Metz-Queuleu. Grâce à l'intelligence artificielle, ils ont conçu une visite virtuelle du site, permettant de découvrir ce lieu chargé d'histoire de manière immersive et interactive. Un bel exemple d'alliance entre devoir de mémoire et innovation numérique.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 19

Julie Brevet

Design, packaging et IA

Venez découvrir comment l'intelligence artificielle révolutionne la conception de packaging ! À travers un outil de modélisation 3D, l'IA générative permet de créer une boule de Noël et d'explorer des designs créatifs et personnalisés. Grâce à une application connectée, chaque création devient interactive, permettant de vivre une expérience innovante dans le monde du design et de la modélisation.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 20

Noël Wernet

Imaginer, concevoir et créer : l'IA au service des arts et des métiers

Venez découvrir le potentiel des intelligences artificielles génératives d'images dans un contexte pédagogique, notamment en arts appliqués et dans les disciplines professionnelles. Grâce à ces outils, il devient possible de concevoir rapidement des visuels percutants : logos, typographies originales, aménagements d'espaces intérieurs ou encore illustrations pour des projets créatifs.

Faire du lycée professionnel une voie de réussite et d'accès à l'emploi



Stand n° 21

Xavier Giacomini

Explorer le monde en 3D, du bout des doigts

Grâce à une sphère tactile interactive, les élèves peuvent manipuler des représentations en 3D de la Terre... ou d'autres planètes ! Cette approche immersive permet une perception plus juste des dimensions et des phénomènes, souvent difficile à appréhender avec des cartes à plat. Utilisée en histoire-géographie, SVT ou physique-chimie, cette technologie facilite la compréhension des mécanismes complexes du monde naturel et de l'univers, du cycle 3 au cycle 4.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 22

Laurent Rattini

Transformation de l'école par le numérique avec le projet TNE

Le projet TNE Vosges en action : déploiement, accompagnement et essaimage des usages numériques éducatifs.

Découvrez une expérience en réalité virtuelle autour du patrimoine textile vosgien, échangez avec des Ambassadeurs du Numérique (ADN), testez les usages pédagogiques des drones, explorez les parcours de formation sur Moodle pour développer les compétences des enseignants, et parcourez la valise pédagogique du 1er degré, présentée par un ERUN du territoire.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 23

Valérie Boileau et Estelle Chamero

LaboArts numérique : l'IA au coeur de la création artistique

Présentation et expérimentations pédagogiques innovantes avec l'IA dans l'enseignement des arts plastiques. Ce stand propose des démonstrations pratiques où l'intelligence artificielle enrichit la création artistique, permettant aux élèves de découvrir de nouvelles techniques, d'expérimenter des processus créatifs et d'explorer l'impact de l'IA sur leur expression visuelle.

Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle



Stand n° 24

Michel Houpert

IA et prévention des incendies : un système intelligent de détection

Découvrez comment l'intelligence artificielle peut révolutionner la prévention des incendies avec un système de détection innovant, utilisant le traitement d'images et les relevés de température pour surveiller en temps réel les signes d'incendie. L'IA pour améliorer la rapidité et la précision de la détection de fumée, contribuant ainsi à une meilleure gestion des risques.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 25

Sébastien Lozano

Créer des supports de révision interactifs avec l'IA

L'IA, un assistant pour créer rapidement des supports de révision efficaces et interactifs ? Venez découvrir comment générer des contenus pédagogiques à partir d'une simple ressource (texte, diaporama, vidéo...) grâce à des outils comme Nolej. Testez Quizwizard pour concevoir facilement des quiz, cartes mémoire ou jeux éducatifs personnalisés. Un moyen simple et puissant de diversifier les modalités d'apprentissage et d'engager les élèves autrement.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 26

Adelyne Bouchelet

De l'IA à la classe : quiz intelligents et interactifs en quelques clics

Créez un quiz à partir d'un dossier documentaire, à l'aide d'une IA langagière. Après avoir défini le niveau du quiz et déposé le dossier, il leur suffira de laisser l'IA générer des questions. Une grille de vérification permettra d'évaluer la pertinence (tant sur le fond que sur la forme), et d'ajuster les prompts pour améliorer les résultats. Enfin, le quiz sera partagé avec l'enseignant pour une utilisation en classe, notamment via un tableau Excel sur MBN.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 27

Adelyne Bouchelet

Ressource numérique TNE : Cabrilog



Cabrilog propose différentes ressources intégrant des outils tels que la suite Cabri Express et Scratch, permettant de créer des exercices en mathématiques et de suivre les progrès des élèves. CabriSteam est une SNE TNE.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 28

<https://cabri.com/>

Ressource numérique TNE : EduGo



La plateforme EduGo ! propose exercices, supports de cours, méthodes et dossiers utilisables par les enseignants et leurs élèves. EduGo est une solution numérique éducative, disponible pour les collèges et lycées vosgiens par TNE.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 29

<https://www.belin-education.com/edugo-lycee>

Ressource numérique TNE : Tactimalin



La plateforme d'apprentissage Tactimalin propose des ressources prêtes à l'emploi pour différencier, guider et développer l'autonomie des élèves. Tactimalin est une solution numérique éducative, disponible pour les collèges et lycées vosgiens par TNE.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 30

<https://www.tactimalin.education/>

Ressource numérique : Domino



La plateforme Domino propose des ressources interactives pour le cycle 2 en mathématiques et français, permettant de différencier et individualiser les apprentissages. Disponible gratuitement pour les écoles, classes ULIS et SEGPA.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 31



<https://domino.education>

Mon itinéraire en carte

L'Intelligence Artificielle au service de la cartographie collaborative et interactive pour créer des cartes personnalisées au service d'une narration autour de lieux ou de roman, de création de carnet de voyage, de parcours dans une ville, d'itinéraire de voyage...

