

Grand Prix des collectivités innovantes 2025



SOMMAIRE

Introduction et éditos	1
Présentation du jury	2
Lauréats	3
Dossiers candidats	4

1. Les collectivités territoriales, moteurs du numérique éducatif

Le numérique éducatif se déploie dans les salles de classe et dans les territoires, grâce à l'engagement des collectivités qui, jour après jour, investissent, accompagnent et innovent pour offrir à tous les citoyens – élèves, enseignants, familles, apprenants – les conditions d'un apprentissage enrichi et inclusif.

Ces acteurs de proximité jouent un rôle décisif : celui de rendre concrète et accessible l'ambition d'une éducation numérique pour tous. Les collectivités assurent la mise en œuvre d'infrastructures, le soutien aux établissements, l'expérimentation de solutions, la formation des acteurs de terrain et, surtout, l'animation d'écosystèmes locaux où l'innovation peut naître et se diffuser.

À l'AFINEF, nous considérons les collectivités territoriales comme des partenaires pour réussir la transformation numérique de l'éducation. C'est pourquoi nous sommes particulièrement fiers, à travers cette deuxième édition du Grand Prix des Collectivités Innovantes, de mettre en lumière près de 30 initiatives exemplaires. Ces projets témoignent de la créativité, de la diversité et de l'engagement des territoires partout en France.

Le numérique éducatif ne peut se réduire à un simple enjeu technologique. Il est d'abord un projet humain et collectif, qui suppose de rapprocher les acteurs : institutions, enseignants, parents, élèves, entreprises de la filière du numérique éducatif. Les collectivités territoriales sont à la croisée de ces dynamiques : elles impulsent des coopérations, favorisent l'inclusion, et veillent à ce que les solutions déployées répondent réellement aux besoins des communautés éducatives.

Grâce à leur connaissance fine des réalités locales et à leur capacité d'expérimentation, les collectivités se révèlent comme des laboratoires d'innovations éducatives, capables d'inspirer d'autres territoires et d'alimenter les politiques nationales.

Le Grand Prix des Collectivités Innovantes de l'AFINEF valorise le dynamisme et la richesse des initiatives locales.

En célébrant ces réalisations, nous souhaitons rappeler que l'avenir du numérique éducatif se construit au plus près des besoins des élèves et des enseignants, avec des solutions ancrées dans le réel, pensées et mises en œuvre en coopération.

1. Edito de la Banque des territoires

A la Banque des Territoires, nous sommes convaincus que le numérique est un vecteur incontournable d'inclusion, d'autonomie, de réussite pour les élèves, et de revalorisation du métier d'enseignant. Nous sommes engagés aux côtés de l'État pour structurer une politique publique durable dans ce domaine, convaincue que l'éducation par le numérique, et au numérique, est essentielle pour préparer les citoyens de demain. Former à un usage raisonné et critique du numérique dès l'école est une condition de notre souveraineté et de la préservation de notre modèle démocratique.

Le retour d'expérience de l'usage des solutions numériques éducatives mises à disposition via la Canotech TNE pour les enseignants des 12 Territoires Numériques Educatifs, opérés par la Banque des Territoires, démontre, à titre d'illustration, un succès marqué des ressources sur les savoirs fondamentaux pour le premier degré, mais aussi les compétences psycho-sociales et les langues vivantes, compétences pour lesquels les enseignants se sentent parfois trop peu outillés (1). Lorsque les 3 autres dimensions sont associées au déploiement de ressources numériques - équipements déployés dans les classes, formations des équipes éducatives et accompagnement sur le volet parentalité -, celles-ci sont donc utilisées et plébiscitées par les enseignants (2).

Le déploiement du numérique éducatif s'inscrit nécessairement dans une démarche collaborative entre Etat, collectivités territoriales, équipes éducatives et acteurs privés du numérique éducatif. La Banque des Territoires a à cœur de soutenir ces dynamiques partenariales à l'échelle territoriale. C'est pour cette raison que, en tant que partenaire de l'AFINEF, nous sommes ravis de participer au Grand prix des collectivités innovantes, qui témoigne de la possibilité de dépasser les freins récurrents au déploiement du numérique éducatif : commande publique morcelée, contraintes techniques et manque de stabilité des investissements.

La Banque des Territoires, est un partenaire historique de l'État pour financer et mettre en œuvre les politiques publiques éducatives. Son action repose sur trois leviers majeurs :

1. En tant que partenaire de l'Etat, nous opérons les programmes d'investissement d'avenir France 2030, avec la gestion de 10 mandats sur les volets notamment du numérique éducatif, de l'orientation vers les études supérieures et la forme scolaire.
2. Nous investissons dans des entreprises EdTech françaises pour les aider à se structurer et à développer des solutions éducatives innovantes et souveraines. Afin de favoriser l'émergence de projets à fort impact, nous déployons le programme d'accélération dédié à l'éducation passerelles. La troisième promotion lancée cette année est constituée de 6 lauréats : Logbook, Kokoro Lingua, Masteur, MathLive, Ed.ai et DataforEthic

1. Edito de la Banque des territoires

3. Nous nous positionnons également en tant qu'animateur de l'écosystème numérique éducatif et soutenons en partenariat les acteurs de l'écosystème, notamment associations de la filière et collectivités territoriales, avec l'organisation d'événements et la publication d'études et plaidoyers structurants.

Nous tenons naturellement à saluer, d'une part, la mobilisation des collectivités territoriales, qui ont fait ce choix d'investir sur le numérique éducatif en dépassant le débat anxiogène sur « les écrans », et qui participent à une gouvernance partagée à l'échelle territoriale, main dans la main avec l'académie, et d'autre part, les acteurs du numérique éducatif dont l'engagement, la culture entrepreneuriale et les convictions ne sont plus à démontrer (3) .

Sources :

(1) La récente enquête TALIS souligne qu'en France, seuls 52 % des enseignants estiment être capables d'accompagner efficacement l'apprentissage des CPS, contre 73 % en moyenne OCDE

(2) Le top 10 des ressources obtenant le meilleur taux de renouvellement oscillent entre 59 et 73%

(3) Voir l'étude de la Banque des Territoires et EY Parthenon, La filière Edtech française 2023-2024 : entre résilience, croissance et défis pour l'avenir

1. Introduction et éditos Educatech

L'AFINEF et Educatech Expo célèbrent l'innovation éducative territoriale

Educ@tech Expo a le plaisir d'accueillir, pour la deuxième année consécutive, le Grand prix AFINEF des collectivités innovantes, qui distingue les initiatives les plus inspirantes portées par les territoires en matière d'innovation éducative.

Accueillir le Grand prix AFINEF dans le cadre d'Educ@tech Expo, c'est affirmer une volonté commune : soutenir les territoires pionniers et favoriser l'innovation pédagogique. Rendez-vous incontournable des professionnels de l'éducation et du numérique, Educ@tech Expo contribue ainsi à vos côtés à la valorisation de projets à fort impact menés sur le terrain et salue l'engagement des équipes qui font évoluer, concrètement, les pratiques éducatives.

La remise des trophées, par un jury composé d'élus, de représentants du ministère de l'Éducation nationale, de la Banque des Territoires, de la recherche et du monde associatif, illustre la richesse du dialogue entre acteurs publics, privés et institutionnels. Ensemble, nous partageons une conviction : l'innovation naît de la coopération entre intelligences humaines, collectives et territoriales.

