

bett 2022

Rapport de visite de la délégation académique BETT 2022 à Londres



**ACADÉMIE
DE PARIS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Philippe Taillard | DAN

Académie de Paris | DANE

03/04/2022

« L'école ne doit pas s'adapter au numérique, elle doit s'augmenter avec le numérique. »

Serge Tisseron, psychiatre, in "Avec les outils numériques, l'élève peut travailler à son rythme"

Le Berry républicain | Publié le 28/05/2020

Rapport de visite de la délégation académique BETT 2022 à Londres, les 23, 24 et 25 mars

Le Bett show (*British Educational Training and Technology Show*) a été créé en 1985. Il s'est imposé aujourd'hui comme l'un des plus grands salons mondiaux du numérique pour l'éducation.

Les publics ciblés sont tous les enseignants, les chefs d'établissement, les cadres de l'éducation ainsi que les décideurs politiques.

Les objectifs de ce salon sont doubles : faire de la promotion commerciale des solutions numériques éducatives et susciter des discussions et débats sur le rôle du numérique dans l'éducation.



La délégation

	Nom	Fonction
1	Philippe Taillard	DAN de Paris
2	Franck Rio	Chef de projet à la DANE de Paris
3	Delphine Stucchi	Cheffe de projet à la DANE de Paris
4	Vincent Chabenat	DAN adjoint Paris
5	Alain Levy	Chargé de mission à la DANE de Paris
6	Christian-Jacques Cubells	Chargé de mission à la DANE de Paris
7	Véronique Fouque	SGA Région académique IdF
8	Rozenn Dagorn	DAN de Créteil
9	Richard Rudat	DAN adjoint Créteil
10	Anne-Sabine	Ingénierie de la formation Créteil
11	Maxime Barilleau	Chef de projet à incubateur de la DANE de Créteil

La visite du salon BETT show (*Jeudi après-midi et vendredi matin*)

Le BETT propose, durant 3 jours, un espace d'exposition réunissant les multinationales du secteur et un large panel d'entreprises et de start-up des EdTech, un cycle de conférences et une grande variété de démonstrations.

Le salon avec de nombreux représentants internationaux est très impressionnant en comparaison avec ce que nous connaissons en France. Le nombre d'exposants est significativement plus important. La fréquentation est aussi beaucoup plus élevée qu'en France. Les stands sont plus créatifs pour convaincre efficacement le visiteur qui est souvent acheteur, compte tenu de l'autonomie financière des établissements scolaires du RU. On note depuis deux années une présence importante de la réalité virtuelle ainsi que des équipements pour la robotique éducative et la programmation.

Le Bett Show a organisé les espaces en zones thématiques. L'espace d'exposition est réparti en cinq zones :

- Teaching & Learning Tech (Technologies pour l'apprentissage et l'enseignement)
- Equipment & Hardware Zone (Equipment & matériels)
- Global Showcase Zone (Zone internationale)
- Management Solutions Zone (Solutions de gestion)
- Education Show track (Equipements, fournitures non technologiques "traditionnels")

Les points remarquables de la visite des stands par la délégation

1. OrCam Read

<https://www.orcam.com/fr/orcam-read/>

Appareil individuel autonome, au format « stylo », pour aider les enfants dyslexiques à lire. L'appareil scanne une zone d'une page du livre et une voix synthétique effectue la lecture du texte. En mode connecté, une IA analyse le texte et peut poser des questions pour vérifier la bonne compréhension. L'élève peut aussi lire le texte et l'appareil vérifie la bonne lecture des élèves.

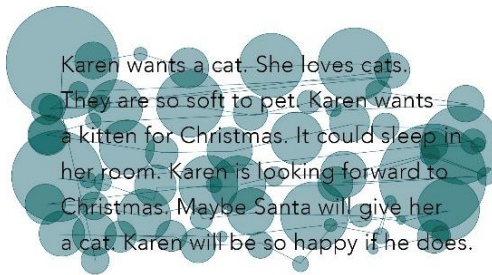


Avis : Il me semble qu'il s'agit d'une révolution par le fait d'intégrer la compréhension de texte avec des questions orales posées par l'outil à l'élève. Très intéressant, mais le tarif (entre 200 et 1000 euros) est élevé.

