



UNION EUROPÉENNE  
Fonds Européen de Développement Régional



**DANE**  
Académie de Nancy-Metz  
Délégation académique  
au numérique éducatif



**GIPFTLV**  
VOS COMPÉTENCES  
POUR DEMAIN

**Planete**



## PROJET LORRAIN AMBITION NUMÉRIQUE EN TERRITOIRES POUR L'ÉDUCATION

LA RECHERCHE A L'ÉCOLE POUR LA REUSSITE DE TOUS LES ELEVES

# Planete

PROJET CO-FINANCÉ  
PAR DES FONDS EUROPÉENS DE DÉVELOPPEMENT RÉGIONAL  
DÉVELOPPER DES PRATIQUES ÉDUCATIVES EN LIEN AVEC LE NUMÉRIQUE



RÉGION ACADÉMIQUE  
GRAND EST  
MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE  
MINISTÈRE  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,  
DE LA RECHERCHE  
ET DE L'INNOVATION





## CONTEXTE

---

La DANE de l'Académie de Nancy-Metz est un service du rectorat chargé de proposer, auprès du recteur, une stratégie académique pour développer et former aux usages du numérique.

La DANE coordonne des actions sur le premier et le second degrés dans le domaine du numérique éducatif et met en place des partenariats avec :

- les collectivités, pour assurer des conditions d'usages éducatifs de qualité (réseaux, équipements et services numériques).
- l'Université de Lorraine sur plusieurs volets : recherche et développement en prospective, évaluation des politiques publiques, pôles de convergences, orientation vers les filières du numérique, formations ;
- des entreprises de la filière du numérique pour permettre à l'académie d'être actrice dans la production de ressources ou services numériques ;

Elle engage des actions d'impulsion, d'incubation et de valorisation de projets numériques dans une mission de laboratoire de numérique éducatif et inscrit aussi son action en lien avec le ministère de l'éducation nationale et plus particulièrement la Direction du Numérique Educatif (DNE).

Avec l'appui du Groupement d'Intérêt Professionnel – Formation Tout au Long de la Vie (GIP-FTLV), le projet PLANETE a pour objectif de développer, d'installer et de déployer en territoire des ressources numériques à ce jour inexistantes dans l'éducation, pour lesquelles des besoins pédagogiques ont été exprimés.

Dans un contexte où des projets structurants sont portés par les collectivités territoriales avec une stratégie ambitieuse unique en France et où ces technologies sont disponibles dans les laboratoires de recherche, plus particulièrement à l'Université de Lorraine, par un partenariat important avec l'académie de Nancy-Metz via la DANE, ce projet PLANETE relève d'un enjeu stratégique d'investissement.



## LE PROJET PLANETE

PLANETE se réalisera sur le territoire des quatre départements lorrains (Meuse, Meurthe et Moselle, Moselle et Vosges) et sur une période commençant le 1<sup>er</sup> octobre 2019 et finissant le 31 décembre 2023 (soit 51 mois).

PLANETE, par la mise en œuvre de ses différents axes, participe à répondre aux enjeux liés au numérique éducatif dans l'académie de Nancy-Metz : proximité, équité des territoires, e-éducation, EdTech, Lab, pratiques pédagogiques enrichies et valorisation des usages. Ce projet intègre une ambition unique dès la conception des ressources, des plateformes et des structures qui y seront développées.

En effet, l'académie de Nancy-Metz soutient de nombreux projets en lien avec le numérique éducatif. Avec la région Grand-Est, les quatre conseils départementaux, et les communes, elle propose aux élèves et à leurs professeurs des services et des ressources de plus en plus complets, comme un même environnement numérique de travail proposant des applications pédagogiques diversifiées, le plan 4.0 proposant des manuels numériques enrichis ainsi qu'une meilleure prise en compte de l'hétérogénéité des élèves.

En partenariat étroit avec l'université de Lorraine, elle soutient vingt projets de recherche en e-éducation dont les résultats sont potentiellement transférables dans le domaine éducatif afin d'améliorer les conditions d'apprentissage des élèves de la maternelle à la terminale.

PLANETE s'appuie sur la mise en œuvre de 3 actions s'articulant autour de 5 thématiques :

- e-Lab en territoires : partager une culture du numérique dans les territoires ruraux, dans des lieux de co-conception, d'appropriation de nouvelles pratiques intégrant les outils numériques ;
- Ressources numériques et intelligence artificielle : transférer des technologies des laboratoires de recherche en e-éducation vers le milieu éducatif ;
- pLateforme des Usages du Numérique Educatif, LUNE : déployer des pratiques pédagogiques et des ressources mobilisant le numérique augmenté grâce à un support de partage de pratiques pédagogiques et de ressources locales, intégrant de l'intelligence artificielle ;
- LabAcadémie : la fabrique du numérique en territoires : valoriser les expériences et les pratiques éducatives du projet sur le territoire lorrain, national, à l'international et auprès des familles, de la communauté éducative et des experts ;
- Incubateur académique : fédérer les acteurs du projet autour de la stratégie académique du numérique éducatif et assurer une cohérence globale des actions menées.



