

Présentation de la plateforme LUNE

Les réformes de l'enseignement portent des enjeux majeurs, notamment un enseignement du numérique et par le numérique qui élargit l'éventail des manières d'apprendre. Il permet d'enseigner selon de nouvelles modalités en prenant appui sur des ressources inédites et diversifiées : équipements mobiles individuels connectés, manuels numériques interactifs, espaces numériques de travail, plateformes de ressources pour apprendre et enseigner, banque de ressources numériques pour l'école (BRNE), applications spécifiques.

En créant la plateforme LUNE, le projet PLANETE donne une visibilité et un accès aux ressources et aux usages numériques développés dans l'académie de Nancy-Metz et particulièrement dans les incubateurs en territoires. Cette plateforme présentera en effet les actions, les usages du numérique pédagogique dans le cadre des e-Lab, des usages de la BRNE,

LUNE : un objet de recherche

Développer une plateforme de ressources, site compagnon intégrant de l'intelligence artificielle, accessible depuis n'importe quel ENT, pour diversifier, enrichir et mutualiser les méthodes d'enseignement et de formation grâce à l'accès à des ressources, des scénarii pédagogiques, des outils numériques et à des témoignages d'usages et d'expérimentations autour du numérique.

Un travail de co-conception sera mené au sein d'un groupe de travail intégrant des chercheurs en learning analytics, des développeurs et des enseignants. Cette phase de co-conception selon des modalités de recherche en développement devra permettre de :

- réaliser des préconisations de ressources ;
- confronter des parcours pédagogiques types aux parcours réels réalisés par les enseignants ;
- proposer des outils d'évaluation des ressources numériques de la plateforme pour en mesurer l'impact.

Le moteur de recherche prédictif utilisant les learning analytics répondra au plus près des besoins des enseignants tout en leur proposant de nouvelles perspectives. LUNE permettra de partager, diversifier et essayer les pratiques pédagogiques numériques et les innovations technologiques.

LA PLATEFORME proposera les usages pédagogiques mis en œuvre dans les incubateurs en territoires et les réseaux PLANETE de proximité, sous forme de scénarii pédagogiques et de capsules vidéo :

témoignages d'usages du numérique intégrant les matériels et les ressources mis à disposition dans les incubateurs en territoires, hackathons, productions pédagogiques intégrant les applications issues de la recherche par des enseignants experts de ces applications, des scénarii Banque de Ressources et Numérique pour l'Education et Eduthèque, des scénarii ENT et MOODLE, les TraAM copilotés par les DNE et l'inspection générale, des escape games, des scénarii Lytext, des capsules sur les concours académiques et nationaux, etc.

Nombre d'élèves impliqués dans le projet

Les élèves du 2nd degré des établissements partenaires du projet PLANETE dans le cadre de l'installation d'un incubateur en territoire.