Un temps fort qui incarne pleinement le thème 2025 : Conjuguer les intelligences.



2. Présentation du jury



VALÉRIE NOUVEL

**Vice-présidente de
La Manche**

Valérie Nouvel est Présidente du Groupe de Travail Numérique Educatif de la Commission Innovation et Numérique de Départements de France.

Valérie est également Vice-Présidente Transition et Adaptation au changement climatique du Département de la Manche et est ingénieure en Génie Industriel de l'Environnement



**ALICE
BOUTELOUP**

**Responsable du pôle
éducation à la Banque
des territoires**

Alice Bouteloup est responsable du pôle Éducation à la Banque des Territoires, où elle pilote les programmes éducatifs dans le cadre du plan France 2030, notamment l'innovation pédagogique et la structuration de la filière EdTech. Sous sa responsabilité, le pôle propose des financements pour des projets d'éducation et de formation professionnelle à fort impact territorial, en combinant ingénierie, conseils et investissements en fonds propres.

2. Présentation du jury



TESSA DEIT

**Responsable
pédagogique du
Collectif Orientation**

Tessa a fait de l'éducation son terrain d'engagement, en France comme à l'étranger. Après plusieurs années d'enseignement en collèges, lycées et CFA, puis en tant que responsable pédagogique du Collectif Orientation, elle contribue à promouvoir une éducation inclusive et accessible à toutes et tous. Convaincue que l'orientation et le numérique constituent des leviers essentiels pour réduire les inégalités, elle met son expertise au service de démarches collectives visant à comprendre et à dépasser les difficultés systémiques rencontrées par les jeunes.



CHRISTINE FRANÇOIS

**Conseillère en système
d'information –
Transformation
numérique et innovation
publique
Ministère de l'Éducation
nationale**

Conseillère des systèmes d'information au Secrétariat général du ministère de l'Éducation nationale, Christine François œuvre à la modernisation du service public d'éducation par le numérique. En région académique, elle a piloté un laboratoire d'innovation dédié aux grands défis éducatifs, mobilisant des partenariats nationaux et internationaux autour de projets de recherche et d'expérimentation.

2. Présentation du jury



Emmanuel Georges-Picot est conseiller formation professionnelle, éducation et emploi chez Régions de France. À ce titre, il pilote les réflexions et les initiatives sur la structuration d'un service public régional de l'emploi et de la formation professionnelle.

Il contribue à des études stratégiques, notamment sur l'articulation des compétences entre les Régions et l'État, pour renforcer l'autonomie et l'impact territorial.

EMMANUEL GEORGES PICOT

**Conseiller chargé de
l'éducation, de
l'orientation, de la
formation et de l'emploi
pour Régions de France**



Mathilde Travail est formatrice en neuroéducation et co-fondatrice du Réseau Entreprendre pour l'Éducation, où elle mobilise créativité et engagement pour transformer le système éducatif.

Elle sensibilise les acteurs éducatifs aux compétences psychosociales et aux pratiques innovantes d'apprentissage. Très investie dans le partage, elle promeut la coopération, la mutualisation et la co-crédation au sein de son réseau.

Parallèlement, elle anime des formations et interventions pour donner du sens à l'engagement éducatif et renforcer l'impact des initiatives.

MATHILDE TRAVAIL

**Co-fondatrice
d'Entreprendre pour
l'Éducation**

2. Présentation du jury



Christian Stracka préside l'association des Formateurs TICE- Réseau National ou AFT-RN depuis juin 2016 et, à ce titre, il est un véritable relais entre les formateurs au numérique, les enseignants, le secteur EdTech et les acteurs territoriaux.

Christian a, lui-même, été Enseignant Référent aux Usages du numérique, pendant douze années, après avoir été directeur d'école. S'il est, aujourd'hui, à la retraite après avoir consacré quarante-deux ans à l'Éducation nationale et surtout aux élèves, il n'en a pas encore fini avec le numérique éducatif.

CHRISTIAN STRACKA
Président de l'AFT-RN



**TANINNA
PORTEBOS**

**Directrice du projet
IOTA de l'Ecole 42**

Passionnée d'éducation numérique, Taninna est investie dans ce domaine depuis une dizaine d'années dans des grands groupes, associations ou encore startup sociale.

Aujourd'hui, Taninna porte le projet éducatif de 42 pour les élèves de premier degré, IOTA. Taninna endosse également la casquette de Référente Numérique & Écran pour la plateforme halo, le lieu ressource des passionnés d'éducation.

2. Présentation du jury

**LES ÉLÈVES DU LYCÉE INTERNATIONAL
DE SAINT-GERMAIN-EN-LAYE**



Lycée International

S A I N T - G E R M A I N - E N - L A Y E

3. Lauréats



Prix lycéen



VILLE DE
MARSEILLE



Cape Code est une association à impact social reconnue d'intérêt général dont la mission est d'offrir aux jeunes des quartiers prioritaires un socle de formation au codage informatique qui les conduira vers une meilleure insertion sociale et une forte employabilité

A partir de 8 ans, les volontaires vont découvrir le fonctionnement d'un ordinateur, puis le développement de projets grâce programmes Scratch, Construct pour les conduire à Python entre autres dans les plus grandes classes.

Comment cela se passe ? 30 cours de 90 minutes sur une année scolaire, chacun travaille sur un ordinateur individuel par groupe de 10 élèves animé par un formateur spécialisé, sur temps scolaire, périscolaire ou extra-scolaire.

Les principaux résultats du dispositif Cape Code sont les suivants :

- 40 élèves il y a 2 ans, 240 l'année scolaire dernière, et environ 700 cette rentrée scolaire, sur les pôles Ile de France et Marseille ;
- un ratio de 40% de filles dans les écoles primaires ;
- un taux d'absentéisme quasi nul, des familles fières de la réussite de leurs enfants, des professeurs des écoles voulant se former pour démultiplier nos éducateurs, l'éducation nationale et les mairies soutenant nos actions, voilà nos réussites.

Le projet s'adresse aux enfants à partir de 8 ans jusqu'aux lycéens en classe de terminale des quartiers prioritaires, mais aussi aux professeurs des écoles auxquels Cape Code commence à enseigner le codage informatique (Initiative quartier La Rose à Marseille pour l'année scolaire 2024-2025) et pour lesquels Cape Code finance les cours et les licences d'exploitation.

Cette formation pourra être dispensée aux animateurs des centres sociaux lorsqu'il y aura la demande.

3. Lauréats



Prix innovation pédagogique



Le projet « Classe tout-terrain & numérique » a pour objectif d'enrichir l'offre éducative du Département de Seine-et-Marne en développant des actions pédagogiques menées principalement hors de la classe, en mobilisant les espaces extérieurs et les outils numériques.

Il s'agit d'interroger le prolongement de la classe à l'extérieur et l'apprentissage au contact de la nature et du patrimoine.

La démarche met en avant les bénéfices de l'enseignement en extérieur : bien-être, apaisement, reconnexion à l'environnement, mais aussi ouverture à de nouvelles pratiques pédagogiques.

