



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Pour un pôle d'expertise sur le NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

Une ambition soutenue par France 2030



Quatre projets sur le numérique éducatif – et notamment la réalité virtuelle – sont cofinancés par le plan d’investissement France 2030 en Nouvelle-Aquitaine, avec un épicentre à Poitiers.

- Le Territoire Numérique Éducatif (TNE) de la Vienne (octobre 2021)
- DEM’UP, démonstrateur dans l’enseignement supérieur lauréat de l’AMI DEMOES (octobre 2021)
- Le campus des métiers et des qualifications (CMQ NFP 4.0) du Numérique pour la Formation Professionnelle 4.0, lauréat de l’AMI CMA (juillet 2022)
- L’I²School, tiers-lieu du numérique éducatif au Futuroscope, lauréat de l’AMI IFS (juin 2023)

Cartographie dynamique des projets

À l’origine, le renouveau d’une identité de territoire

Le Département de la Vienne a une histoire en matière de numérique qui remonte à la création du Futuroscope et à la délocalisation des opérateurs nationaux de l’Éducation - Réseau Canopé, le Centre national d’enseignement à distance (CNED), et l’Institut des hautes études de l’éducation et de la formation (IH2EF).

À partir de 2019 et sous l’égide du rectorat de Poitiers, un ensemble d’acteurs ont choisi de se fédérer pour renouer avec l’histoire du territoire en construisant un projet systémique. A partir de 2020, cette dynamique a pris une dimension régionale avec l’engagement de la région académique Nouvelle-Aquitaine et du conseil régional Nouvelle-Aquitaine. La mobilisation du Département de la Vienne à partir de 2021 et l’opportunité de la création de postes de directeurs de projet territoriaux, dans le cadre des feuilles de route interministérielles des préfets de département, ont permis d’envisager la création d’un pôle numérique pour l’éducation et la formation (PNEF) doté d’une gouvernance partenariale.

C’est cette dynamique, et sa reconnaissance nationale, qui ont rendu possible l’incubation réussie des 4 projets complémentaires cofinancés par France 2030.

Des projets complémentaires

Les projets financés dans la Vienne couvrent l’ensemble des leviers et des solutions pour transformer l’enseignement par le numérique, dans une approche intégrée, sur un territoire délimité, avec une méthodologie singulière.

Ces projets concernent des organisations, des périmètres géographiques et des publics différents pour :

- Couvrir le parcours de l’élève de la maternelle à l’enseignement supérieur
- S’appuyer sur l’épicentre du Futuroscope et de sa technopole pour diffuser ses actions à des échelles départementale, régionale et nationale
- Se doter d’un lieu incarné, le Campus Numeria, tiers-lieu intégré au Futuroscope.

Vision synoptique des projets

	Objectifs	Principaux livrables	Pilotage stratégique	Durée
TNE	<p>Enseigner et apprendre au XXI^e siècle, c'est enseigner et apprendre avec le numérique.</p> <p>TNE vise à enrichir les pratiques pédagogiques à l'école et au collège pour améliorer les résultats des élèves. Une action est également engagée pour retravailler les relations école-famille à l'ère du numérique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Une mise à niveau et sur projet des écoles et collèges de la Vienne en termes d'équipement numérique ; • Un plan de formation massif des enseignants, formateurs et cadres ; • Des ressources numériques nationales d'éditeur (marché TNE) et financées à l'échelle locale ; • Des ateliers sur la parentalité numérique. 	DSDEN 86 Conseil Départemental 86	2022-2026 (4 ans)
DEMOES DEM'UP	<p>Favoriser la réussite étudiante par la mise en place de séquences pédagogiques utilisant des dispositifs immersifs dont des Environnements Immersifs d'Apprentissage (EIA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 18 démonstrateurs pédagogiques qui constituent des Environnements Immersifs d'Apprentissage (EIA) • Le développement de salles immersives • 500 enseignants du supérieur formés aux technologies immersives et à l'utilisation des EIA 	Université de Poitiers	2021-2025 (4 ans)
AMI CMA CMQ NFP 4.0	<p>Concevoir et déployer des Environnements Immersifs d'Apprentissage (EIA) pour enrichir les parcours de formation professionnelle des apprenants en les immergeant dans des situations de travail fidèles et réalistes.</p> <p>Utiliser ces contenus pour développer l'attractivité des formations professionnelles, en participant aux parcours de découverte des métiers au collège</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hub 4.0 du CMQ NFP4.0 • 9 Environnements Immersifs d'Apprentissage en réalité virtuelle ou en réalité augmentée sur des filières de formation professionnelles • Vidéos 360° de découverte des métiers et contenus immersifs de découverte des métiers • Formations à destination des élèves, apprentis, formateurs sur des thématiques de formation professionnelle et découverte des métiers 	Région académique Nouvelle-Aquitaine Conseil Régional Nouvelle-Aquitaine	2023-2028 (5 ans)
AMI IFS I ² School	<p>Concevoir et mettre en œuvre des parcours de formation avec et au numérique, pour les élèves et les personnels de l'Education nationale ;</p> <p>Faire du pavillon du Futuroscope un tiers-lieu innovant et immersif, accélérateur des compétences du XXI^e siècle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Des parcours de formation pour 10 000 élèves et 2 000 personnels de l'Education nationale/ an ciblant la citoyenneté numérique, les cognitions humaine et artificielle, la programmation robotique, l'intelligence artificielle, l'école inclusive ; • Un tiers-lieu de l'innovation numérique au Futuroscope • La mesure d'impact des apprentissages et du dispositif • Une gouvernance partagée 	Rectorat de Poitiers	2024-2029 (5 ans)