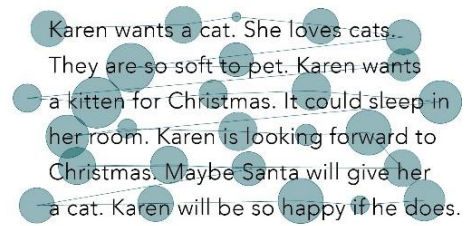
2. Lexplore

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

Le système capte le mouvement des yeux d'un élève lors de la lecture et mesure la fluence. Les yeux d'un enfant ayant un niveau élevé de lecture se déplacent généralement à travers un passage de texte avec des mouvements courts et rapides, tandis que ceux d'un enfant ayant un faible niveau de lecture ont tendance à se déplacer beaucoup plus lentement et peuvent se fixer sur des mots individuels.

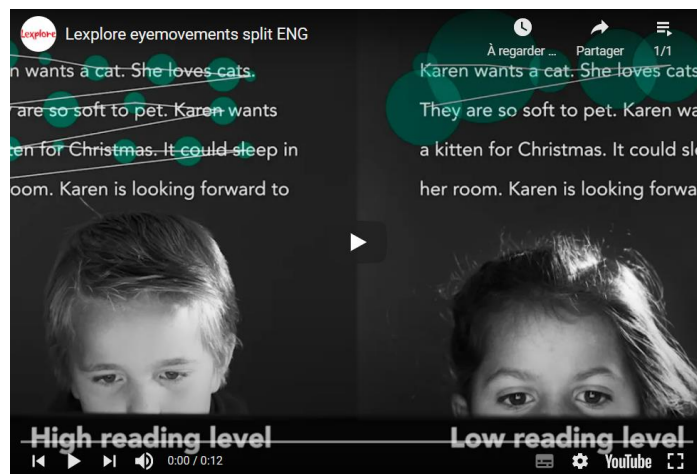


Low Reading Attainment



High Reading Attainment

En étudiant de telles différences dans le mouvement saccadé et le temps de fixation, l'application peut rapidement évaluer l'efficacité avec laquelle les principaux processus impliqués dans la lecture fonctionnent ensemble (fluence, compréhension, connaissance des lettres, décodage des mots, conscience phonologique, vitesse de lecture).



Vidéo : <https://youtu.be/mhwXTognH48?list=TLGGn8Djrnb90IMwMzA0MjAyMg>

La solution offre une nouvelle perspective lorsqu'il s'agit de signaler les problèmes spécifiques des enfants, dont certains peuvent être facilement résolus, tels que des problèmes de vitesse de lecture, des difficultés avec certains sons ou simplement un manque de confiance dans la lecture à haute voix.

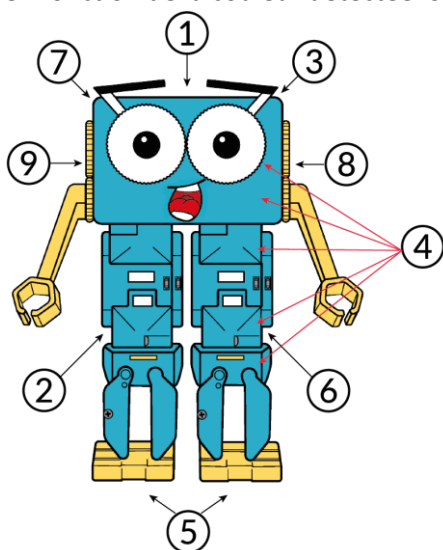


Avis : Mise en œuvre difficile et le temps à consacrer à l'examen d'un élève est assez important et cela nécessite une concentration importante chez un enfant. Semble être davantage un outil de diagnostic plus que d'apprentissage.

3. Robots MARTY

<https://robotical.io/>

Des robots destinés à un public plutôt jeune pour une initiation au codage. L'interface utilise Scratch Jr. Le robot dispose de capteurs (notamment pour une reconnaissance des couleurs) situés aux pieds du robot. L'élève programme des actions à réaliser par le robot en fonction de la couleur détectée lorsqu'il se déplace sur les cartons.



