



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

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

COMMISSARIAT GÉNÉRAL À L'INVESTISSEMENT

Communiqué de presse

Communiqué de presse



Vendredi 17 octobre 2014

Programme d'Investissements d'Avenir : 10 projets sélectionnés dans le cadre de l'appel à projets n°3 « e-éducation - apprentissages fondamentaux à l'École »

Najat VALLAUD-BELKACEM, ministre de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, Emmanuel MACRON, ministre de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique, Axelle LEMAIRE, secrétaire d'État chargée du numérique, auprès du ministre de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique et Louis SCHWEITZER, commissaire général à l'investissement, se félicitent du succès de l'appel à projets e-éducation consacré aux « Apprentissages fondamentaux à l'École » dédiés au soutien au déploiement expérimental de technologies et services numériques dans le champ éducatif.

10 projets de démonstrateurs de services numériques dans le domaine de l'e-éducation ont été sélectionnés pour bénéficier d'un soutien des investissements d'avenir. Retenus en raison de leur caractère innovant et des perspectives de valorisation économique, ces projets représentent un investissement total par les lauréats de plus de 21 millions d'euros. **Une aide totale de 9,6 millions d'euros** sera dédiée aux entreprises et partenaires lauréats. Les subventions accordées s'échelonnent de 625 000 à 1,1 million d'euros par projet.

Cet appel à projets permettra de financer des initiatives dans les domaines du « lire-dire-écrire » : certaines privilégiant des approches ludiques associées aux travaux de sciences cognitives, d'autres les usages enrichis de la littérature de jeunesse, d'autres encore les travaux d'écriture sur support numérique et l'élaboration de cahiers-ressources numériques. Plusieurs projets aborderont la question des nouvelles écritures et lectures multimédias en français, en mathématiques et en anglais. À la manière de MOOCs, des plateformes viseront l'élaboration de parcours pédagogiques, le positionnement et l'aide complémentaire aux élèves en fonction de leurs difficultés. Un projet sera plus particulièrement dédié à l'apprentissage des mathématiques et des sciences via l'usage de la robotique ou des objets tangibles et virtuels, tandis qu'un dernier projet cherchera à développer un éditeur de jeux sérieux pour les élèves en situation de handicap ou empêchés.

Les projets ainsi soutenus couvrent des champs d'innovation de l'éducation pour accélérer la personnalisation des parcours d'apprentissage ou les approches collaboratives et les nouvelles écritures numériques des élèves du premier degré. Tous impliqueront un démonstrateur couvrant au moins 1 000 élèves dans plusieurs académies de manière à

faciliter l'expérimentation des travaux de R&D et d'innovation d'organisation tout au long de la conduite des projets. Ils reposeront sur des collaborations entre des entreprises technologiques innovantes, des fournisseurs de contenus éducatifs, des établissements de recherche et des partenaires publics de la sphère éducative, ainsi que des collectivités. Ils viseront le développement de nouveaux usages pour la communauté éducative et ouvriront des perspectives de retombées économiques pour les différents maillons de l'écosystème français (contenus, terminaux, plateformes, pédagogies).

Les 10 projets sélectionnés seront présentés sur le salon Educatec-Educaticice à Paris lors d'une conférence le jeudi 27 novembre 2014 à 15h15.

L'appel à projets s'inscrit dans le volet « Services, usages et contenus numériques innovants » du Fonds national pour la Société Numérique (FSN) créé par le Programme des Investissements d'Avenir.

Le FSN a été mis en place dans le cadre de la priorité « développement de l'Économie numérique » du programme d'investissements d'avenir. Il répond à un double objectif :

- Soutenir le déploiement des nouveaux réseaux à très haut débit, notamment en fibre optique jusqu'à l'abonné sur l'ensemble du territoire national (hors zone très dense).
- Soutenir le développement de nouveaux usages, services et contenus numériques innovants. Les interventions du FSN prennent la forme d'aides à la R&D pour des initiatives présentés en réponse à des appels à projets ou d'investissement dans des sociétés ou projets pour lesquels il existe un modèle économique et financier.

Le FSN est géré par Bpifrance pour le compte de l'État.

Pour en savoir plus sur le Programme d'Investissements d'Avenir, consultez le site Internet : investissement-avenir.gouvernement.fr

Service de presse : 01 55 55 30 10 – spresse@education.gouv.fr
education.gouv.fr/presse

ANNEXE

Liste des projets lauréats de l'appel à projets n°3 " e-éducation – apprentissages fondamentaux à l'École" des Investissements d'avenir