Le numérique est mis au service de l'autonomie et de l'engagement : l'intégration d'outils numériques soutient les activités de terrain, stimule la participation active des élèves et prolonge les apprentissages en classe ou à distance. Le rallye éducatif constitue un point d'entrée concret et stimulant pour initier ces actions.

L'action repose sur la mobilisation d'outils numériques de création de parcours éducatifs tels que Pégase, Situlearn, MathCityMap, et/ou d'outils d'exploration comme Fizziq ou Luanti. Elle valorise également l'usage de l'ENT77 pour le travail collectif et la réutilisation des productions en classe.

Le développement de kits de matériels « tout-terrain » composés de tablettes, borne Wi-Fi/4G, accessoires scientifiques, audiovisuels et mobiliers adaptés vise à faciliter leurs usages en extérieur.

Enfin, l'utilisation de matériels tels que la web radio, la web TV ou l'impression 3D peut être envisagée pour enrichir et prolonger les actions.

L'action « Classe tout-terrain & numérique » place les collégiens au centre : ils créent et expérimentent pour développer coopération, créativité, autonomie et engagement.

3. Lauréats



Prix alliance éducative



VILLE DE
MARSEILLE

La ville de Marseille a proposé aux classes de CM2 des écoles de son territoire, un parcours éducatif autour de la citoyenneté numérique intitulé « Petits explorateurs du web ».

29 classes ont été retenues, soit plus de 650 élèves.

Ce parcours éducatif s'inscrit dans le cadre de l'année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique. Il vise à développer la citoyenneté numérique des élèves, c'est à dire leur capacité de naviguer dans nos environnements numériques de manière sécuritaire et responsable et de s'engager activement et respectueusement dans ces espaces.

Les objectifs du parcours :

- favoriser la compréhension des droits et devoirs du citoyen numérique ;
- développer des compétences en matière de sécurité numérique : apprendre aux élèves à se protéger en ligne (protection des données numériques, mots de passe, comportements sûrs) ;
- sensibiliser à l'usage responsable et éthique des technologies : encourager un usage respectueux et éthique des outils numériques, y compris le respect des autres et de soi-même.

Le projet inclut de nombreuses ressources numériques pour l'éducation :

- l'Espace Numérique de Travail (Beneylu), afin de mettre à disposition des enseignants une mallette pédagogique ;
- des kits de robotique (INTELINO Smart Train, Sphère Mini, Sphero Indo Student) pour les kermesses du numérique ;
- les ressources pédagogiques de la CNIL ;
- des écrans numériques interactifs ;
- des tablettes fournies dans le cadre des classes mobiles ;
- des kits de web radio et de web TV ;
- le kit permis Internet mis en place par le ministère de l'intérieur.

3. Lauréats



Prix inclusion



Le projet de l'Expérithèque Numérique de Vendée est une initiative du conseil départemental, lancée pour répondre aux défis des élèves en grande difficulté dans les collèges vendéens. Avant ce projet, les équipes pédagogiques peinaient à obtenir rapidement du matériel adapté, le processus de demande étant souvent ardu et long. Les élèves ne pouvaient pas essayer le matériel avant de l'acquérir, limitant ainsi les solutions adaptées à leurs besoins.

L'Expérithèque est ainsi un prêt de la collectivité de Vendée aux collèges, afin de soutenir les élèves en grande difficulté, en favorisant l'innovation des pratiques pédagogiques tout en optimisant le choix de l'acquisition de matériels, lors d'une notification de la Maison Vendée Autonomie.

L'Expérithèque Numérique est un partenariat avec la Direction des services départementaux de l'Éducation nationale (DSDEN) et la Maison Départementale pour les Personnes Handicapées, devenue Maison Vendée Autonomie (MVA).

La problématique adressée par le projet de l'Expérithèque Numérique de Vendée est le manque de matériel pédagogique adapté pour les élèves en grande difficulté scolaire, ainsi que l'absence de possibilité de tester ce matériel avant son attribution.

Chaque année, peu après la rentrée scolaire, des élèves sont identifiés comme ayant des besoins spécifiques, mais le processus pour obtenir le matériel nécessaire via le GEVA-Sco et la MVA peut prendre plus de 18 mois.

Ce délai crée une situation inconfortable pour les élèves et retarde leur prise en charge. L'Expérithèque Numérique, en tant que banque de matériel pédagogique gérée par la Direction des Solutions Numériques du Département (DSN), permet aux équipes pédagogiques de mener à bien des expérimentations et de valider le choix des équipements les plus adaptés, facilitant ainsi l'élaboration du Projet Personnalisé de Scolarisation (PPS) et améliorant les conditions d'apprentissage des élèves en difficulté.

3. Lauréats



Prix partenariat public-privé



Le projet Calais Territoire Bilingue – English Books vise à favoriser le bilinguisme des élèves en proposant un enseignement partiellement en anglais. Il s'appuie sur une bibliothèque audio d'albums jeunesse lus par des anglophones, accessibles via des dispositifs Bookinou. Les enseignants peuvent ainsi intégrer facilement l'anglais à leurs pratiques pédagogiques dès la maternelle.

Une flotte de 300 Bookinou a été déployée pour ce projet.

Bookinou est un outil numérique qui permet aux élèves d'écouter des histoires audio associées à des albums en anglais. Ce dispositif favorise l'apprentissage linguistique de manière ludique et interactive, en autonomie ou en classe. Il s'agit donc bien d'une ressource numérique éducative, au service de l'apprentissage de l'anglais.

Le projet répond à plusieurs enjeux :

- exposer les élèves régulièrement à l'anglais dès la maternelle ;
- offrir des supports adaptés et motivants pour faciliter la compréhension orale ;
- aider les enseignants non spécialistes à intégrer l'anglais dans leurs pratiques pédagogiques grâce à des ressources numériques simples à utiliser ;
- réduire les inégalités d'accès à une éducation bilingue de qualité sur tout un territoire.

Le projet s'adresse aux élèves des écoles maternelles et élémentaires calaisiennes relevant des inspections du premier degré de Calais 1 et Calais 2, ainsi qu'aux enseignants, même non spécialistes en anglais.

3. Lauréats



Coup de coeur du jury

CHARENTE

LE DÉPARTEMENT

Suite à la mise en place d'une couverture wifi dans tous les espaces pédagogiques de l'ensemble de ses collèges publics, le Département de la Charente a lancé son plan « Collège Numérique performant » en 2021 et privilégié le déploiement de matériel mobile tel que des chariots d'ordinateurs portables. Les orientations stratégiques, en plus d'une modernisation nécessaire du parc informatique des collèges, portent sur le soutien au développement des usages du numérique et l'inclusion par le numérique.

Cette stratégie de déploiement numérique s'accompagne, pour optimiser le développement des usages, d'une réflexion sur l'aménagement des espaces pédagogiques et lieux de vie au sein des établissements. L'objectif est de répondre à la diversité des besoins des élèves et des approches individuelles en développant de nouvelles formes d'apprentissage qui viennent en complément de l'enseignement frontal traditionnel : pédagogie orientée sur l'action et l'expérimentation, le travail collaboratif, etc.

Aussi, les traditionnelles salles informatiques disparaissent progressivement pour laisser place à une salle entièrement modulable (mobilier et matériel numérique) généralement couplée à des espaces créations dédiés à l'éducation aux médias et à l'information (WebTV et/ou WebRadio).