- 1 - Forme humanoïde
- 2 - Mécanisme de marche unique : marcher, tourner, danser, esquiver, taper dans un ballon, se tortiller
- 3 - Gamme d'expressions : les sourcils de Marty bougent pour exprimer des émotions
- 4 - Moteurs avec capteurs de position (9 servomoteurs intelligents)
- 5 - Capteurs de pied (capteur infrarouge et capteur de couleur)
- 6 - Pièces en plastique moulé de qualité
- 7 - Capteur d'accélération et d'inclinaison
- 8 - Batterie rechargeable et interchangeable
- 9 - Haut-parleur

L'environnement de codage progressif (débranché, télécommande, MartyBlocks JR, MartyBlocks et Python) permet au robot de s'adapter aux élèves du primaire, du cycle 1 au cycle 3.

CODING ENVIRONMENT	RECEPTION /YEAR 1	YEAR 2	YEAR 3	YEAR 4	YEAR 5	YEAR 6	YEAR 7-9
Unplugged	✓	✓					
Remote Control		✓	✓				
MartyBlocks Jr			✓	✓			
MartyBlocks					✓	✓	✓
Python							✓

Le coût de la solution est d'environ 4 300€ pour un kit de 15 robots avec chargeur de batteries pour assurer une grande autonomie.



Avis : amusant pour une découverte de la programmation mais a priori moins évolutif que les robots mbots ou Thymio déjà utilisés dans nos classes de collège. Le nom qui fait écho à « retour vers le futur et Marty McFly » est une solution ludique, une forme de gamification pour l'apprentissage du codage pour les plus petits

4. Speedernet

<https://speedernet-sphere.com/>

Logiciel permettant de créer du contenu interactif à partir d'une image prise à l'aide d'une caméra 360°. Outil exploitable pour découvrir un environnement (exemple : salle de chimie, machine industrielle). Possibilité d'utiliser un casque de réalité virtuelle pour une immersion plus aboutie.

Outil immersif qui permet à un formateur, de créer en toute autonomie des contenus de réalité virtuelle ou de 360° avec des approches photo 360°, vidéo 360° ou 3D et en permettant l'interactivité et scénarios pédagogiques complexes pour différents usages pédagogiques : la découverte d'un environnement inaccessible en classe, l'entraînement ou l'évaluation de compétences dans un contexte.

Ces productions peuvent être visualisées à l'aide de lunettes VR (réalité virtuelle) permettant une immersion complète dans le projet visualisé.

Quatre étapes de mise en œuvre sont nécessaires pour cela :

- Importer une ressource à 360° (photos / vidéos à 360°/ scènes 3D) pour constituer la toile de fond du parcours de formation, c'est-à-dire, l'environnement dans lequel l'utilisateur élève va évoluer.
- Donner vie au contenu, enrichir le projet de réalité virtuelle à l'aide de photos, vidéos, sons, objets 3D... Définir les conditions de navigation et d'affichage à l'aide de l'éditeur d'implications intégré au logiciel.
- Tester-publier. A l'aide de l'URL générée par Speedernet-Sphere, tester votre ressource dans votre casque de VR ou sur écran. Publier et diffuser à vos élèves sans qu'aucun player ne soit nécessaire. Lancer votre navigateur Web et sélectionner le mode lecture à l'écran ou lecture au casque VR.
- Suivre l'élève. La solution permet de récupérer les données d'utilisation, pour analyser l'activité de vos élèves.

Le nouveau partenariat avec SolidWorks – logiciel de modélisation 3D de Dassault System – offre la possibilité d’intégrer nativement des ressources 3D de SolidWorks dans Speedernet-Sphere.

Les usages pédagogiques sont innombrables que ce soit dans l’enseignement technologique ou professionnel ou l’enseignement général (histoire et géographie, sciences...).