## LES OBJECTIFS DU PROJET

---

- **Objectifs des e-Lab en territoires (axe 1) :**

Conscients des enjeux et de l'opportunité offerte par les usages des nouvelles technologies pour améliorer les apprentissages et cibler des enseignements adaptés aux élèves, les acteurs de l'éducation, élus et professionnels du numérique, œuvrent ensemble pour bâtir un avenir aux territoires.

Il s'agit aussi de faire acquérir aux élèves le socle de compétences du XXI<sup>e</sup> siècle : créativité - communication – coopération – esprit critique. Fondement préalable à la citoyenneté numérique, il rendra possible l'adaptation d'un individu à la transformation des métiers.

Espaces hybrides de créativité, d'échange et d'apprentissage, les tiers-lieux, tels que les fablab peuvent être un formidable levier de transformations pédagogiques et initier des expérimentations qui mobilisent des compétences transverses.

L'académie de Nancy-Metz dans le cadre de son accompagnement d'établissements s'est acculturée à ces concepts. Par la DANE, elle définit ceux-ci sous la dénomination d'e-Lab en élargissant les compétences qui y sont développées. Ce concept d'e-Lab est un lieu de co-conception, un espace d'appropriation des nouvelles technologies, de nouvelles pratiques et de découvertes culturelles intégrant les outils numériques. Il intervient dans une démarche d'apprentissage et de partage, de collaboration et d'intelligence collective, où se tissent ainsi de nouvelles formes de création, de compétences et de relations entre pairs.

Ainsi, ces e-Lab permettent d'aller de la simple découverte au pouvoir de créer, d'échanger, de partager, de prototyper, d'apprendre, de fabriquer et d'inventer formes, objets, idées ou projets.

PLANETE va identifier des établissements volontaires qui seront des AMBASSADEURS pour le 1er et 2d degré. Ce réseau PLANETE de proximité fonctionnera en communauté apprenante, animé par la DANE. La création de ce maillage en territoires autour du numérique éducatif permettra la mutualisation des pratiques sur le modèle des fabriques de territoires qui se développent actuellement dans de nombreux domaines socio-économiques.

Ce réseau de proximité permettra d'expérimenter des outils numériques issus de travaux de recherche en e-éducation, de repenser les espaces en lien avec les usages du numérique grâce aux projets tels que Archiclasse, classes flexibles classe mutuelle, ... d'ouvrir ces tiers lieux aux familles afin d'y inclure une dimension «aide au numérique» : mutualiser des moyens humains et techniques, notamment dans les zones rurales ou défavorisées.



- **Objectifs du transfert des technologies issues de la recherche appliquée vers le milieu éducatif (axe 2) :**

L'académie de Nancy-Metz est engagée dans ces enjeux technologiques et scientifiques par ses partenariats avec la recherche universitaire, particulièrement avec l'université de Lorraine. Ces travaux de recherche, engageant une quinzaine de doctorants, s'étendent de la maternelle au lycée.

La Lorraine bénéficie d'un territoire à la pointe du numérique pédagogique et donc propice à l'expérimentation et la recherche en e-éducation. L'ensemble des projets recherche soutenus par l'académie de Nancy-Metz ont une portée nationale.

Dans le cadre de son incubateur académique, le rectorat a identifié des projets recherche dont les résultats nécessitent de passer à un stade industriel. Cette démarche d'essaimage des produits de la recherche en e-éducation permet de favoriser les territoires économiques et les savoir-faire locaux en soutenant la création et le développement de start-up. Ce déploiement a l'ambition de créer des situations d'apprentissage plus efficaces grâce aux résultats de la recherche. La démarche d'évaluation en amont du développement des produits expérimentés va générer une impulsion de la filière EdTech lorraine, l'académie étant en appui du passage à l'industrialisation.

La recherche en e-éducation soutenue par l'académie de Nancy-Metz permet le développement d'applications et de ressources utilisant l'intelligence artificielle. Ces applications testées expérimentalement dans des établissements tout au long du projet recherche ne sont que dans de très rares cas généralisées.

Le 2e axe du projet PLANETE vise à valoriser et généraliser les applications utilisant l'intelligence artificielle et issues des travaux de recherche en e-éducation afin de les mettre à disposition des enseignants et des élèves pour personnaliser les apprentissages et favoriser la réussite de tous.