Le Département de la Charente accompagne ses collèges publics dans le réaménagement d'espaces d'apprentissages et de vivre ensemble étudiés pour intégrer l'utilisation des outils numériques dans le cadre de pratiques pédagogiques renouvelées.

4. Dossiers candidats



La commune d'Anor, située dans le Parc naturel régional de l'Avesnois (proche de la frontière Belge), a fait le choix audacieux d'expérimenter une solution pédagogique innovante pour ses écoles et son territoire : l'accueil de la salle immersive mobile ALIAD Education.

L'objectif était simple mais ambitieux : apporter aux enfants d'Anor les mêmes opportunités éducatives que dans les grandes métropoles, sans perdre des heures dans les transports. Grâce à un dispositif unique en France, la salle immersive s'est déployée en moins de deux heures dans la salle des fêtes d'Anor, puis a permis d'immerger les élèves, les enseignants, les familles et les habitants dans une expérience scientifique sur le système solaire.

Les enfants ont ainsi pu explorer les planètes comme s'ils voyageaient dans l'espace, comprendre leurs caractéristiques et situer la Terre dans son environnement. L'expérience a été conçue en cohérence avec les programmes scolaires, et adaptée aux élèves du cycle 3, pour qui l'astronomie constitue un chapitre essentiel.

Ce projet a été un exemple de coordination réussie entre acteurs locaux et institutionnels. Le maire d'Anor, Jean-Luc Pérat, a initié et soutenu l'opération. L'inspectrice de l'Éducation nationale, accompagnée de la conseillère pédagogique, a veillé à la cohérence avec les attendus éducatifs.

Le financement de cette action a été rendu possible grâce à l'appui des Territoires Éducatifs Ruraux (TER), dispositif national visant à réduire les inégalités scolaires dans les zones rurales.

Au-delà de l'expérience vécue par les élèves, cette démarche a eu une valeur exemplaire : elle a montré que lorsqu'une municipalité, l'institution scolaire, un dispositif national comme les TER et une EdTech innovante travaillent ensemble, il est possible d'offrir aux enfants un accès à des ressources pédagogiques de pointe directement sur leur territoire.

4. Dossiers candidats



La Métropole soutient le déploiement de StudiAva, une innovation numérique et sociale qui transforme l'orientation scolaire en combinant le meilleur de l'intelligence artificielle et de l'accompagnement humain.

StudiAva repose sur une conviction forte : chaque jeune doit pouvoir rêver grand, mais surtout faire des choix d'orientation éclairés et adaptés à son potentiel. Pour cela, la solution associe une application intelligente et des ateliers interactifs qui se renforcent mutuellement.

Grâce à l'IA, la plateforme analyse les compétences, intérêts et aspirations des élèves. Elle cartographie les formations disponibles et propose un matching personnalisé avec des parcours post-bac adaptés. Les ateliers, animés par de jeunes étudiants ou diplômés, prolongent cette expérience en permettant aux lycéens d'échanger, de clarifier leurs choix et d'apprendre à utiliser concrètement les résultats fournis par StudiAva (notamment sur Parcoursup).

Ce dispositif intégré se déploie en trois étapes simples :

- se connaître : identification des forces et centres d'intérêt ;
- découvrir : exploration interactive et contextualisée des métiers et formations ;
- s'orienter : recommandations personnalisées via l'IA, consolidées par un accompagnement humain.

Une particularité forte du projet est qu'il existe un module spécifique de lutte contre l'autocensure qui favorise l'égalité filles-garçons, en incitant les jeunes à explorer des filières auxquelles ils ne se projettent pas spontanément (sciences, numérique, industrie).

Les ateliers sont animés par de jeunes étudiants et diplômés, ce qui permet de constituer un vivier de facilitateurs localement dans chaque territoire.

Le dispositif est modulable : il peut être adapté à différents contextes (lycées urbains, zones rurales, cités éducatives, établissements REP/REP+).

4. Dossiers candidats



En 2023, l'approche concernant le numérique dans les écoles de la ville se concrétisait par une absence de vision globale et de planification. Aucune stratégie ni feuille de route n'avait été établie pour anticiper les besoins en matière d'équipement, d'infrastructures ou de formation. Les actions menées se limitaient souvent à répondre à des demandes ponctuelles sans harmonisation, ni prises en compte des prérequis techniques, fonctionnels, ou pédagogique. Cela a conduit à une fragmentation des initiatives, sans véritable cohérence entre elles, et sans préparation adéquate des enseignants ou des élèves à l'utilisation efficace des outils numériques.

Dans un premier temps, pour les années 2024 et 2025, la ville a fait le choix de prioriser l'équipement des écoles en matière de numérique éducatif. La municipalité a décidé de déployer, en une seule phase pour 2024, un équipement homogène dans toutes les écoles. Ce déploiement comprend notamment un accès à la fibre pour chaque établissement et l'installation de 137 Écrans Numériques Interactifs (ENI) dans les classes. Chaque écran est équipé de la suite idruide (gestion du parc, protection web, gestion de classe et de ressources. De plus ces écrans sont conçus pour faciliter leur utilisation par tout enseignant en les libérant des contraintes techniques. Les ENI comprennent aussi des outils google, l'accès à un store dédié composé de ressources pédagogiques reconnues.

L'introduction des ENI et de la suite idruide dans les écoles primaires vise à faire évoluer l'enseignement de manière significative. Les principaux bénéfices incluent l'inclusion des élèves en difficulté, la personnalisation des apprentissages et le développement de compétences numériques essentielles. Ces outils modernisent l'enseignement, rendant les cours plus interactifs, et permettent aux enseignants de mieux suivre les progrès des élèves grâce à l'analyse de données (lalilo, adptive math, mathia).

4. Dossiers candidats



LE DÉPARTEMENT

Le projet du département de la La Drôme s'inscrit dans le cadre du Conseil Départemental des Jeunes 2024/2025, où une commission a travaillé sur l'intelligence artificielle. Les jeunes élus ont d'abord exploré l'usage et l'impact de cette technologie dans le quotidien et les études des collégiens.

Puis, pour sensibiliser un large public et encourager une utilisation raisonnée de l'IA, ils ont conçu un jeu vidéo en "pointer-cliquer". À travers un personnage, le joueur explore plusieurs tableaux abordant des thématiques variées (santé, études, alimentation...). Quelle que soit l'issue de la partie, des conseils pratiques sont proposés en conclusion pour accompagner le joueur dans une meilleure compréhension des enjeux liés à l'IA.

L'intelligence artificielle est désormais pleinement intégrée au quotidien numérique des collégiens, souvent sans qu'ils en aient conscience. Ce projet interroge la manière dont l'IA remet en question certains repères :

- Éducation et esprit critique : Comment aider les jeunes à développer un regard critique sur les usages de l'IA (fake news, plagiat, biais, dépendance aux outils) ?
- Citoyenneté numérique : Comment les sensibiliser aux enjeux sociaux, éthiques et environnementaux de l'IA ?
- Inégalités d'accès : Tous les collégiens ont-ils les mêmes opportunités d'accéder à ces outils et de les maîtriser ?
- Créativité et collaboration : Comment faire de l'IA un levier pour stimuler la créativité, plutôt qu'un simple outil de facilité ?

