



Investissements d'avenir :

Appel à projets n°2 « Services numériques innovants pour l'e-éducation »

17 projets de démonstrateurs de services numériques dans le domaine de l'e-éducation ont été sélectionnés en raison de leur caractère innovant et des perspectives de valorisation économique. Ces projets représentent un investissement total par les lauréats de plus de 46 millions d'euros. Une aide totale des investissements d'avenir de 18,8 millions d'euros sera dédiée aux entreprises et partenaires lauréats. Les subventions s'échelonnent de 122 000 euros à 2,2 millions d'euros par projet.

Les projets soutenus couvrent des champs d'innovation majeurs de l'éducation tels que les plateformes numériques éducatives, les environnements numériques de travail (ENT) intégrant des contenus éducatifs enrichis ou adaptés aux situations de handicap ou encore les expérimentations d'usages émergents intégrant de nouveaux supports comme les tablettes numériques. Ces projets reposent sur des collaborations entre des entreprises technologiques innovantes, des fournisseurs de contenus éducatifs, des établissements et partenaires publics de la sphère éducative ainsi que des collectivités.

Les projets sélectionnés sont détaillés ci-dessous :

Nom du projet	Chef de file	Objet du projet
CAPA	UTC	Développement de Chaînes éditoriales Avancées pour des documents Pédagogiques Accessibles à tous, en fournissant un ensemble cohérent d'outils et de ressources et en répondant à la généralisation d'accueil des personnes en situation de handicap
CARTOGRAPHIE DES SAVOIRS	MAXICOURS	Transcription du socle commun sous la forme d'une cartographie des compétences et des connaissances afin d'élaborer des dispositifs de différenciation des parcours d'apprentissage pour le primaire en mathématiques et français

EAST	CESI	Environnement d'apprentissage 3D autour d'objets industriels dématérialisés pour l'enseignement professionnel et technologiques permettant d'élaborer une scénarisation pédagogique grâce à un langage de description d'interactions
EESC	SOPRA Group	Implémentation dans la solution "open ENT" de fonctionnalités visant à servir les usages collaboratifs et sociaux grâce à des développements ergonomiques et à l'intégration de fonctionnalités existantes, ainsi qu'une modification de l'architecture applicative globale notamment pour l'intégration des usages en mobilité
EGO-PAC	CAP-TIC	Environnement de conception et de gestion de parcours pédagogiques s'adressant au enseignants des écoles, collèges, lycées, intégré aux ENT, proposant une plateforme applicative, open source et interopérable, comportant des contenus pédagogiques
EYESCHOOL	CENTICH	Dispositif numérique nomade pour l'accès à la lecture, l'écriture et la prise de note dans un parcours d'éducation et de formation professionnelle à destination des personnes déficientes sensorielles (visuelles et/ou auditives) ou présentant des troubles spécifiques du langage
GALAGO	STANTUM	Nouvelle génération de tablettes conçues spécialement pour l'éducation primaire et secondaire, accompagnées d'une infrastructure spécifique, de ressources pédagogiques pour son intégration dans un contexte scolaire en lien notamment avec les TBI ou les ENT.
ICLASSE/ADELL	CLASSIP	Dispositif web de virtualisation de la salle de cours, intégrable comme service tiers aux ENT avec ses contenus, assurant une mise en relation d'enseignants et d'apprenants ou d'apprenants entre eux
META-EDUCATION	LOGICA	Outils permettant l'acquisition, la gestion et l'enrichissement collaboratif de documents de nature différente (vidéo, texte, image etc.) en lien avec l'ENT
ONE	Webservices pour l'éducation	Socle ENT libre et modulaire, adapté au 1er degré et intégrant, outre les services classiques de l'ENT, des applications prêtes à l'emploi au service d'usages intégrés de ressources numériques
PÉRICLES	ALTRAN	Modèle et outil permettant aux institutions de mettre en œuvre une démarche qualité interne en s'appuyant sur leurs propres objectifs et critères, et qui s'intègre à leurs systèmes d'information
RPE	CNDP	Réseau professionnel et plateforme de contenus à destination des enseignants fondés sur l'interactivité, le partage, la modification, la création et la co-création de ressources

SCOLA	ARIES	Plate-forme de e-learning innovante fondée sur l'utilisation des jeux sérieux afin de faciliter l'acquisition et le repérage de compétences pour la personnalisation des parcours des élèves avec la possibilité pour les enseignants de construire leurs scénarios pédagogiques
SEATCHER	PROXELIA	Ensemble de solutions innovantes autour du thème du monde marin et subaquatique permettant de faciliter l'apprentissage des sciences expérimentales et de la technologie grâce à un dispositif fondé sur les jeux sérieux et la simulation
TACTILEO	MASKOTT	Réunion de toutes les interfaces tactiles d'une classe (tablettes, tables numériques, TNI) avec synchronisation transparente pour les usagers au sein d'un écosystème pédagogique, pour faciliter le travail collaboratif grâce à des supports interactifs pluri-médias
TED	UNOWHY	Tablette dédiée au milieu éducatif, évolutive, associée à un contenu digital adapté et à des fonctions interactives dont l'ambition est d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage en collaboration avec élèves et enseignants
VIRTUALTEACH	CLARTE	Ensemble de méthodes et outils pédagogiques basés sur les technologies de réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée, pour l'enseignement technologique et professionnel afin de manipuler des systèmes techniques non transportables au sein des classes