Avis : Logiciel intéressant ayant des applications pour les enseignements technologiques, professionnelles ou les enseignements de sciences de l'ingénieur nécessitant des manipulations précises dans des environnements complexes ou inaccessibles. Possibilité d'inclure dans Moodle. J'y vois un intérêt pour rendre les contenus de formation plus interactives, immersives et donner du sens à l'apprenant en le rendant autonome. C'est une avancée dans l'approche de la formation. C'est la solution qui m'a le plus séduit pour son champ des possibles dans l'intégration des parcours en autonomie. L'idée de la gamification introduite à l'école est très prégnante. Utilisation simple et intuitive. Les contenus peuvent être utilisés même au-delà de l'abonnement. Coût : 1700 euros par an pour 21 licences. L'outil a évolué depuis la rencontre en 2020. Une visioconférence complémentaire va être proposée à l'équipe de la DANE le mardi 5 avril 2022

5. VEX Robotics

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

Entreprise qui propose des robots adaptés en fonction de l'âge des apprenants.



Les solutions VEX couvrent tous les niveaux de l'éducation avec des solutions accessibles, évolutives. Au-delà des principes scientifiques et d'ingénierie, VEX encourage la créativité, le travail d'équipe, le leadership et la résolution de problèmes entre les groupes. Il permet aux enseignants d'engager et d'inspirer les élèves qui doivent résoudre des problèmes STEM.

Pour coder le déplacement du robot, il est possible pour les plus jeunes d'utiliser un support ressemblant à une ardoise magnétique sur laquelle on dispose des étiquettes magnétiques symbolisant un block ou une instruction de codage.

Il existe des robots ayant des fonctions intermédiaires codées sous scratch et des robots plus sophistiqués pour les lycéens.



Avis : Pas de distributeur en France pour l'instant. Grande qualité du matériel proposé qui semble très solide.




6. ELEDA de KDetude




<https://kdetude.eu/>














Exerciseur de mathématique proposant une interface permettant à un enseignant de mathématiques de créer ses propres exercices aléatoires à partir d'une situation donnée. L'interface s'inspire de « Scratch », chaque paramètre étant configurable par un « bloc ». Il est ainsi possible de créer des enchaînements d'exercices et donc des parcours personnalisés à partir d'une bibliothèque qu'il est possible d'enrichir. On peut utiliser la bibliothèque pour s'inspirer de modèles existants.

Cette bibliothèque a vocation à s'enrichir par la mutualisation d'activités créées par les enseignants. Les objectifs de la solution sont :

- Rendre accessible la création d'activités aux non programmeurs grâce à la programmation NoCode,
- Permettre aux enseignants et formateurs de devenir créateurs de leur contenu,
- Permettre aux apprenants de s'amuser grâce à des activités toujours différentes et hautement interactives.

ELEEDA  Créer une activité  Explorer les activités  Forum

+ Nouveau  Ouvrir  Enregistrer  Docs Nom du fichier : Sans titre

 Démarrage
 Affichage
 Question
 Rétroactions
 Média
 Texte
 Liste
 Math
 Lang
 Variable
 Logique
 Boucle
 Procédure

Activité titre Activité randomisée langue fr description Question a énoncé randomisé : l'apprenant peut... tentatives max 1 rétroaction par défaut

définir nombre1 à entier aléatoire entre 1 et 10
définir nombre2 à entier aléatoire entre 1 et 10
définir produit à nombre1 x nombre2
définir mauvaises réponses à + - créer une liste avec nombre1 x nombre2 + 1
nombre1 - - 1 x nombre2

énoncé
+ - créer un paragraphe avec "Calcul le produit suivant :"
+ - créer un texte avec nombre1
" x "
nombre2

Question Choix Multiple
type une seule bonne réponse
texte "Choisis la bonne réponse :"
✓ bonne(s) réponse(s) produit
✗ mauvaises réponses mauvaises réponses
options avancées

Avis : Solution à proposer aux groupes de formateurs pour tester et développer une banque de données d'activités adaptées. KDetude a obtenu un soutien EDU'UP de la part de la DNE. Projet : tester l'outil par le GiPTiC mathématiques pour évaluer son potentiel et projeter de créer une communauté de créateur d'exercices de mathématiques.