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 33

Eric Fonte

Ressource numérique : Communs numériques Tactilé et banques de ressources Maskott



La plateforme Communs numériques Tactilé disponible gratuitement, permet aux enseignants de créer des cours, évaluations et parcours personnalisés avec l'aide de l'IA.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 32



<https://www.maskott.com/>

Ressource numérique : Nolej AI



NOLEJ AI est un outil auteur propulsé par une intelligence artificielle générative, transformant tous documents statiques (texte, audio, vidéo) en une dizaine d'activités pédagogiques interactives. Ces dernières (au format H5P) s'appuient sur les sciences cognitives pour motiver l'apprenant (+85%) et améliorer sa mémorisation (+75%).

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 34




www.nolej.io

Création musicale au collège : quand les élèves composent avec l'IA

Un projet innovant où intelligence artificielle et créativité se rencontrent ! Des élèves de 5ème utilisent l'outil Suno.com pour écrire et générer trois chansons originales autour de thématiques choisies telles que l'environnement, l'égalité filles-garçons, le numérique ou un sujet de leur propre sensibilité. Un bel exemple de collaboration interdisciplinaire et d'appropriation des outils numériques par les élèves !


Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle

 Stand n° 35
Laurent Rattini

Quand l'IA fait écho à la musique : écouter, comprendre, transposer

Découvrez comment l'intelligence artificielle peut enrichir l'analyse musicale. Contextualisation, repérage de structures, comparaison d'interprétations... Des outils et une grille critériée permettent d'en évaluer les apports et les limites, tout en développant l'esprit critique. Une démarche transposable à d'autres disciplines artistiques ou analytiques.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 Stand n° 36
Géraldine Lemasson

Ressource numérique : Guide pour l'orientation (GPO)



GPO3 est un logiciel d'aide à l'orientation. Il permet aux collégiens et lycéens de répondre à des questionnaires sur leurs intérêts, valeurs et projets de vie, et d'explorer des modules utilisables dans le parcours avenir. GPO3 est proposé par le conseil départemental aux collèges des Vosges.

Mieux orienter les élèves au collège et au lycée


 www.deltaexpert.fr

 Stand n° 37

L'Histoire prend vie avec l'IA

Venez découvrir comment réviser et approfondir vos connaissances en histoire grâce à un chatbot embarquant de l'IA, un chatbot intelligent. À travers des conversations interactives, ce chatbot vous aide à explorer des événements historiques, poser des questions et tester vos connaissances. Une façon innovante et engageante d'apprendre l'histoire avec l'intelligence artificielle !

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 Stand n° 38
Philippe Bancel

Ressource numérique : Logbook



Logbook améliore les corrections et le suivi des élèves en utilisant l'oral et l'IA. L'enseignant enregistre ses commentaires vocaux, permettant des retours plus complets et mieux compris. Ces commentaires sont analysés par l'IA pour suivre les progrès des élèves, tant au niveau individuel que collectif. Cela valorise les heures de correction et renforce la confiance entre enseignants, élèves et parents.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 39

 <https://www.logbook.education>

Ressource numérique : Ed



Ed est un assistant IA qui corrige les copies, identifie les lacunes des élèves et génère des activités de remédiation adaptées, réduisant ainsi le temps de correction des enseignants. Recrutement d'enseignants de mathématiques et de lettres pour participer à l'expérimentation.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 40

 <https://www.ed.ai/>

Dialoguer avec l'IA : esprit critique, éthique et bonnes pratiques

Découvrez comment configurer un chatbot et interroger ses usages avec ChatGPT.

Un focus est proposé sur la qualité des prompts, les critères d'évaluation, les apports et limites de l'IA générative.

Une charte de bonnes pratiques est présentée pour encourager un usage critique et responsable.

Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 41

Elodie Moro

Ressource numérique : Edifice



Les ressources IA dans l'ENT premier degré.

Edifice propose deux innovations dans l'ENT premier degré. Un outil IA permettant de créer du contenu pédagogique et un outil d'observation et de suivi des élèves «Le p'tit observatoire».

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 42


 <https://edifice.io/nos-produits/one/>

Ressource numérique : 5Discovery



5Discovery propose des applications de formation en réalité virtuelle. Elle propose des formations immersives consacrées à la prise de parole, la gestion du stress et l'entretien d'embauche.