Un pôle d'expertise sur les environnements immersifs d'apprentissage (EIA)

L'environnement immersif d'apprentissage (EIA) : un concept novateur

Un environnement immersif d'apprentissage (EIA) se réfère à un contexte ou à une expérience éducative qui englobe pleinement l'apprenant, stimulant ses sens et favorisant une immersion totale dans le processus d'acquisition de connaissances.

Les 4 projets cofinancés par France 2030 ont en commun cette technologie, et les pédagogies qui y ont recours, et souhaitent approfondir pour se constituer en pôle d'expertise national.

Opportunités des EIA pour les apprentissages :

- **Interaction multi-sensorielle** : l'apprenant est impliqué activement à travers différents sens tels que la vue, l'ouïe, le toucher, etc.
- **Engagement actif** : l'apprentissage est conçu de manière à encourager la participation active de l'apprenant.
- **Personnalisation** : l'environnement est adapté aux besoins individuels de chaque apprenant.
- **Rétroaction instantanée** : les apprenants reçoivent rapidement des commentaires sur leurs performances, ce qui favorise une amélioration continue.
- **Collaboration** : cela peut se faire à travers des projets de groupe, des discussions en ligne, ou d'autres activités collaboratives.
- **Intégration de la technologie** : les outils technologiques innovants sont souvent utilisés pour créer des environnements immersifs, tels que la réalité virtuelle, la vidéo 360, les simulateurs, les applications interactives, etc.
- **Contextualisation** : relier le contenu d'apprentissage au contexte réel ou aux expériences de vie des apprenants renforce la pertinence et la mémorisation des connaissances.

Les EIA suscitent également des interrogations quant à leur efficacité et la capacité des professeurs à s'en emparer. Un des objectifs du pôle d'expertise est donc d'objectiver la pertinence et l'impact à long terme de ces investissements, en prenant en compte les spécificités de chaque domaine de formation y compris de la formation professionnelle. Un deuxième objectif est de définir la chaîne de production d'un EIA.

Structurer un pôle d'expertise des EIA

Proposer un retour d'expérience documenté sur les EIA : le pôle d'expertise se donne comme objectif à 5 ans (temps des projets France 2030) de proposer un retour d'expérience documenté à partir d'une diversité d'EIA constituant des démonstrateurs. Ce retour d'expérience documenté pourra être partagé avec les acteurs intéressés tels que des collectivités, des entités publiques d'éducation ou des services déconcentrés de l'Etat. Il portera notamment sur :

- la conception d'environnements immersifs d'apprentissages ;
- les usages des EIA en fonction de l'impact pédagogique visé ;
- le volet des coûts d'investissement et de fonctionnement.

Des groupes de travail inter-projets (Demup, TNE, CMQ, I²School) et inter-institutions ont été créés pour constituer un vivier d'experts.

Un premier enjeu est de définir une méthodologie de conception des EIA. Des outils ont été élaborés, sous forme de briefs, de déroulés de scénarios et de logigrammes à destination des Edtech qui seront chargés de produire les EIA. Ces travaux ont permis également de produire les cahiers des charges techniques des EIA et les guidelines (bonnes pratiques en termes d'ergonomie des expériences VR).