7. MOBIDYS

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

Ce service numérique propose des livres au format EPUB3 « FROG », inspiré des pratiques orthophoniques : il inclut des aides au repérage et à l'attention, au déchiffrage et à la compréhension pour faciliter une lecture en autonomie pour les élèves atteints d'un trouble DYS. La lecture est guidée par des blocs de phrases en fonction du sens du texte. L'enseignant dispose d'un grand choix de livres mais il n'est pas possible d'en ajouter. Accessible via le GAR : abonnement d'environ 4 euros par an et par élève.

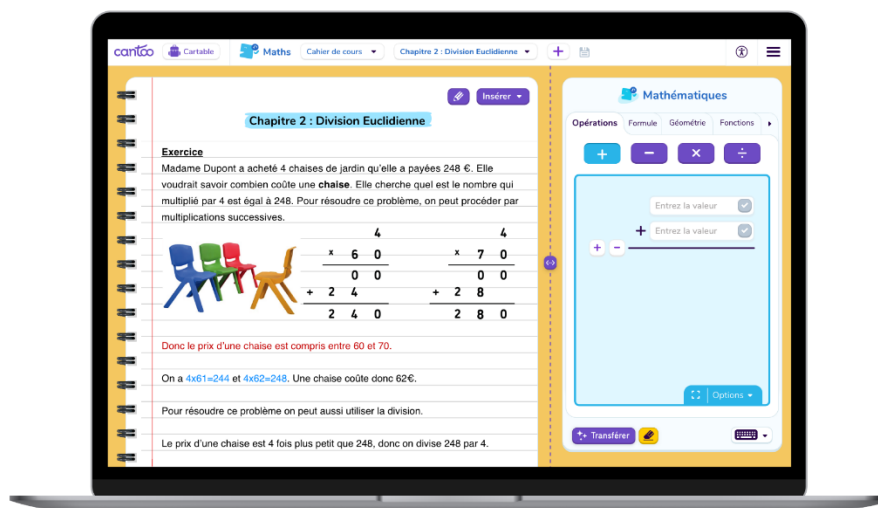
Avis : Outil assez limité à un usage très précis et utilisable dans un espace de type CDI ou par les enseignants de lettres. Les restrictions des droits d'auteurs peuvent empêcher un usage sur des œuvres littéraires récentes. Cette solution qui a pour ambition d'accompagner les élèves dyslexiques dans la lecture est apparu bien avancé et bien étudiée. L'élargissement aux autres disciplines est souhaitable. La possibilité de bénéficier de cette solution pour n'importe quelle activité créée par l'enseignant serait un plus.

8. CANTOO scribe

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

Solution pour permettre à l'élève de créer un classeur de cours. Il peut déposer des documents personnels (prise de notes, exercices...) ou fournis par l'enseignant. Le logiciel permet de convertir ces documents au format DYS (couleur ou police adaptée) et une synthèse vocale

automatique permet d'en obtenir la lecture. La ressource dispose également d'outils dédiés aux matières, en particulier les mathématiques (opérations, géométrie, éditeur d'équation...). Cela l'aide aussi à une meilleure organisation en classe et à la maison (pas de feuilles perdues), les élèves retrouvent toute leur autonomie scolaire, quel que soit leur trouble DYS. Cantoo scribe, ressource pour l'école inclusive, peut accompagner les élèves à l'école, au collège et au lycée. Avec des tarifs élevés (14€/mois pour toutes les fonctionnalités actuelles et à venir et accès complet à la Cantoo Family) le modèle économique vise davantage l'équipement individuel de l'élève par la famille que l'équipement d'un établissement.



Avis : ressource de l'école inclusive très intéressante pour la gestion de l'autonomie et l'aide aux DYS, mais avec un coût très élevé.