Via le casque de réalité virtuelle, l'élève est plongé dans un environnement 3D réaliste, pour suivre en autonomie la formation pilotée par l'IA. 5Discovery est disponible gratuitement dans les laboratoires numériques.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux




Stand n° 43



<https://www.5discovery.com/>

Explorer un outil de veille sur les ressources en IA

Découvrez une plateforme de veille dédiée à l'intelligence artificielle, animée par les Interlocuteurs Académiques au Numérique de l'académie de Nancy-Metz. Un temps d'échange pour mieux comprendre, explorer et exploiter les ressources disponibles.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 44



<https://www.ed.ai/>

Florence Deneuve




Ressource numérique : MIA 2^{nde}, Adaptiv'Math et Adaptiv'Collège



M.I.A Seconde est une solution numérique éducative à destination des élèves de seconde de LP et LGT. L'IA intègre ce service numérique de remédiation en français et en mathématiques qui comprend 24 modules et plus de 25 000 exercices.

Les ressources Adaptiv'Collège et Adaptiv'Math sont proposées à tous les collèges de Meurthe-et-Moselle : elles proposent une remédiation en français et en mathématiques.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 45




<https://evidenceb.fr/>

Ressource numérique : Pearltrees



Pearltrees est une ressource qui permet de conserver, d'organiser, d'explorer et de partager des contenus numériques. La plateforme intègre l'IA Pearltrees, un assistant pédagogique conçu pour accompagner les professeurs dans la création et l'adaptation de leurs contenus éducatifs.

Pearltrees est proposé par le conseil départemental aux collèges de Meurthe-et-Moselle, ainsi qu'aux collèges et lycées vosgiens par TNE.

 Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 46



<https://www.pearltrees.com/about>

Ressource numérique TNE : Wooflash



Wooflash est une solution de révision interactive et collaborative utilisant l'IA, permettant de créer des parcours d'apprentissage personnalisés. Basée sur les sciences cognitives, elle propose des fonctionnalités comme la répétition espacée, des quiz adaptatifs et des supports multimédias. Les enseignants peuvent suivre les progrès des élèves.

Cette solution est disponible pour les collèges et lycées vosgiens par TNE.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 47

 <https://www.wooflash.com/fr/tne-wooflash-pour-lycees/>

Ressource numérique : MathLive



MathLive est un outil pour créer des quiz, exercices et activités collaboratives en mathématiques (collège, lycée GT & PRO). Il propose des questions automatiques, une correction intelligente et un suivi des résultats. Les contenus sont personnalisables et incluent Geogebra, une calculatrice Numworks, Python, un clavier mathématique, des QCM intelligents, ainsi que des indices et corrections détaillées.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 48

 <https://mathlive.fr/>

Ressource numérique TNE : MathPower



Mathpower est une suite d'applications d'évaluation des mathématiques pour les élèves du CP à la 3e. Elle fournit des résultats détaillés immédiatement, sans correction du professeur, qui choisit les compétences à évaluer. L'objectif est de favoriser l'intérêt pour les mathématiques et améliorer le niveau des élèves. Mathpower est une solution numérique éducative, disponible pour les collèges et lycées vosgiens par TNE.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 49

 www.learnenjoy.com

Ressource numérique : Edtake



Edtake est un copilote IA qui aide à créer et structurer des formations, générant cours, quiz et évaluations. Son outil auteur facilite la personnalisation et l'export vers Moodle, offrant un gain de temps et une meilleure qualité pédagogique.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 50

 <https://www.edtake.com/>

Optimiser l'IA ou l'art de bien formuler les prompts

L'art du prompt : comment l'IA générative peut-elle devenir un véritable assistant pédagogique pour les élèves ?
Ce stand explore des exemples d'usages en classe, en montrant comment formuler des prompts efficaces et développer l'autonomie des élèves dans un cadre éthique et maîtrisé.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

Stand n° 51
Sophie Gaudel

Apprendre en jouant avec l'IA : Gamification et pédagogie augmentée

Tous artistes ? Quand les élèves explorent la création avec l'IA
Découvrez des œuvres réalisées par des élèves de 6^{ème} avec une IA générative, testez vos sens avec le jeu «IA ou pas IA ?», écoutez leurs réflexions en audio et expérimentez la génération et la retouche d'images via une IA locale, avec un éclairage sur les enjeux écologiques.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain

Stand n° 52
Lionel Robert

Outil : Irispen



IRISPen Reader 8 fait partie des technologies d'assistance et des outils didactiques pour les élèves dyslexiques. Ce scanner sert également d'outil d'aide à l'apprentissage pour les dyslexiques, ce qui favorise l'éducation inclusive.

Rendre l'école plus inclusive

www.iriscorporate.com

Stand n° 53

Ressource numérique TNE : Plume



Plume est une solution numérique éducative destinée aux élèves des cycles 2 à 4, reposant sur une technologie avancée d'intelligence artificielle permettant de différencier l'enseignement de l'écrit. Plume est une solution numérique éducative disponible pour les écoles et collèges vosgiens par TNE.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

www.plume-app.co

Stand n° 54

IA au service des élèves allophones

Découvrez comment des outils comme Plume ou ChatGPT peuvent accompagner les élèves allophones dans leurs apprentissages.

Des exemples concrets d'usage en classe seront présentés, ainsi qu'une mise en situation participative pour créer des prompts transformant l'IA en assistant pédagogique personnalisé, avec l'appui des élèves eux-mêmes.

 Rendre l'école plus inclusive


 Stand n° 55
Emmanuelle Gerber

BD avec l'IA : écrire, illustrer, raconter autrement

Créez des chroniques ou des interviews avec l'aide de l'IA, en apprenant à formuler des prompts efficaces pour obtenir des textes pertinents.