Ces questions sont au cœur du projet. Sans adopter un ton moralisateur, les jeunes élus ont souhaité proposer des conseils pour éveiller les consciences et inciter chacun à interroger son propre rapport à l'IA.

4. Dossiers candidats

MÉTROPOLE

GRAND

LYON

Laclasse.com est l'ENT des collèges et des écoles de la Métropole du Grand Lyon au crible de l'inclusivité.

L'objectif est de faciliter la conception de services inclusifs, grâce à "Inclusif, le jeu", un jeu sérieux en open source pour passer à l'action sur les services numériques de la Métropole.

L'ENT "laclasse.com" a été conçu et développé en interne par la Métropole du Grand Lyon pour communiquer, enseigner et organiser la vie scolaire dans :

- 78 collèges ;
- 425 écoles primaires.

La Métropole du Grand Lyon porte une démarche inclusive en facilitant la conception de services inclusifs, grâce à "Inclusif, le jeu". C'est un jeu sérieux open-source pour passer à l'action sur les services numériques de la Métropole.

L'équipe projet compte 3 à 6 personnes (designers, développeurs, chefs de projets, communicants) et il y a une session de deux heures par projet.

L'objectif est de mettre un diagnostic sur 5 domaines clés :

- gestion de projet ;
- expérience utilisateur ;
- interface utilisateur ;
- développement éditorial.

Les solutions utilisables sont à retrouver en ligne sur la plateforme avec les bonnes pratiques d'inclusivité. L'équipe projet peut continuer à évaluer l'inclusivité tout au long de la vie du projet.

Les impacts recherchés sont : l'inclusion de tous les élèves, la réduction de la fracture numérique, renforcer le dialogue école-familles.

4. Dossiers candidats



Ce projet vise à faciliter la transition du primaire vers le secondaire (6 et 5 ème) pour les élèves des écarts de Guyane.

Avec comme objectifs de :

- réduire l'échec ;
- réduire l'absentéisme ;
- réduire le mal-être des communautés ;
- réduire les suicides d'adolescents (rapport parlementaire).

La solution étant la mise en place de classes de collèges "élargies" à 3 sites distants et un collège de référence.

Le numérique est central dans la solution qui est mise en place : enseignement comodal synchrone, via des liaisons satellitaires et utilisation d'un logiciels permettant de synchroniser les activités des sites distants en direct.

Le projet intègre le système éducatif guyanais en renforçant la connexion des sites isolés et en s'articulant avec l'écosystème numérique éducatif de l'académie.

Cette action est répliquable en Guyane et pour d'autres territoires.

Elle est pérenne car les moyens de connexion satellitaires vont se généraliser et donc avoir un coup d'usage moins important, de plus les travaux du projet explorent aussi l'optimisation de la bande passante à utiliser ainsi que les travaux pédagogiques déconnectés.

4. Dossiers candidats



La Médiathèque départementale de la Haute-Loire s'engage depuis plusieurs années dans une démarche forte d'inclusion sociale et culturelle, en mettant la lecture au cœur de ses actions. Consciente des enjeux liés à l'accès à la lecture pour tous, et en particulier chez les collégiens, la médiathèque a initié un projet innovant basé sur le déploiement de la ressource numérique Sondo.

Le projet vise à rendre la lecture accessible à tous, et en particulier aux adolescents éloignés de la lecture (dys, allophones, etc.). En intégrant Sondo, une bibliothèque numérique inclusive conçue pour soulager l'effort de lecture grâce à des outils d'aide à la lecture, la médiathèque a mis en place un dispositif inclusif et attractif pour tous les collégiens du département. Le choix d'un déploiement généralisé - par opposition à l'attribution de SONDO à une sélection d'élèves identifiés comme "à besoins particuliers" - vient appuyer la volonté.

Afin de toucher les collégiens le plus largement possible, la volonté était d'aller les chercher directement dans leur environnement quotidien (ENT, smartphone, etc.) pour les amener à la lecture.

SONDO est une bibliothèque inclusive, au sens où elle dispose d'outils pour aider les faibles lecteurs et les jeunes en situation de dyslexie tout en étant proposé à tous dans la classe ou en dehors. Ses ouvrages sont en format adapté (frog). Ce dernier a été conçu avec des orthophonistes et permet de mettre en jeu de nombreux outils pour faciliter la lecture visuelle (repère des unités de sens ou des syllabes, explication de mots, etc.).

Dès la première année, le taux d'usages a été encourageant et il ne cesse d'augmenter. Les différentes mesures d'impact réalisées au cours des trois dernières années montrent une évolution très claire des usages et de l'implication de la communauté éducative. Nous constatons par exemple cette année scolaire 22 605 consultations de livres (soit une augmentation de 59% par rapport à l'année dernière).

4. Dossiers candidats



Dans le cadre de son plan numérique éducatif, le Département d'Ille-et-Vilaine met en œuvre des ateliers numériques au bénéfice des élèves de son territoire. Ainsi, en ciblant des actions autour notamment de la sobriété numérique, de l'appréhension de nouveaux outils (IA, réalité augmentée, impression 3D...), des usages et du vivre ensemble, notre collectivité souhaite sensibiliser les élèves et essayer de faire d'eux des citoyens plus éclairés sur le numérique avec ces possibilités mais aussi parfois ses risques.

Ces ateliers sont menés par des structures associatives pour la plupart issues de l'éducation populaire et spécialisées dans le domaine de la médiation en milieu scolaire.

L'action du département vient en complément des temps pédagogiques menés en classe notamment autour de l'EMI ou des outils didactiques. Le département vient avec ses partenaires comme un prolongement de ce que peuvent initier les enseignants en classe. Dans ce cadre, les structures intervenantes viennent avec leur ressources propres: tablettes, PC, imprimantes, consoles de jeu, cartes programmables...

Parfois ce sont les ressources numériques du Département qui sont directement utilisées au cours des ateliers, ce qui fait sens avec la politique éducative de la collectivité.

Le département souhaite apporter aux élèves de tous les niveaux un éclairage sur ce qu'est le numérique au quotidien, quels sont ses enjeux et comment en tirer le meilleur parti tout en étant conscient de ses limites.

Par exemple, avec l'un des ateliers proposé les élèves comprendront que le numérique n'est pas "magique", qu'il y a des enjeux de ressources qui sont à prendre en considération.

4. Dossiers candidats



Loché-sur-Indrois

La commune de Loché-sur-Indrois, commune rurale d'Indre-et-Loire de 461 habitants, à l'initiative de la directrice de son école, utilise des ressources numériques pédagogiques pour favoriser l'apprentissage des élèves.

Les ressources numériques sont utilisées pour renforcer les apprentissages fondamentaux des élèves, notamment en français et en mathématiques. Elles permettent de s'adapter au niveau de chaque élève grâce à des exercices personnalisés générés par l'Intelligence Artificielle qui analyse les réponses données et les blocages à lever.

Un tableau de bord permet à l'enseignant de suivre l'évolution de chaque élève qui peut alors à tout moment intervenir sur l'application pour indiquer les notions prioritaires à retravailler pour certains élèves ciblés. Ce système permet d'assister l'enseignant en rendant possible un suivi plus précis l'évolution des élèves et de leur proposer des exercices favorisant leur progression.