9. TES

<https://www.tes.com/en-ie/>

Nous avons été très bien accueillis sur le stand TES avec une présentation de leurs activités. TES, dans le contexte d'autonomie des établissements anglais propose 4 principaux services aux enseignants et aux équipes de direction : un magazine hebdomadaire pour les professionnels de l'éducation, un service de recrutement des personnels, des prestations de formation continue pour les enseignants et une plateforme internationale de mutualisation de plus de 900 000 ressources pédagogiques faites par des profs pour des profs (communauté de 12 millions de visiteurs et 120 000 contributeurs !).



Resources



Resources
Help teachers to save planning time and find inspiration with over 900,000 resources created by teachers for teachers.

Digital magazine




Magazine
Give staff access to the latest education features, insight and analysis – anytime, anywhere.

Recruitment management



Recruitment
Make recruitment more efficient and effective and reach staff who are the perfect fit for your school.

Wellbeing surveys



Staff Pulse
Give staff a voice with customisable wellbeing surveys and create action plans to improve wellbeing.

CPD training



Develop
Get whole-school access to over 140 safeguarding and CPD courses on our online training platform.

Safeguarding training




Safeguarding
Powered by EduCare
Support staff with unlimited access to over 40 courses in safeguarding, compliance, health and safety, and wellbeing.

Safeguarding reporting




SAFEGUARD
my School
Help busy staff to easily report and monitor safeguarding concerns, from wherever they are.

Classroom management



ClassCharts
Empower teachers to improve behaviour, monitor wellbeing and easily communicate with students and parents.

SEND management




ProvisionMap
Support SENCOs to document, review and evidence interventions all in one place, saving time and reducing workload.

Timetabling software



Timetable
Powered by edval
Simplify timetabling, incorporate flexible working patterns and fulfil more teacher and student preferences.

Parents' evenings



schoolcloud
Part of tes
Easily arrange online and in-person parents' evenings that save teachers and parents time and reduce administration.

Teacher training



tes institute
Develop, train and retain staff with flexible online and in-school teacher training and CPD.



10. NearPod

<https://nearpod.com/t/social-studies/8th-grade/the-renaissance-L35363339>

Outil utilisant une interface Web (HTML5) permettant à l'enseignant de créer un tableau virtuel sur un VPI ou un ENI.

Chaque activité permet de générer un code à donner aux élèves. Chaque élève peut voir sur son écran (tablette ou ordi) tout le contenu du cours de l'enseignant et tout ce qui est fait sur le VPI. L'élève peut aussi agir sur une copie de ce qui est affiché en ajoutant des annotations.



Le travail de chaque élève est automatiquement enregistré et l'enseignant peut immédiatement faire un retour personnalisé (le fonctionnement est proche de CAPYTALE). Cette application permet une implication importante des élèves par la présence de petits tests permettant un retour instantané et un suivi approfondi par les enseignants.

L'interface possède aussi les outils de gestion d'un ENI. Disponible en version française en avril.

Avis : cette solution pourrait être très intéressante pour rendre l'ensemble des cours interactifs et pour avoir une solution rendant exploitable les ENI et VPI des salles de classe

11. ViewSonic : logiciel Myviewboard

<https://myviewboard.com/>

Logiciel adapté aux écrans numériques interactifs pour exploiter les fonctionnalités proches de celles du logiciel Workspace ou d'Openboard (préparer, présenter, participer). Il est possible de le faire fonctionner en version limitée sur n'importe quel ENI. MyViewBoard fait partie d'une solution pédagogique complète avec les écrans numériques ViewSonic.



Avis : Une solution qui aurait été intéressante sur les ENI déployés dans les lycées par la Région Île-de-France dans le cadre du Plan de relance « Hybridation en lycée ».

Visite du lycée international Winston-Churchill (jeudi matin)

Le lycée Winston-Churchill, ouvert depuis la rentrée 2015, compte 900 élèves (primaire, collège et lycée). C'est un établissement de l'AEFE autonome financièrement (avec frais de scolarité), homologué par le MEN, qui prépare les élèves aux examens français.