L'intelligence artificielle devient un véritable assistant d'écriture et de narration, au service de la créativité des élèves.

 Offrir à chaque élève une éducation artistique et culturelle


 Stand n° 56
Ibtissam Chouchane

Voyager avec l'IA : un projet d'élève allophone

Un élève UPE2A présente comment il a utilisé l'intelligence artificielle pour organiser un voyage à l'étranger : recherche d'informations, itinéraire, budget, formalités...

Un projet concret pour développer la langue, l'autonomie et la maîtrise des outils numériques.


 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 57
Ibtissam Chouchane

L'IA pour les parents

Cet atelier explore l'IA comme facilitateur administratif et outil de suivi scolaire. Les parents apprennent à formuler des requêtes simples à l'IA pour rédiger des courriers, comprendre des documents liés à la scolarité (bulletins, convocations, demande de rendez-vous...), ou poser des questions sur la scolarité de leurs enfants. L'objectif est de renforcer leur autonomie, leur littératie numérique et leur implication dans la vie scolaire.

 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 58
Omar Kaced

UTOPIA : Apprentissage collaboratif avec l'IA

Cette activité mobilise ChatGPT (IA générative), Luvvoice (synthèse vocale) et Markmap (outil visuel interactif). Les élèves, en binômes, interrogent l'IA, construisent un dialogue à partir d'une notion choisie, l'analysent, le mettent en voix, puis le restituent sous forme de carte mentale. L'activité vise à développer leurs compétences en FLS et en langue de scolarisation, tout en favorisant la collaboration, la compréhension orale et écrite, et l'autoévaluation.

 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 59


Omar Kaced

Ressource numérique : Basic-X



Découvrez Basic-X, une application qui utilise la reconnaissance vocale par IA pour aider les élèves allophones à apprendre le français dans leur langue d'origine.

Un outil concret pour favoriser l'expression orale, l'autonomie et l'inclusion linguistique.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 Stand n° 60

 <https://www.ludo-vic.com/basic-francais>

Ressource numérique : Cantoo



Cantoo Scribe est une solution numérique inclusive adaptée aux élèves à besoins éducatifs particuliers. Elle permet à tous les élèves du primaire, collège et lycée de noter et gérer leurs cours grâce à une palette d'outils applicatifs pour toutes les matières. L'interface associe en un seul écran une partie cahier réservée à la prise de notes et une partie dédiée aux applications. Le logiciel réunit tous les outils de compensation pour répondre aux besoins spécifiques des élèves DYS. Cantoo est une solution numérique éducative disponible pour les écoles et collèges vosgiens par TNE.

 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 61

 <https://www.cantoo.fr/>

TED-i : connecter les Élèves Empêchés à l'École avec BEAM

Dans le cadre du programme Ted-i, le robot BEAM offre une solution innovante et inclusive pour les élèves empêchés, leur permettant d'interagir avec leurs camarades et de participer activement à la vie de la classe à distance. BEAM, par sa connectivité et son interface intuitive, permet une présence virtuelle et un accès aux apprentissages, favorisant ainsi l'intégration et l'égalité des chances pour tous les élèves, même lorsqu'ils ne peuvent pas être physiquement présents.

 Rendre l'école plus inclusive


 Stand n° 62

Wilfried Grare

Des ressources pour l'inclusion scolaire

Présentations et démonstrations d'outils numériques et d'applications pour faciliter l'apprentissage et l'autonomie des élèves à besoins éducatifs particuliers. Venez découvrir et tester les outils (stylo scanner, lampe Lili, réglette scanner, IRIScan Visualiseur ...) mais aussi les applications, logiciels et les sites (MyDys, Leximage +, Basic X pour les allophones, les claviers virtuels, LireCouleur/Colorization)


 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 63
Wilfried Grare

Technologie, inclusion et épanouissement scolaire : le projet ESTIME

À partir de la rentrée de septembre 2025, le projet ESTIME sera déployé dans les laboratoires numériques des établissements scolaires. Ce projet met l'accent sur l'utilisation des technologies numériques pour favoriser l'inclusion scolaire et l'épanouissement des élèves. Grâce à des outils adaptés et des environnements numériques personnalisés, ESTIME permet à chaque élève de progresser à son rythme, de renforcer ses compétences et d'accéder à des méthodes pédagogiques innovantes, dans un cadre bienveillant et respectueux de la diversité.

 Rendre l'école plus inclusive


 Stand n° 64
Stéphane Jacquier

Irémia : mieux gérer le stress pour mieux apprendre

Irémia est une application de bien-être scolaire qui aide les élèves à gérer leur stress, à améliorer leur concentration et à se rendre plus disponibles pour apprendre.

Un outil simple pour favoriser l'attention, l'apaisement et l'engagement en classe.

 Rendre l'école plus inclusive

 Stand n° 65
Wilfried Grare et
Christophe Maury



Déambulation « IA à la Carte » Bon Usage du Numérique

Éthique et Numérique : sensibiliser et responsabiliser les élèves

Ce stand propose une présentation des dispositifs mis en place par l'académie pour sensibiliser et responsabiliser les élèves, de l'école primaire au lycée, à l'éthique du numérique. Découvrez les actions menées pour encourager un usage raisonné des outils numériques et favoriser une réflexion sur les enjeux liés à la citoyenneté numérique. Des ressources pédagogiques et des ateliers accompagnent élèves et enseignants dans la construction d'une relation éclairée avec les technologies.