Par ailleurs, les élèves apprennent à manipuler les outils numériques dans un cadre pédagogique. Les ressources numériques ne viennent pas remplacer les méthodes traditionnelles mais viennent en support de l'enseignante et est au service du développement et de l'apprentissage des élèves.

Les territoires ruraux sont marqués par des problématiques de mobilité et d'inclusion numérique fortes par rapport à d'autres territoires. L'accès au numérique dans un cadre pédagogique est souvent limité.

Ainsi, le fait que le numérique soit travaillé en classe dès le plus jeune âge et de manière raisonnée permet de réduire les inégalités face aux usages numériques.

Les élèves, lorsqu'ils arrivent dans les classes supérieures, sont plus à l'aise lorsqu'ils ont développé des compétences numériques de base.

Par ailleurs, le numérique permet de s'adapter au profil de chaque élève selon leur niveau et leur progression en prenant en compte la logique d'inclusion.

4. Dossiers candidats



La commune de Montfermeil a mis en place une politique éducative numérique forte pour ses huit écoles élémentaires dans un contexte budgétaire contraint. Le choix est de miser sur la qualité des investissements tant matériels qu'humains pour l'ensemble des écoles afin de répondre aux enjeux du territoire.

La commune de Montfermeil travaille avec de nombreuses ressources numériques pour l'éducation : tablettes Sqool dans des malles Naotic, TNI ou ENI Prométhéan avec Activinspire, tablettes Samsung avec la suite logicielle Idruide dans des chariots Naotic, ENI sur système BalanceBox.

Le champ des possibles proposé par le numérique dans sa conception même facilite l'adaptation de l'apprentissage à tous. Il a été également noté par les enseignants lors des ateliers que les applications disponibles permettent de mesurer et d'apprécier les acquis des élèves porteurs de handicap là où les indicateurs « traditionnels » ne fonctionnent pas. De plus, l'intégration de l'IA dans les plateformes pédagogiques telles que Domino et Mathia permet à chaque élève de disposer d'un parcours personnalisé pour lui permettre d'asseoir ses connaissances à son rythme.

L'ENT Skolengo de l'éditeur Kosmos a été souscrit pour 3 ans mais sa mise en place à la sortie de la « période Covid » avec les contraintes sanitaires qui persistaient (formation à distance, etc.) n'a pas permis aux écoles de s'approprier cet outil. Une réflexion est en cours sur ce sujet.

L'objectif de la commune de Montfermeil est de mise sur des investissements matériels et humains, via la formation des enseignants, sur le numérique éducatif pour favoriser :

- les usages des enseignants ;
- les apprentissages des élèves ;
- les relations avec les parents via l'ENT.

4. Dossiers candidats



Le Conseil Départemental de la Moselle a initié la création d'une plateforme d'offres de stages destinées aux élèves de 3ème issus des 106 collèges publics et privés sous contrat avec le Département.

Afin de pouvoir collecter les offres de stages des entreprises situées sur tout le territoire mosellan, il s'est associé à Moselle Attractivité, agence de développement économique et touristique du territoire et l'ensemble de ses partenaires économiques. L'objectif est triple :

- faire connaître aux collégiens de 3ème (y compris aux élèves de SEGPA) des entreprises de proximité qu'ils ne connaissent pas dans des secteurs d'activités très variés ;
- leur permettre d'élargir le champ des possibles et de découvrir des domaines professionnels auxquels ils n'auraient a priori pas pensé par méconnaissance du tissu économique local ou par autocensure ;
- pour les entreprises faire connaître son entreprise et promouvoir des métiers en tension.

Lancée le 5 octobre 2023 auprès des équipes de direction de collège, un premier bilan a pu être établi : la plateforme [Stage3e.mosl.fr](https://stage3e.mosl.fr) a permis de mobiliser 250 employeurs qui ont proposé 1 130 semaines de stages sur l'ensemble du territoire et ce, dans de nombreux secteurs d'activité. En 2023/24, le site [STAGE3E.MOSL.FR](https://stage3e.mosl.fr) a virtuellement accueilli 21 000 visiteurs.

Cette action a été reconduite pour l'année scolaire 2024/25. La plateforme propose déjà plus de 1 400 semaines de stages.

Cette action s'adresse en premier lieu aux jeunes de 3ème et à leurs parents. Elle est grandement facilitée en amont par l'engagement de nombreuses entreprises et l'implication des différents maillons de l'Education nationale (DSDEN/ IEN chargée de l'information et de l'orientation professionnelle/ IEN Ecole inclusive et scolarisation des élèves en situation de handicap / Chefs d'établissements / Professeurs / Ensemble de la communauté éducative dans une démarche gagnant-gagnant).

4. Dossiers candidats



Le projet Ambitions Mulhouse – Ville Éducative, porté par la DSDEN du Haut-Rhin, la Ville de Mulhouse et de nombreux partenaires, déploie un plan d’ampleur pour transformer les conditions d’apprentissage des élèves et de travail des professionnels, et prévenir les comportements hautement perturbateurs. Au sein de ce programme, plusieurs actions contribuent à prévenir les difficultés en développant les compétences psychosociales des enfants de primaire : Emotimat (maternelle), L’action “Coopérer pour réussir” menée par l’OCCE et la CARDIE (élémentaire), et Zamizen (maternelle).

Plusieurs outils numériques sont mobilisés dans le cadre d’Ambitions Mulhouse. Zamizen, par exemple, met à disposition des enseignants une plateforme éducative pour développer les compétences psychosociales (CPS) des enfants de 3 à 6 ans à travers des aventures animées, des jeux d’attention audios, comptines et activités collectives (jeux de rôle, motricité etc.). Les enseignants s’appuient sur ces ressources clés en main, sans intervention extérieure, pour ancrer les apprentissages dans le quotidien de la classe. Cet usage du numérique favorise l’inclusion (l’enseignant/ATSEM peut être à côté de ses élèves plutôt que face à eux) tout en renforçant l’engagement des enfants.

Mulhouse présente un contexte social complexe, marqué par une forte proportion d’élèves allophones et de familles en situation de précarité, renforçant le besoin d’une école inclusive et bienveillante.

Ambitions Mulhouse répond à ce besoin en ciblant une problématique locale forte : la montée des comportements hautement perturbateurs qui fragilisent les apprentissages et le climat scolaire, dès le plus jeune âge. Le programme fait le choix d’y répondre par la prévention précoce, en agissant dès la maternelle pour développer les CPS des enfants : attention, régulation émotionnelle, coopération, estime de soi...

Ambitions Mulhouse s’affirme comme un levier puissant pour l’ancrage des CPS dans les apprentissages, d’apaisement du climat scolaire, et de réduction des inégalités.

4. Dossiers candidats



Le magazine "Classe mémoire" est le bouquet final d'un projet d'une année lancé auprès des collèges du Pas-de-Calais et de ses collégiens de 3ème.

29 collèges se sont investis dans un travail de mémoire sur un soldat ou un(e) résistant(e) ayant vécu à proximité et ayant été déporté pendant la guerre en récoltant des éléments de vie, des témoignages et des photos afin de présenter à tous l'histoire de cette personne.

Chacune de ces fiches est présentée au sein de la coupole d'Helfaut mais également au sein de ce magazine Madmagz.