Un deuxième enjeu est d'accompagner et de former les enseignants. Ces formations se dérouleront dans les 12 Ateliers Canopé de la Région académique Nouvelle-Aquitaine. Là aussi des cahiers des charges seront produits avec l'idée de pouvoir répliquer les formations.

Vers un label EIA décerné par le Campus Numeria

Cette démarche conduit naturellement à une réflexion sur un processus de labellisation permettant d'attester la pertinence pédagogique des environnements immersifs utilisés en formation. Autrement dit, ce label permettra d'identifier les solutions immersives garantissant une réelle plus-value pédagogique et de les valoriser en France et à l'étranger.

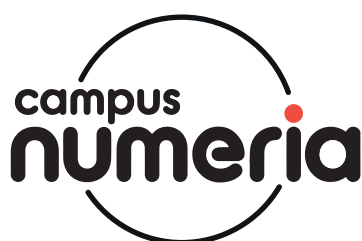
Trois points d'appui du Campus Numeria pour cette labellisation :

- Une expertise sur la conception des EIA et sur les compétences pluri catégorielles requises ;
- Une expertise sur les usages des EIA pour l'amélioration des apprentissages ;
- Une expertise sur la formation aux pédagogies immersives.

Le Campus Numéria fédérateur d'EIA

D'autres EIA que ceux produits par le Campus vont lui être rattachés. En premier lieu, une réflexion est en cours visant à intégrer les contenus de la plateforme ÉTINCEL, co-construits entre le Ministère de l'Éducation nationale et de grands industriels. Il s'agit de ressources pédagogiques numériques, qui concernent une pluralité de champs disciplinaires et niveaux, basées sur une problématique et un contexte industriels.

Ces contenus seront hébergés sur la plateforme « INVERSIVE » de VR Connection, partie prenante du Campus Numeria. L'objectif est d'initier une bibliothèque immersive diversifiée, permettant aux utilisateurs de bénéficier d'une variété de contenus pédagogiques interactifs et stimulants. C'est une avancée majeure dans le domaine de la formation immersive de regrouper des EIA en un seul et même catalogue en ligne, facilitant leur démocratisation d'accès et leur diffusion à différentes échelles départementale, régionale, nationale.



Des projets qui s'incarnent sur toute la Nouvelle-Aquitaine

Le Campus Numeria, tiers-lieu du numérique pour l'éducation

A partir de septembre 2025, les 4 projets vont s'incarner dans le bâtiment icône du Futuroscope, la Géode : ce sera le Campus Numeria, tiers-lieu de 1200m² dédié au numérique éducatif.

Le niveau bas sera un espace de médiation et d'apprentissages scientifiques. L'aménagement prévoit un espace XR (réalité étendue), un espace de co-working, un espace robotique, un hub interactif, un espace jeunes enfants, un amphithéâtre immersif, un studio, une allée immersive.

Le niveau haut sera consacré à une expérience sur la transition énergétique et la découverte des métiers d'avenir, auprès des familles (grand public) comme des classes en autonomie.

La gestion du lieu sera assurée par une association réunissant les principaux acteurs des projets France 2030.

Amener la dynamique du Campus Numeria dans tous les territoires de Nouvelle-Aquitaine

Parce que le territoire de Nouvelle-Aquitaine est rural, la mission d'éducation au et par le numérique portée par le Campus Numeria s'incarnera également dans un camion aménagé en réalité virtuelle. Il s'agira notamment de permettre d'accompagner les activités de formation et de découverte des métiers développées dans le cadre du CMQ NFP 4.0.

Le Campus Numeria fonctionnera également en réseau avec d'autres tiers-lieux en capacité de diffuser les contenus immersifs du Campus : ces espaces immersifs connectés (EIC) sont des tiers-lieux qui offrent des espaces immersifs, des contenus pédagogiques et un accompagnement humain.



3 EIC Universitaires
9 EIC au sein des 9 collèges pilotes TNE



1 EIC du CMQ NFP 4.0 (son hub 4.0)
12 EIC au sein des 12 ateliers Canopé

Conclusion

En conclusion, les projets présentés dans cette note agissent en complémentarité pour soutenir la transformation numérique de notre système d'enseignement. Ils visent la structuration comme la consolidation du secteur du numérique pour l'éducation.