 Lutter contre le harcèlement
ou le cyberharcèlement scolaire



Stand n° 66

Thierry Krebs, Marie Laure
Contat, Laurent Yoann et
Séverine Carrara

Evaluer et certifier ses compétences numériques avec PIX

PIX accompagne toute la communauté éducative — élèves, enseignants, parents — dans l'évaluation et le développement des compétences numériques. Du primaire au lycée, explorez les dispositifs Pix, Pix+Edu, Pix Junior et Pix Parentalité, autour de thèmes clés : protection des données, santé numérique, logiciels essentiels, résolution de problèmes... Un outil structurant pour une éducation numérique responsable et éclairée.



Transformer l'école en faisant
confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 67

Arnaud Correze

Au cœur d'un atelier citoyen : IA et prévention numérique

Retour sur une expérience menée avec des élèves autour des dangers d'Internet. Escape game pédagogique, World Café collaboratif et création de paroles de chanson avec une IA générative : une démarche engagée pour développer citoyenneté numérique, esprit critique et prévention.



Lutter contre le harcèlement
ou le cyberharcèlement scolaire



Stand n° 68

Christelle Jacquemin

Ressource : la fresque des cibercitoyens



Jeu pédagogique visant à maîtriser les bons gestes sur internet en termes de cybersécurité et lutter contre le cyberharcèlement.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Stand n° 69

 <https://fresquedescybercitoyens.fr/>

Ressource : Latitudes



Future of Tech & Future of IA
Deux outils pédagogiques pour explorer les métiers du numérique, développer l'esprit critique et mieux comprendre les enjeux sociaux et environnementaux de l'intelligence artificielle.
Entre découverte ludique et réflexion citoyenne sur les technologies de demain.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire




Stand n° 70

 futureoftech.fr

Entreprendre pour apprendre



Entreprendre Pour Apprendre crée des passerelles entre l'école et l'entreprise pour faire grandir tous les potentiels.
À travers une aventure entrepreneuriale collective, les jeunes, leurs encadrants et des mentors s'engagent ensemble dans un projet qui valorise l'initiative, la créativité et la confiance en soi.

 Favoriser l'engagement civique des jeunes



Stand n° 71

 <https://entreprendre-pour-apprendre.fr/grand-est>

Ressource numérique : Internet sans crainte



Internet Sans Crainte est un programme national d'éducation au numérique pour les jeunes et familles, géré par TRALALERE. Il fait partie de Safer Internet France, aux côtés de la ligne d'écoute 3018 et de la plateforme de signalement Point de Contact.

 Lutter contre le harcèlement ou le cyberharcèlement scolaire



Stand n° 72

 <https://www.internetsanscrainte.fr/programmes/ma-vie-numerique>



SALLE SONGEUR



Déambulation « IA à la Carte »

Sciences, Technologie, Ingénierie,
Arts, Mathématiques

Outil : KMOOVE



Kmoove transforme toute surface en espace interactif grâce à une technologie mêlant numérique et mouvement sans objets connectés. Kmoove développe des contenus et jeux coopératifs favorisant les CPS et la coopération, pensés pour former les enseignants.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 73

<https://kmoove.com/education>

Créativité, IA et robotique

Le robot Dobot Magician Education offre une multitude de possibilités pédagogiques : déplacement de pièces, impression 3D, gravure laser, écriture et dessin. Intégrant l'intelligence artificielle grâce à des compléments spécifiques, ce robot permet d'explorer des applications concrètes en robotique et en IA pour enrichir l'enseignement des sciences, des technologies et des arts, tout en stimulant la créativité et l'interactivité.

Transformer l'école en faisant confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 74

Sébastien Kany

Comprendre les réseaux de neurone avec AlphaI

Découvrez deux séquences pédagogiques pour initier les élèves de NSI à l'apprentissage supervisé des réseaux de neurones. À travers des expérimentations concrètes avec les robots AlphaI, explorez le fonctionnement mathématique d'un neurone et comprenez comment un modèle apprend à partir des données.

Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 75

Christophe Maury
et Benoît Dupin

SALLE FRED GOUVY



Déambulation « IA à la Carte »

Sciences, Technologie, Ingénierie,
Arts, Mathématiques

Découvrir et Comprendre l'IA avec Vittasciences

Plongez dans l'univers de l'intelligence artificielle générative grâce à Vittasciences. Cette plateforme interactive vous invite à explorer le fonctionnement des IA créatives, qu'il s'agisse de génération de texte ou d'images. À travers des outils pratiques, vous pourrez analyser les principes sous-jacents de ces technologies, expérimenter leurs applications et mieux comprendre leurs capacités et leurs limites.

Améliorer le niveau des élèves
dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 76

Stéphane Mangenot

Automatiser des actions : programmer facilement en Python avec l'IA.

Nous avons tous des tâches répétitives et fastidieuses qui nous font perdre du temps, mais nous n'avons pas tous les compétences informatiques pour coder un programme pour les automatiser. Grâce à l'IA, il est possible de créer des scripts en Python afin d'automatiser ces tâches. Cet atelier propose de découvrir comment faire cela, quel que soit son niveau en informatique.