Nom du projet	Chef de file	Objet du projet
EDUMAX	Sejer	Plate-forme pour l'évaluation, la remédiation et la différenciation en français et en mathématiques, adossée à des services innovants et déployée sur un territoire d'expérimentation à grande échelle (MACS Landes) avec généralisation d'usages pédagogiques de tablettes tactiles
ELAN POUR LA LECTURE	Manzalab	Plate-forme numérique de référence en ligne pour l'apprentissage ludique des fondamentaux de la lecture/écriture de la Grande section au CE2 mobilisant les jeux sérieux dans un Environnement Ludique d'Apprentissage basé sur les Neurosciences, et le déploiement à grande échelle d'un système innovant de tests de progression pédagogique.
INTUISCRIPT	Script&Go	Solution logicielle visant à concevoir un cahier numérique sur tablette hybride, ouvert et modulable, basé sur une interaction au doigt et au stylet pour l'aide à l'apprentissage de l'écriture dans les écoles. Le cahier numérique IntuiScript se focalise sur l'apprentissage des fondamentaux liés à l'écriture manuscrite (développement des gestes graphomoteurs) pour les élèves âgés de 3 à 7 ans.
LINUM	Tralalère	Lire, dire, écrire avec la littérature de jeunesse - dispositif création et distribution livres numériques enrichis pour créer une offre cohérente d'accompagnement des élèves et des enseignants dans l'apprentissage de maîtrise de la langue tout au long du 1er degré. Il propose le développement associé d'outils d'évaluation, de suivi de progression et d'accompagnement de l'écrit ainsi que des fonctionnalités, supportées par la norme interopérable ePub3 et des fonctions complémentaires via les ENT.
MA CLASSE 3.0	Gutenberg Technology	Plate-forme d'apprentissage en ligne sur le principe du MOOC (Massive Online Open Course). Ouverte et collaborative, elle repose sur l'utilisation massive mais non exclusive de la vidéo comme support de cours, ainsi que sur des parcours pédagogiques numériques personnalisés et adaptatifs, accessibles en classe ou en mobilité sur tous les supports (Web, tablettes tactiles, tableaux numériques interactifs, smartphones...). Elle comprend une base de ressources multimédias et interactives pour les programmes de français, de mathématiques et d'anglais, ainsi que des éléments de gamification (tuteur virtuel émotionnel) et un système d'évaluation positive.
OCINAE	Kreative	Dispositif dédié aux apprentissages fondamentaux en mathématiques et en sciences dans les cycles 2 et 3, proposant une ludification des contenus et faisant le lien entre le monde tangible et le monde virtuel grâce à la manipulation d'objets connectés (un robot intelligent), matériels (des dés optiques, des cartes, des plateaux de jeu) et virtuels (par l'intermédiaire de tablettes et d'ordiphones). Ce dispositif vise à fournir aux enseignants un kit pour créer et diffuser simplement des activités pédagogiques interactives, pour permettre un usage individuel ou en groupe par les élèves, pour graduer les rétroactions et suivre la réalisation de ces activités dans et en dehors de la classe.

RACINE	Sensorit	Solution logicielle de gestion de la classe bi-média où les activités « analogiques », tangibles, peuvent être simultanément interprétées, enrichies, complétées numériquement et où les données générées analogiquement peuvent être exploitées numériquement. Le projet R@acine propose une approche haptique, complémentaire de l'approche numérique, adaptée aux apprentissages premiers (reconnaissance des formes, des couleurs, des nombres, des lettres, des syllabes, etc.) comme aux apprentissages élémentaires (calcul, lecture, écriture, etc.) Il couvre donc toutes les activités pratiquées à l'école primaire (maternelle et élémentaire) et vise la personnalisation des parcours et des contenus.
REMIE	Itop Éducation	Plateforme rassemblant trois ensembles de contenus numériques innovants associés à des services d'indexation (ScoLOMFR) et de gestion de classeurs numériques adaptés aux usages du primaire. Ressources granulaires en français et en mathématiques pour une exploitation multi-supports selon les besoins de la classe ou des élèves, pour des situations de réflexions et de créations collaboratives et coopératives. Projet fédérateur permettant de mettre en place les nouvelles modalités de production de ressources numériques granulaires, de définir de nouveaux modèles économiques, et d'intégrer à terme d'autres éditeurs dans le dispositif.
TAGTICE	Diginext	Développement d'un éditeur de jeux sérieux pour concevoir et évaluer un environnement pédagogique destiné à l'enseignement des sciences expérimentales et des apprentissages fondamentaux. Associé à un environnement interactif tirant parti des dernières innovations en termes d'interaction homme/machine, le projet a pour ambition d'accroître la participation des élèves dans la classe, en particulier lorsqu'ils sont en situation de handicap ou empêchés, et l'implication du professeur dans le développement de contenus numériques.
TRANSITION REUSSITE	éditions Belin	Plateforme dédiée aux apprentissages et à la remédiation scolaire adapté à la séquence CM1 / 6è s'attachant à donner aux élèves les moyens d'acquérir ou de renforcer leurs acquis en français et en mathématiques. Outil numérique d'apprentissage des savoirs fondamentaux déployé sur des moteurs d'intelligence artificielle et doté d'une dimension collaborative permettant la personnalisation des contenus, mais également de transmission d'informations à destination de la communauté éducative sur les parcours des élèves (par profil et massif), pour couvrir la transition école élémentaire/collège.