L'objet complexe que constituent les environnements immersifs d'apprentissage, qui mobilisent plusieurs types de partenaires (scolaire, universitaire, recherche, EdTech, collectivités) explique le soutien de plusieurs appels à projet. Ces projets, dont l'épicentre est Poitiers-Futuroscope, ont vocation à aider la France à se doter d'un pôle d'expertise du numérique pour l'éducation et la réalité virtuelle. Ce pôle vise à contribuer à l'efficacité du système d'enseignement, mais aussi plus largement à constituer un atout pour la compétitivité, la souveraineté et l'influence de notre pays dans le monde.

*"Si nous enseignons aux étudiants d'aujourd'hui
comme nous avons enseigné à ceux d'hier,
nous les privons de demain."*

John Dewey



ANNEXES

Annexe 1 : liste des EIA produits ou exploités par les projets

Annexes 2 à 5 : les fiches d'identités synthétiques des quatre projets"

Annexe 1 : liste des EIA produits ou exploités par les projets

Nom/thématique de l'EIA	Projet de référence Année de mise en œuvre	Conception/ sur étagère	Public cible (en nombre sur la durée totale du projet)
-------------------------	---	----------------------------	--

EIA portant sur des contenus scientifiques et disciplinaires

	I ² School A partir de septembre 2025	Conception de l'EIA	7000
ASALC – application de simulation pour l'apprentissage des langues et des cultures.	DEMUP pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	500
3D-PA – physiologie animale et humaine en 3D	DEMUP pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	520
ESAJB – enseignement des sciences au jardin botanique	DEMUP pour expérimentation Septembre 2024	Conception de l'EIA	100
(en)jeux	DEMUP déjà en expérimentation	Conception de l'EIA	2000

EIA portant sur des contenus de découverte des métiers

Parcours de découverte des métiers - collégiens	CMQ NFP 4.0 (HUB 4.0 du Campus Numeria)	Conception de l'EIA	7000
Parcours de découverte des métiers - grand public	CMQ NFP 4.0 (HUB 4.0 du Campus Numeria)	Conception de l'EIA	20% des visiteurs du Futuroscope
Métiers 360	TNE	Solution sur étagère	1000
J'explore étagère	TNE 1000	Solution sur étagère	1000
P-PITE – plateforme : pédagogie immersive pour les techniciens	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA + intégration d'une solution sur étagère	400
AVATHAR – alternance dont vous êtes le héros, s'adapter aux ruptures pédagogiques calendaires	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	200
PSE – pilotage sectoriel d'entreprise.	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	100

Annexe 1 (suite) : liste des EIA produits ou exploités par les projets

Nom/thématique de l'EIA	Projet de référence Année de mise en œuvre	Conception/ sur étagère	Public cible (en nombre sur la durée totale du projet)
-------------------------	---	----------------------------	--

EIA portant sur des contenus de gestes ou process professionnels

Développer ses compétences de communication orale chez les personnels d'encadrement de l'Éducation nationale	I ² School A partir de septembre 2025	Conception de l'EIA	2100
CAM'UP – formation immersives 360° des enseignants	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	350
Formation Augmentée des enseignants	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	400
UP Outdoor – Supports de formation 360° pour les STAPS, activités de pleine nature.	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Conception de l'EIA	50
S4P – simulation de prise de parole en public en contexte professionnel	DEMUP – pour expérimentation septembre 2024	Solution sur étagère	100
Cyberrange	DEMUP – déjà en expérimentation	Conception de l'EIA	500
Jumeaux numériques pour un environnement d'apprentissage immersif basé sur la virtualisation 3D	DEMUP – déjà en expérimentation	Conception de l'EIA	150
Geste virtuel et Mise en situation (en RV)	DEMUP – déjà en expérimentation	Conception de l'EIA	1000
Maintenance industrielle (en RV)	CMQ NFP4.0 - création 2024	Conception de l'EIA	2000
Maintien des personnes âgées à domicile (en RV)	CMQ NFP4.0 - création 2024	Conception de l'EIA	1500
Bâtiments connectés et réseaux d'énergie (en RA)	CMQ NFP4.0 - création 2024	Conception de l'EIA	1000
Pilotage de lignes de production (en RA)	CMQ NFP4.0 - création 2024	Conception de l'EIA	1000
2 autres thématiques d'EIA non encore définies, initiées par le monde de l'entreprise (via Eurékatech)	CMQ NFP4.0 - création 2025- 2026	Conception de l'EIA	suivant les thématiques choisies
3 autres thématiques d'EIA non encore définies initiés par le monde de la formation	CMQ NFP4.0 - création 2026- 2027	Conception de l'EIA	Suivant les thématiques choisies

Annexe 2 : fiche d'identité synthétique du TNE de la Vienne

D'une durée de 4 ans, jusqu'en juillet 2026, le territoire numérique éducatif de la Vienne a pour objectifs :

- D'enrichir les pratiques pédagogiques et améliorer les résultats des élèves ;
- D'assurer plus de collaboration et renforcer le lien écoles-familles ;
- De renforcer la résilience du système, notamment en cas de crise.