Améliorer le niveau des élèves
dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 77

Benjamin Pham

Outil : Robot VEX de PIERRON



Robot VEX avec de l'IA : VEX AIM est un petit robot d'à peine 75 mm qui introduit les concepts d'IA (intelligence artificielle) et d'apprentissage automatique en classe, au travers d'activités et de projets pratiques. Les élèves étudieront les algorithmes, le traitement des données et les applications pratiques de l'IA en robotique.

Améliorer le niveau des élèves
dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 78




www.vex.pierron.fr

Ressource numérique TNE : Vittascience

vitta
science



Vittascience est un outil pédagogique permettant de découvrir le fonctionnement des modèles d'intelligence artificielle, tels que les réseaux de neurones pour la reconnaissance d'images et de sons, ainsi que les modèles de génération textuelle (comme ChatGPT) et d'images (comme Stable Diffusion). Cette solution est disponible pour les collèges et lycées vosgiens par TNE.

 Améliorer le niveau des élèves
dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 79


 <https://vittascience.com/>

Apprendre en jouant avec l'IA

Gamification et pédagogie augmentée

À travers des activités de manipulation, les élèves expérimentent comment l'IA apprend à classer et prédire à partir de données.

Un atelier ludique pour initier les collégiens aux principes fondamentaux de l'IA avec l'outil Vittascience.

 Améliorer le niveau des élèves
dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 80

Driss Soudani

SALLE PHARMACIE



Déambulation « IA à la Carte » Sciences, Technologie, Ingénierie, Arts, Mathématiques

IA, robots AlphaI et K voisins : apprendre en comparant

L'intelligence artificielle ne se limite pas aux réseaux de neurones ! Découvrez une approche différente avec l'algorithme des K plus proches voisins (KNN). À travers les robots AlphaI, explorez comment cette méthode compare les caractéristiques d'un individu avec celles d'un ensemble de données catégorisées pour détecter des similitudes et prendre des décisions intelligentes.

Améliorer le niveau des élèves
dans les savoirs fondamentaux



Stand n° 81

Christophe Maury

Ressources : Easytis



Easytis propose une gamme de solutions numériques et non numériques pour développer les compétences des élèves. De robots à des salles d'éveil sensoriel et studios vidéo, l'objectif est de répondre aux enjeux des STIAM (Sciences, Technologies, Ingénierie, Arts et Mathématiques) nécessaires au XXI^{ème} siècle.

Transformer l'école en faisant
confiance aux acteurs de terrain



Stand n° 82



www.easytis.com

Robotique Intelligente : pilotage via l'IA

Venez découvrir le potentiel de l'intelligence artificielle dans le contrôle d'un bras robotisé Dobot Magician. À travers une démonstration en temps réel, vous verrez comment une caméra et un modèle IA permettent d'exécuter des tâches précises et autonomes. Cette présentation offre une immersion dans l'avenir des technologies robotiques et leur intégration dans les salles de classe, tout en explorant les possibilités pédagogiques offertes par la robotique et l'IA.

Transformer l'école en faisant
confiance aux acteurs de terrain




Stand n° 83

Gwendal Demet
et Cyril Richard

Quand l'IA observe les oiseaux d'une mangeoire connectée

Grâce à une caméra et à la plateforme Vittascience, explorez comment l'intelligence artificielle peut reconnaître automatiquement les espèces d'oiseaux qui visitent une mangeoire connectée. Une manière innovante d'allier observation de la nature et nouvelles technologies !


 Favoriser l'engagement civique des jeunes


 Stand n° 84

Gwendal Demet
et Cyril Richard

IA et biais cognitifs : comprendre l'apprentissage supervisé avec Vittascience

Explorez les biais cognitifs dans l'apprentissage supervisé grâce aux IA convolutionnelles de Vittascience. Ce stand permet d'aborder la manière dont ces biais influencent le processus de formation d'un réseau de neurones, tout en offrant une compréhension pratique de ces mécanismes dans le contexte de l'intelligence artificielle.

 Améliorer le niveau des élèves dans les savoirs fondamentaux

 Stand n° 85

Christophe Maury

Des projets innovants au service de l'IA

Le séminaire du 30 avril 2025, organisé dans le cadre de la semaine régionale de l'intelligence artificielle, constitue un temps de formation interne destiné aux personnels de l'Éducation nationale, en lien avec les enjeux pédagogiques et les expérimentations en cours.

À ce titre, les élus n'ont pas été conviés à cette journée.

Néanmoins, les collectivités restent pleinement associées à la dynamique d'ensemble, notamment par l'intermédiaire de leurs directions de l'éducation et de leurs services numériques.

Cet événement, qui rassemble des acteurs académiques et nationaux, se déroule en présence de représentants de la DGESCO et de la DNE, ainsi que des partenaires de la recherche, dont les laboratoires LORIA et 2LPN, engagés dans la réflexion sur les usages de l'IA en éducation. Deux projets structurants, portés par l'académie, assurent le financement de cette journée :

1. Projet Territoire Numérique Éducatif des Vosges - Programme France 2030

Ce programme vise à accélérer la transformation numérique du système éducatif afin de répondre aux enjeux du XXIe siècle. Il repose sur quatre leviers :

- l'équipement numérique des établissements ;
- l'accès à des ressources pédagogiques ;
- la formation des personnels ;
- le renforcement du lien école-famille et de l'inclusion scolaire.