Il vise également à développer des applications pédagogiques hébergées à distance afin de diversifier, enrichir et mutualiser les méthodes d'enseignement.



- **Objectifs de la plateforme LUNE (axe 3)**

Les réformes de l'enseignement portent des enjeux majeurs, notamment un enseignement du numérique et par le numérique qui se trouve fortement renforcé.

De nouveaux contenus spécifiquement numériques sont désormais inclus dans les programmes, en particulier dans le cadre de l'enseignement des Sciences Numériques et Technologie, SNT, où l'étude des données, leur traitement par l'algorithmique, les langages de programmation et l'exécution de ces programmes au travers de la robotique s'ajoutent à l'apprentissage de l'informatique et de l'internet dans sa dimension personnelle, civique et professionnelle.

De plus, le numérique élargit l'éventail des manières d'apprendre. Il permet d'enseigner selon de nouvelles modalités en prenant appui sur des ressources inédites et diversifiées. C'est en particulier le cas pour la classe inversée, la classe collaborative, la classe de projet, la création de documents complexes.

L'académie mène également une politique de valorisation des témoignages d'usages de l'ensemble des dispositifs qu'elle soutient via des capsules vidéo, l'organisation de séminaires académiques et la participation à des séminaires nationaux et internationaux.

Le projet PLANETE vise à donner une visibilité et un accès aux ressources et aux usages numériques développés dans l'académie de Nancy-Metz et particulièrement dans les e-Lab. Cette plateforme sera un support et un outil d'essai qui sera à adapter à la culture numérique des enseignants.

Cette plateforme possédera un moteur de recherche pertinent intégrant de l'intelligence artificielle, élaboré dans le cadre d'une démarche de recherche – développement avec des laboratoires de recherche lorrains.

Elle permettra de diversifier, enrichir et mutualiser les méthodes d'enseignement et de formation par l'accès à des ressources, des outils numériques et à des témoignages d'usages et d'expérimentations autour du numérique et de couvrir l'intégralité du territoire lorrain, en valorisant des spécificités locales.



## LE PILOTAGE DU PROJET

---

Le projet PLANETE est porté par le Groupement d'Intérêt Professionnel – Formation Tout au Long de la Vie (GIP-FTLV), service du rectorat de Nancy-Metz responsable de la gestion et du suivi financier du projet et par la Délégation Académique au Numérique Educatif (DANE), responsable du pilotage et de la mise en œuvre opérationnelle du projet.

Le pilotage du projet PLANETE s'organise selon plusieurs niveaux de gouvernance regroupés en différents comités de pilotage :

- **un comité de pilotage stratégique**, multipartenaire, composé :
  - de membres de la DNE ;
  - du rectorat de Nancy-Metz dont la Déléguée Académique au Numérique et ses représentants, des experts du GIP-FTLV, des représentants des personnels d'encadrement ;
  - des collectivités territoriales, parties prenantes de ce projet, dont la région Grand-Est et les quatre conseils départementaux ;
  - de l'université de Lorraine et des directeurs des laboratoires impliqués ;
  - des représentants des établissements scolaires partenaires du projet.
- **Un comité de pilotage PLANETE** constitué de :
  - la Déléguée Académique au Numérique (DAN) ou de ses représentants ;
  - du chef projet PLANETE associé à un coordonnateur de toutes les actions PLANETE ;
  - des coordonnateurs d'axe ;
  - du coordonnateur éthique et juridique ;
  - du coordonnateur communication ;
  - des coordonnateurs des e-Lab en territoires des établissements scolaires inclus dans le projet ;
  - des coordonnateurs du suivi financier du GIP-FTLV.

Ce comité de pilotage coordonnera les actions mises en œuvre au travers des différents axes et sera chargé d'organiser, de centraliser et de capitaliser tout ce qui est réalisé par les différents groupes de travail.

- **Des comités de pilotage opérationnels**, constitués de coordonnateurs, de différents partenaires et d'animateurs d'un axe, seront responsables de l'animation des différents groupes de travail et des actions retenues et réalisées.

La mise en œuvre de ce projet sera également soutenue par des partenaires structurants :

- des laboratoires de recherche d'universités françaises ou étrangères ;
- la filière EdTech, partenaire indispensable au développement des plateformes et autres ressources intégrant de l'intelligence artificielle ;
- des experts académiques et nationaux, afin d'impulser des stratégies innovantes, fiables et applicables ;
- des partenaires privés, dans le cadre de la promotion du projet, du développement des ressources, la promotion des filles dans les filières et les métiers du numérique.