9h00 - 09h30	Entretien avec la Direction: <ul style="list-style-type: none">● Mireille Rabaté, Proviseur● Julien Astruc, Principal du Secondaire● Laure Berr, Directrice du Primaire● Yann Houry, Directeur de l'Innovation● Hugh Podmore, Vice-Principal Pédagogie
09h30 -10h45	Intervention des élèves <ul style="list-style-type: none">● Oscar Velevitch● Thibaut Genet et Matthieu Pallud (visioconférence)

	<p>Présentations par professeurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Primaire: Meryl Sebaoui ● Secondaire Steffi Jakubenko ● 1 professeur + qqs élèves ● 2 autres enseignants avec élèves (Sophie Saudo et Cédric Bony, Hilary)
--	---

Nous sommes accueillis par Madame Rabaté, Provisoire, Julien Astruc, Principal du secondaire et Laure Berr, Directrice du Primaire. Madame Rabaté nous présente le projet de l'établissement qui se réfère à l'excellence à la française, à la bienveillance avec les élèves et à la collaboration avec les familles. Madame Rabaté met en exergue le fait que l'école, depuis des décennies, n'a pas ou peu changé alors que le monde se transforme. Elle souhaite donc fournir aux élèves et aux parents les moyens de développer les compétences du 21^{ème} siècle en ciblant prioritairement la collaboration, la créativité, et l'autonomie des élèves. Les méthodes visées sont la différenciation pédagogique et une technologie au service de la pédagogie. « La pédagogie reste plus importante que la technologie » nous rappelle Madame Rabaté.

L'école est fondée sur le bilinguisme et une approche multiculturelle, ainsi que le développement de l'ouverture d'esprit afin que des élèves puissent appréhender l'imprévisibilité du monde en toute confiance et avec imagination. « Préparer les élèves à un futur inconnu », comme le souligne Yann Houry, Directeur de l'Innovation.



Yann Houry, Directeur de l'Innovation

La stratégie numérique de l'établissement est très ambitieuse puisque qu'elle offre à chaque élève et enseignant un équipement (une tablette iPad pour le création) et l'accès aux outils Google pour la collaboration. Pour gérer le système informatique et la flotte de tablettes il y a au sein de l'établissement :

- Un responsable informatique avec un assistant ;
- Un MDM pour la gestion centralisée de la flotte de tablettes (solution JAMF en mode SAS à environ 12€/an/tablette) ;
- Choix des ressources pédagogiques à installer sur les tablettes par les équipes enseignantes ;

- Pas de filtrage pour les accès Internet au domicile des élèves ;
- L'école privilégie le travail hors connexion au domicile (chargement des documents en amont) ;
- Utilisation de la solution gratuite Google Classroom pour le partage des documents et la collaboration entre les élèves et les enseignants et les outils de production ;
- Choix de l'iPad pour ses performances (solidité, durée de charge, grand choix des applications éducatives dans le store, facilité de gestion en flotte).

Solution retenue pour la mise à disposition des *iPad* aux élèves :

- EMC (équipement mobile collectif) en primaire
- EMI (équipement mobile individuel) en secondaire

Les enseignants recrutés viennent des quatre coins du monde et sont hautement qualifiés (créatifs, collectifs et engagés). La formation continue des enseignants est conséquente et son budget très important. Chaque enseignant bénéficie de 8 jours/an auxquels s'ajoute 2h d'ateliers hebdomadaires entre pairs. Toutes les semaines, des « CPD » (formation interne) sont organisées pour partager des expériences pédagogiques et pour développer la culture de la collaboration. Ces séances d'inspiration entre enseignants peuvent être prolongées par une visite en classe. Cette modalité de formation s'apparente aux séances d'inspiration que nous proposons aux collèges et lycées numériques dans l'accompagnement ADEN à Paris.

Au-delà de la formation un travail important est fait sur la recherche et la documentation pédagogique. Une personne ressource est employée pour cela à temps plein.

Des contenus spécifiques pour l'enseignement à distance sont créés depuis 2016. Cela permet à tous les enseignants de développer une expertise de l'enseignement à distance qui n'est pas une simple transposition de cours classiques existants.

Dans les salles de classe, il n'y a pas de bureau pour l'enseignant, mais un fonctionnement en îlots. La stratégie d'apprentissage est construite sur 6 axes : acquisition, collaboration, discussion, production, investigation, entraînement.