L'objectif du projet est le travail de mémoire dans le cadre du programme d'EMC (Éducation morale et civique) et d'EMI (Éducation aux médias et à l'information).

Le projet est innovant en tant qu'il implique des dizaines de jeunes collégiens d'établissements différents autour d'un projet commun réunissant les générations, l'histoire et le présent.

C'est aussi une initiative qui s'inscrit dans une logique de pédagogie de projet où les jeunes apprennent en faisant.

4. Dossiers candidats

Ville de
Saint-Dié
des-Vosges



Depuis plusieurs années, Abir Marina, enseignante au lycée Beau Jardin à Saint-Dié-des-Vosges propose à ses élèves des activités ouvertes, mise en scène avec humour et de manière immersive, qui mettent les élèves en situation de réfléchir.

Dans le présent projet, il s'agit de trouver les dimensions d'une boîte de conserve en optimisant l'utilisation de l'aluminium. En jouant le rôle de PDG, l'enseignante met les élèves dans une situation réaliste, afin de renforcer leur engagement. Le problème posé est concret et stimulant, car il combine mathématiques et résolution de problèmes pratiques.

Les élèves sont placés par groupe et disposent sur leur îlot d'un ordinateur, de calculatrices TI 83 Premium CE Python, d'un tétra-aide et d'une boîte de conserve. La salle de classe est équipée de tableaux blancs sur toutes les surfaces latérales, d'un tableau interactif, d'une visionneuse. L'aspect collaboratif leur permettra de se sentir comme des "ingénieurs" travaillant en équipe pour relever un défi.

Les élèves et leur enseignante visionnent ensemble une vidéo d'accroche dans laquelle l'enseignante se met en scène et présente le défi du jour. En équipe, les élèves doivent résoudre le problème sur les tableaux blancs et peuvent utiliser toutes les procédures. Afin que tous les groupes puissent atteindre l'objectif, ils peuvent débloquent différents niveaux d'aide.

Ils doivent ensuite présenter à l'oral les résultats en tant qu'experts à leurs camarades ce qui renforcera leurs compétences en communication et en argumentation. C'est une approche dynamique et motivante pour eux comme pour moi.

La résolution nécessite l'utilisation de logiciels ou de la calculatrice.

4. Dossiers candidats



La métropole de Saint-Etienne « SEM » compte 260 écoles publiques ou privées réparties sur 48 des 53 communes du territoire. Les communes ont confié à la métropole le Plan numérique à l'école, afin d'accompagner la communauté éducative et les élèves dans la révolution numérique en cours.

Le bilan des précédents plans faisait apparaître un manque d'usage du matériel déployé, souvent dû à un manque de formation. SEM a donc fait le choix d'un investissement de 7 millions d'euros et de 4,5 millions d'euros de fonctionnement sur 5 ans pour équiper et accompagner les enseignants et les élèves dans cette évolution en offrant un service complet (réseau internet, affichage, ENT, tablettes, hotline, accompagnement).

SEM s'engage au côté de la communauté éducative en accompagnant les enseignants dans l'usage des nouveaux outils ou applications pour répondre aux besoins de chaque cycle.

Toutes les décisions d'équipement et de formation sont prises en collaboration avec les membres de l'éducation nationale et de l'enseignement privé sous contrat qui sont nos partenaires sur les sujets numériques.

L'accompagnement des enseignants est soit financé par la métropole, soit pris en charge par les équipes de l'éducation nationale ou de l'enseignement privé sous contrat. Canopé est également un partenaire important. Les Ateliers Canopé proposent des formations aux étudiants avant leur entrée dans le métier avec l'accord de l'Inspé, antenne de Saint-Etienne.

L'objectif premier du projet « Tablettes en élémentaire » est de développer l'usage du numérique mobile dans les écoles avec 3 axes au cœur de celui-ci :

- l'équipement et la formation de l'enseignant ;
- un partenariat fort avec l'éducation nationale, l'enseignement privé sous contrat et Canopé ;
- du matériel et des services adaptés à chaque cycle.

4. Dossiers candidats



Pour faire suite au vaste projet de déploiement du numérique éducatif sur l'agglomération de Saint-Quentin-en-Yvelines, le Président a souhaité créer un tiers-lieu qui permette à la fois de poursuivre la formation des enseignants au numérique éducatif et l'accueil de classes, mais aussi d'accueillir tous les saint quentinois autour du numérique inclusif, de la culture, de l'environnement ...

Le tiers-lieu possède un Fablab complet, un espace robotique, une web radio et une web TV, une micro folie, des salles de formation des salles d'expositions et donc du mobilier innovant.

Le lieu se veut un espace d'inspiration à la fois pour les enseignants, les collectivités du territoire, mais aussi pour les familles pour expliciter le rôle du numérique en classe et son potentiel créatif.

La structure a développé une offre d'activités diverses pour les classes du 1er degré, mais aussi du second degré.

L'ensemble des créneaux ont été remplis sur l'année scolaire 2024/2025, ce qui représente : 2099 enfants, 650 jeunes périscopulaires, 1086 enseignants formés.

Les ateliers développés se déroulent dans le Fablab, la micro folie, l'environnement direct autour d'un parcours de biodiversité avec des tablettes, une salle de gaming.

L'Académie et la DRANE sont des partenaires naturels et représentés par l'installation de la mission numérique 78 dans les locaux du tiers-lieu.

4. Dossiers candidats



Le Département de la Seine-Maritime place l'inclusion et l'égalité des chances au cœur de sa politique éducative. Pour garantir à chaque collégien – quelles que soient ses spécificités ou ses difficultés – un accès équitable aux apprentissages, il a déployé un dispositif d'équipement numérique individuel, conçu comme un levier d'autonomie, de réussite scolaire et d'intégration sociale.

Un outil au service de tous les élèves

La crise sanitaire a révélé les inégalités d'accès aux outils numériques, notamment pour les devoirs à domicile. Pour y remédier, le Département a acté en septembre 2021 le prêt systématique d'une tablette numérique individuelle.

Le projet va bien au-delà d'un simple équipement numérique prêté aux collégiens. Il s'agit d'un outil pédagogique déterminant, sécurisé et adapté aux besoins des élèves.

La tablette, dépourvue de jeux et de réseaux sociaux, est dotée d'un store pédagogique contrôlé et validé par les services académiques. Elle permet notamment aux collégiens de travailler également chez eux, tout en respectant leur droit à la déconnexion. Elle responsabilise notamment l'enfant sur un usage du numérique responsable et maîtrisé.

Un accompagnement fort

Le département a veillé à associer à la construction du projet tous les acteurs concernés : enseignants, fédération de parents d'élèves, et partenaires éducatifs.

Les services académiques ont mis en place un plan pluriannuel de formation à destination des enseignants favorisant l'usage de l'outil à son intégration en classe.

Des sessions d'accompagnement sont organisées pour les familles, et des groupes de travail réguliers permettent d'adapter le projet aux besoins spécifiques des élèves, notamment ceux en situation de handicap.

Un investissement déterminant pour l'avenir

Avec un budget de 40 millions d'euros sur 4 ans, ce projet représente un engagement fort du Département en faveur de l'éducation et de la réussite des collégiens. Il s'agit d'un levier essentiel pour préparer les jeunes à leur avenir et réduire les inégalités d'accès au numérique.