> Pilotage : Rectorat de l'académie de Nancy-Metz et Conseil départemental des Vosges

> Période : 2022 – juillet 2026

> Budget : 8 millions d'euros

Trois axes pédagogiques structurent le projet :

Axe 1 – Équité numérique : un écosystème homogène sur tout le territoire départemental

Axe 2 – Ambition jeunesse : un plan territorial de proximité

Axe 3 – Transition numérique : des actions structurantes, telles que les laboratoires numériques, les tiers-lieux éducatifs ou les élèves ambassadeurs.

2. Projet Ambition 21

Projet européen FSE+ – Programme « Agir pour les potentiels humains et l'emploi des jeunes ». Le projet Ambition 21 mobilise le numérique pour favoriser le bien-être des élèves, améliorer le climat scolaire et développer les compétences du XXIème siècle : communication, collaboration, esprit critique et créativité. Il agit en prévention du décrochage scolaire, en valorisant l'autonomie et la réalisation de soi.

- > Pilotage : Académie de Nancy-Metz
- > Portage administratif et financier : GIP FTLV
- > Période : 2023 – 2026
- > Budget : 3,3 millions d'euros

Quatre actions structurent le projet :

Action 1 – L'intelligence collective pour réussir

- o Axe 1 : Évolution des lieux de vie scolaires
- o Axe 2 : Climat scolaire et débat citoyen
- o Axe 3 : Ludification des apprentissages

Action 2 – Accompagner la transformation des métiers

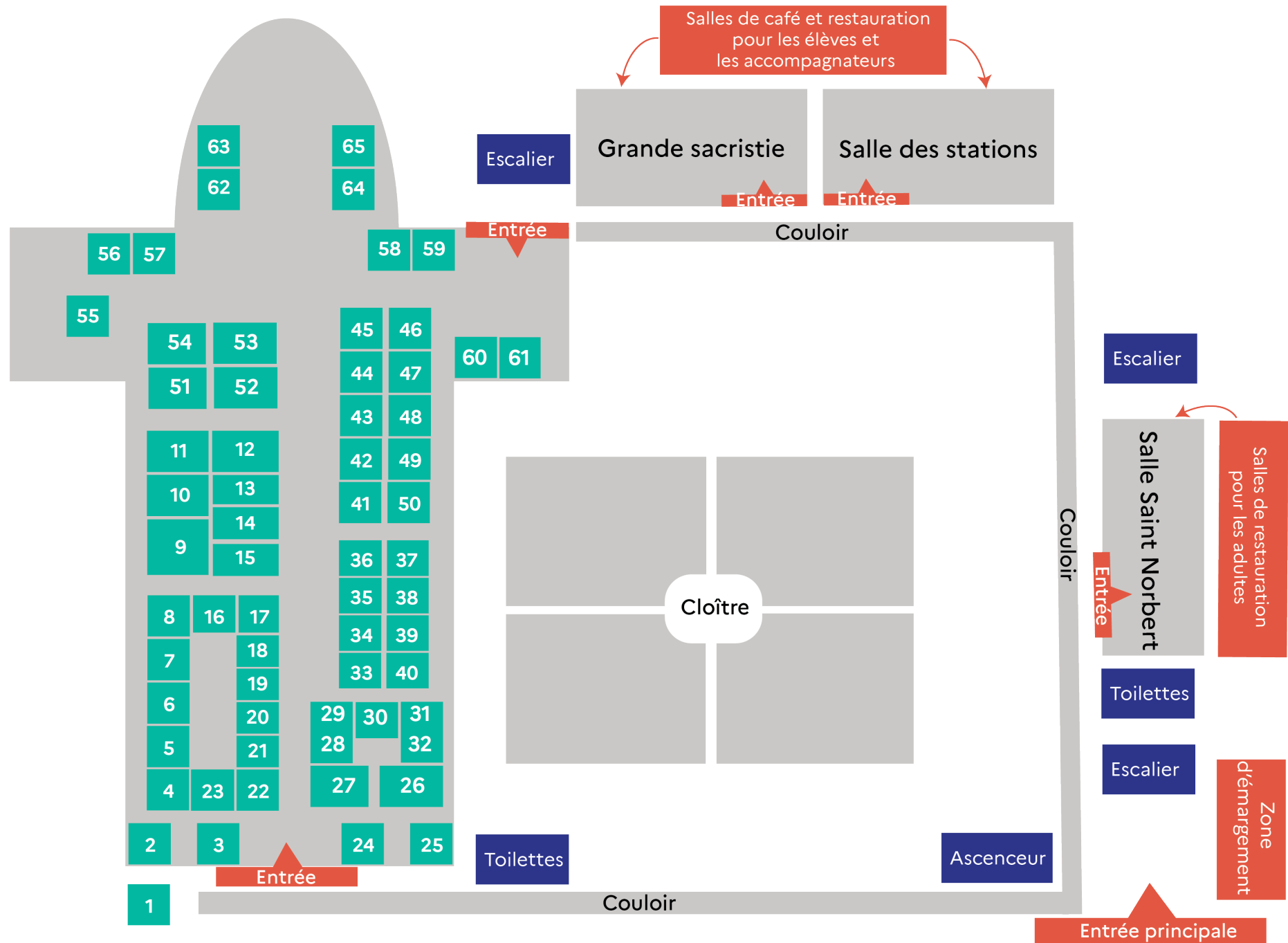
- o Axe 1 : Personnalisation des apprentissages
- o Axe 2 : Environnements immersifs
- o Axe 3 : Aide à la réussite en situation d'évaluation