Le manuel papier n'est quasiment plus utilisé. L'usage du cahier n'est pas proscrit.

Le lycée mesure la qualité pédagogique avec trois indicateurs synthétiques que sont :

- Les entrées à l'Université des élèves sortants (insertion dans l'enseignement supérieur)
- Le turnover du personnel du lycée (stabilité des équipes pédagogiques)
- La diversité des diplômes des enseignants (diversité des cultures et compétences professionnelles)

Avis : un projet pédagogique affirmé et ambitieux, avec des moyens numériques conséquents, voire idéaux (un équipement mobile par élève, un écosystème assez abouti et des espaces scolaires très spacieux et confortables). Le projet est porté de façon très dynamique par le chef d'établissement et c'est une condition de réussite pour le développement d'un projet numérique. Le projet d'établissement est très attractif et inspirant. Les pratiques ne sont pas ou plus révolutionnaires mais elles sont apparemment bien mises en place, elles sont éprouvées. On voit clairement que l'enseignant est recruté pour s'inscrire dans le projet, et pas un enseignant en place que l'on doit convaincre de s'inscrire dans le projet, ce n'est pas la même dynamique.

Ce que nous avons vu est un établissement tourné vers le numérique permettant l'autonomie des élèves et une aisance de prise de parole.

La visite d'une salle de classe au moins aurait été la bienvenue pour avoir une vision plus large des apprenants face aux outils et à la pédagogie de projet, et voir la posture de l'enseignant en classe.



La délégation régionale devant le lycée international W.-Churchill

Intérêt de la délégation

- Tout à fait séduit par l'ambiance dynamisante d'une telle visite, des nombreux échanges riches du fait du plus grand nombre.
- Découvrir des méthodes et pratiques pédagogiques différentes de celles connues en France.
- Découvrir les stratégies mises en œuvre pour développer les usages numériques au sein de l'établissement.
- Découvrir de nouveaux outils non disponibles encore en France (Robots Vex et Nearpods Renaissance).
- Découvrir les stratégies en termes de formation des enseignants et d'accompagnement des équipes pédagogiques au quotidien (personnel dédié).
- Renforcer la cohésion d'équipe et les échanges au niveau des acteurs de la Région académique d'Île-de-France lors de moments conviviaux ce qui facilite les échanges.
- Intégration de l'équipe régionale tournée vers un même projet
- Découverte de nouveaux outils pour nos élèves
- Découverte de stratégie en termes de formation
- Moyen de comparaison de startups
- Donne des idées pour l'organisation de nos événements de valorisation
- Concevoir un programme en amont de la visite a permis de ne pas se perdre dans le nombre indéfinissable des stands proposés. Les EdTech rencontrées ont été intéressantes. Cela nous a permis d'échanger avec des startups éducatives sur un temps donné ce qui n'est pas envisageable durant le reste de l'année et ainsi de permettre des comparaisons rapprochées.
- Se connaître entre équipes des DANE (et avec Véronique Fouque) pour mieux travailler ensemble (missions partagées dans le cadre de la région académique)
- D'une façon générale, le numérique éducatif est en plein essor et nous avons la chance de l'observer particulièrement dans ce salon.
- On est vraiment dans la posture pour recevoir.

Améliorations pour le futur

- Faire la visite du salon sur une journée complète pour éviter les allers-retours (45 min de trajet). Passer moins de temps sur le pavillon français pour découvrir des innovations d'autres pays.
- Voir les élèves en classe pour mesurer la place réelle des usages.
- Les présentations des élèves étaient peut-être un peu « trop belles », j'aurais aimé discuter avec des élèves lambda.
- Trouver un dispositif pour permettre une meilleure qualité d'écoute des exposants sur les stands (Utiliser des audio-guides ?).
- Dans la mesure du possible, faire des réservations groupées de l'hôtel et du train.
- Donner du temps libre sur le salon pour que chacun d'entre nous aille découvrir d'autres stands selon ses appétences
- Découvrir une école publique tournée vers le numérique pour avoir un moyen de comparaison avec nos établissements