4. Dossiers candidats



L'action #RaconteTonMétier vise à accompagner les collégiens dans la découverte du monde professionnel en leur fournissant les clés pour réussir leur premier stage. Nous mettons l'accent sur les comportements et attitudes adaptés aux différents types d'entreprises. L'approche s'appuie sur des échanges directs avec des professionnels et l'utilisation de jeux de rôles pour favoriser l'apprentissage des soft skills (communication, travail en équipe, gestion du temps, etc.).

Cette initiative aide également les élèves à se projeter dans leur avenir en renforçant la préparation de leur mémoire de stage et en leur fournissant des outils pour comprendre et s'adapter aux attentes du monde du travail.

Le projet de la commune de Soissons inclut une dimension numérique pour soutenir les objectifs éducatifs. Dans le cadre de l'action #RaconteTonMétier, nous employons les compétences de base des élèves au service de leur projet professionnel tout en développant leurs compétences digitales. L'usage des outils numériques est intégré pour les aider à structurer leur mémoire de stage et à se préparer aux attentes du monde du travail. Les élèves sont formés à utiliser des outils « bureautique » et de présentation pour formaliser leurs recherches et rendre leurs travaux.

De plus, des ateliers d'initiation aux outils numériques sont proposés, afin de renforcer les compétences de base, digitale et artistiques, nécessaires à leur réussite future, notamment pour les jeunes en difficulté. Ces ressources numériques ne sont pas au centre de l'action, mais elles jouent un rôle clé dans la réussite des élèves, en facilitant l'acquisition de savoir-faire indispensables dans un contexte professionnel de plus en plus digitalisé.

#RaconteTonMétier répond à une problématique présente sur notre territoire, et plus largement dans de nombreuses régions : de nombreux jeunes, notamment ceux en classe de 3e, manquent de repères et de projets clairs pour leur avenir professionnel. Cette situation est exacerbée chez les élèves qui rencontrent des difficultés dans les acquis de base (vocabulaire, orthographe, expression orale), et qui se trouvent souvent en difficulté pour appréhender le monde du travail.

4. Dossiers candidats



VObot est un dispositif créé en 2018 par le conseil départemental du Val d'Oise afin de ludifier l'enseignement du codage et la programmation qui a été rendu obligatoire et inscrit au programme depuis 2016.

VObot est une compétition de robotique qui met en lumière l'importance des STIAM dans l'éducation des jeunes. Cette approche interdisciplinaire a pour fondement de favoriser l'émergence d'une curiosité intellectuelle et de développer un intérêt marqué pour les disciplines : des sciences, de la technologie, de l'ingénierie, des arts et des mathématiques.

VObot offre une expérience immersive où les élèves développent des compétences cruciales telles que la résolution de problèmes, la gestion de projet, la créativité et la collaboration, tout en s'engageant activement dans l'apprentissage du codage et de la robotique.

VObot permet aussi aux élèves d'acquérir les 5 piliers du savoir-coder :

- décoder ;
- encoder ;
- corriger ;
- séquencer ;
- optimiser.

Les impacts recherchés du VObot sont les suivants :

- promouvoir l'égalité filles garçons (catégorie féminine) ;
- soutenir l'inclusion (équipe inclusive) ;
- développer la coopération et les dynamiques inter établissements (épreuve d'alliance) ;
- redynamiser la vision des sciences.

4. Dossiers candidats



Avec le projet « Les petites voix de l'avenir », Venizel, commune rurale de l'Aisne, propose aux 80 élèves de l'école primaire de participer à un parcours innovant autour du livre, de la lecture et du numérique.

Inspirés par la pensée de Gunter Pauli, qui défend le livre comme vecteur d'apprentissage et d'imagination, les enfants explorent la lecture, le théâtre et la création numérique. Les 40 plus grands (CE2, CM1, CM2) enrichiront ce parcours par une sortie à la Cité internationale de la langue française à Villers-Cotterêts.

Le projet mobilise plusieurs ressources numériques éducatives pour accompagner les enfants dans leurs apprentissages :

- tablettes et ordinateurs reconditionnés, mis à disposition par l'association Le Pied @ L'Étrier, qui permettent un accès équitable au numérique pour tous les élèves ;
- logiciels libres et outils collaboratifs (traitement de texte, présentations, montage audio et vidéo) pour créer journaux, affiches, capsules vidéo et podcasts ;
- Canva éducatif, utilisé pour développer la créativité visuelle et la mise en page de productions écrites ou illustrées ;
- outils de podcast et d'enregistrement audio, permettant aux élèves de lire à voix haute, de mettre en scène des textes ou de créer des émissions diffusées aux familles et habitants ;
- supports numériques de la commune, de l'école et des associations (site internet, réseaux sociaux, affichage numérique) pour valoriser et partager les productions des élèves.

À ces outils s'ajoute l'apport précieux des collaborateurs experts des métiers artistiques et du numérique, qui accompagnent les enseignants et les enfants pour donner aux productions une véritable dimension créative et professionnelle.

Enfin, l'association Le Pied @ L'Étrier, coordinatrice du projet et lauréate du Prix des Dynamiques et Solidarités Rurales 2025, garantit la solidité et la reconnaissance d'une démarche qui fait ses preuves sur le territoire.

4. Dossiers candidats



Dans le cadre de son Schéma directeur du Numérique Éducatif 2022-2026, Vienne Condrieu s'est engagée dans la mise en place progressive de tablettes numériques dans les écoles élémentaires et maternelles de son territoire.

Au préalable, il est donc nécessaire de réaliser l'installation des équipements Wi-Fi de connexion au réseau local des écoles, encadré par la loi Abeille.

Cette loi inscrit le principe de « sobriété » face à l'exposition aux ondes radioélectriques. Ainsi, tout dispositif Wi-Fi doit être désactivé en dehors des activités pédagogiques numériques. Pour répondre à cette obligation, l'Agglomération a choisi de déployer une solution simple, adaptée au milieu scolaire et qui s'inscrit dans le cadre du référentiel Wi-Fi publié par la Direction du Numérique pour l'Éducation (DNE) du ministère de l'Éducation nationale.

Il s'agit d'un système commandé par un interrupteur sans fil posé dans chaque classe couverte en Wi-Fi, qui permet d'activer le Wi-Fi et de le désactiver lorsque l'activité pédagogique numérique est terminée. En complément, une temporisation peut être activée pour couper automatiquement le Wi-Fi au bout d'un délai paramétrable, dans le cas où l'enseignant oublierait de le désactiver.

L'action de Vienne Condrieu Agglomération s'adresse directement à l'ensemble des enseignants du territoire dont les écoles sont dotées de tablettes numériques. Il s'adresse indirectement à l'ensemble des élèves qui sont les bénéficiaires des usages pédagogiques numériques rendus possibles par la présence de tablettes numériques connectées à la demande.

Les impacts constatés sont principalement l'adoption immédiate par les enseignants des dispositifs mis en place car ils sont simples d'utilisation et efficaces, et également le climat de confiance créé avec l'ensemble de la communauté éducative, et les élus en limitant l'exposition des jeunes élèves (et de leurs enseignants) aux ondes électromagnétiques.