Action 3 – Ouverture internationale

- o Axe 1 : Valorisation des projets d'élèves dans des salons internationaux
- o Axe 2 : Accompagnement vers la poursuite d'études et l'insertion professionnelle

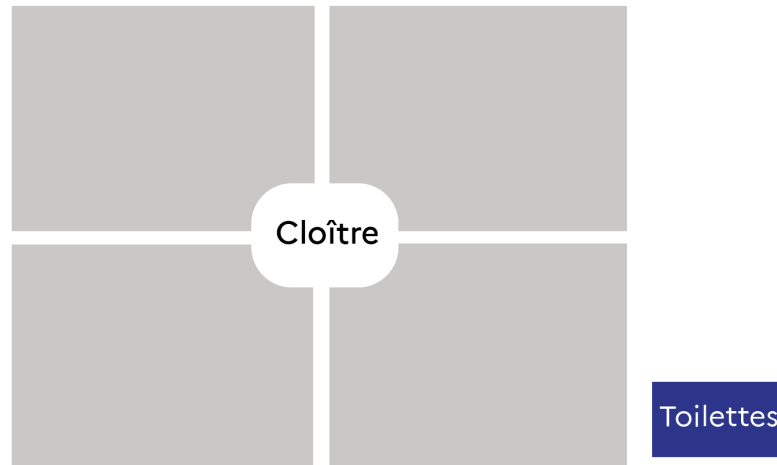
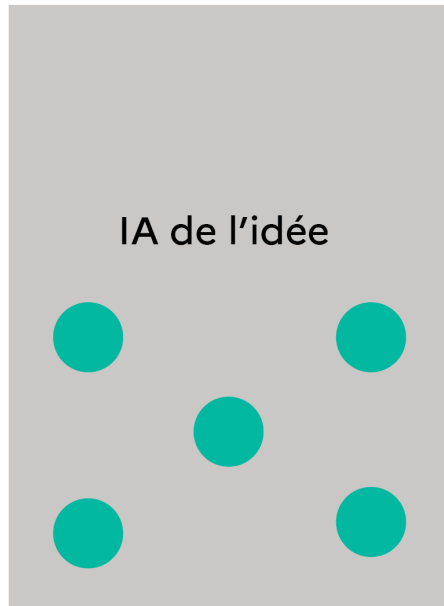
Action 4 – Pilotage, suivi et communication

PLAN DU SÉMINAIRE: REZ-DE-CHAUSSÉE

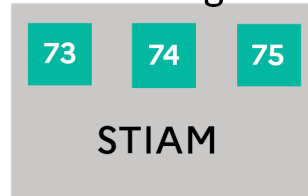


PLAN DU SÉMINAIRE: PREMIER ÉTAGE

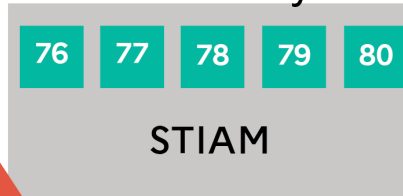
Ancienne bibliothèque



Léon Songeur



Fred Gouvy

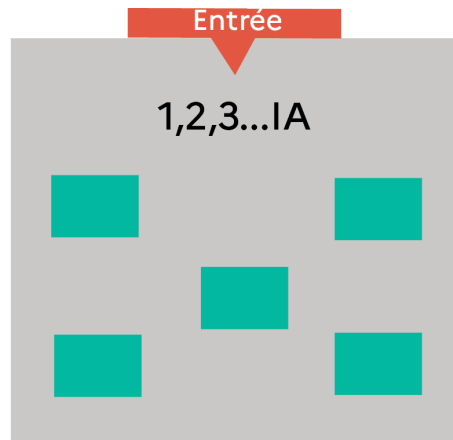


Ascenseur

Entrée

Escalier

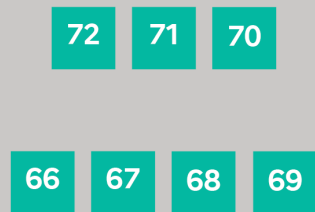
Entrée



Evêque de Toul

page 72

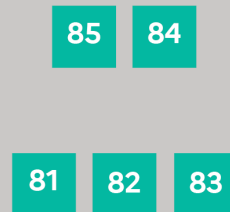
Bon Usage
du Numérique



Vignes

Entrée

STIAM



Pharmacie

Escalier

Alexandre
Guillaume



Jean-François
Lallemand



page 73

NOTES





ÉDUCATION | PÉDAGOGIE | INNOVATION | APPRENTISSAGES

Rectorat Nancy-Metz - INFOGRAPHIE : Isabelle L'HULLIER - Illustrations : freepik et flaticon



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

*Liberté
Égalité
Fraternité*



TERRITOIRES
NUMÉRIQUES
ÉDUCATIFS



Cofinancé par
l'Union européenne