Les leviers sont :

- Former chaque enseignant (du public et du privé) de façon personnalisée en fonction de ses besoins
- Mettre à disposition des ressources numériques pour les élèves et les enseignants;
- Équiper de matériels performant pour favoriser les usages en classe ;
- Accompagner les parents et favoriser leur implication dans la scolarité de leurs enfants.

Montant de la subvention

5 600 000 €

Les porteurs et partenaires :

- Les porteurs sont le conseil départemental de la Vienne et l'académie de Poitiers
- Les partenaires nationaux sont le GIP Trousse à projets, Réseau Canopé.
- Les partenaires locaux sont : le rectorat, le Département de la Vienne, l'université de Poitiers, l'agence des territoires de la Vienne, l'AMF86, les communes, la direction diocésaine et plus généralement l'ensemble des établissements privés sous contrat, le Cerca, l'association Orks Grand Poitiers.



Les spécificités du TNE de la Vienne :

- La mise en place de collèges et d'écoles pilotes pour le public ;
- Le déploiement d'un parcours de formation massif visant tous les enseignants, notamment ceux des collèges (du public et du privé) ;
- La mise en oeuvre de cordées numériques, de l'école jusqu'au lycée qui consistent à mieux accompagner les filles vers les métiers du numérique
- Porter un plan ambitieux concernant l'inclusion, notamment les élèves à besoins éducatifs particuliers et la mise à disposition de matériel numérique recyclé aux familles.
- Chercher à porter les environnements immersifs d'apprentissages (EIA), en lien avec les autres projets du territoire.

Annexe 3 : fiche d'identité synthétique DEMUP

D'une durée de 4 ans, l'ambition de ce projet consiste à favoriser la réussite des étudiants grâce à des dispositifs de mise en situation immersive pédagogique. Il s'inscrit dans l'axe stratégique « éducation de qualité » de l'université de Poitiers et dans l'écosystème Poitiers : capitale de l'éducation ». Il fédère l'université de Poitiers, l'ISAE-ENSMA, le CHU, le Rectorat de Poitiers, les entreprises EdTech, le CNED, Réseau Canopé et l'IH2EF. DEM'UP a pour objectif de réaliser des démonstrateurs de types espaces immersifs d'apprentissage.

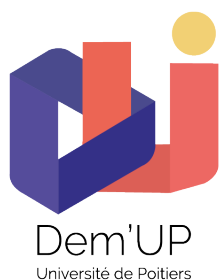
Il se structure suivant les axes suivants :

- Renforcer l'accompagnement de l'enseignant dans le déploiement de ses enseignements utilisant des outils numériques ;
- Déployer des scénarios pédagogiques en lien avec des dispositifs immersifs sous toutes ses formes et assurer leurs évaluations ;
- Renforcer les infrastructures des lieux d'étude et d'enseignement pour qu'ils répondent aux usages du numérique et de la virtualisation.

Une partie des contenus réalisés sera utilisée au sein du Campus numéria au Futuroscope.

Montant de la subvention

5 750 000 €



Dans le cadre de Dem'up, 18 démonstrateurs sont en cours de réalisation, chacun utilisant des technologies immersives adaptées au besoin pédagogique. Ces démonstrateurs ont tous fait l'objet d'une méthodologie commune : sélection d'une équipe pédagogique pilote à partir d'un objectif de formation (équipes issues de domaine très varié), réalisation du brief avec accompagnement fort du service d'ingénierie pédagogique pour la scénarisation pédagogique, réalisation d'un cahier des charges et appel d'offre quand cela était nécessaire auprès d'entreprises EdTech.

Quatre démonstrateurs « en avance de phase » sont actuellement en cours de déploiement :

- Les jeux sérieux en didactique des langues et de la littérature
- Geste virtuel et Mise en situation en santé. Virtualisation de chaque scénario avec une solution de création de scénario en vidéo 360°
- Création de Jumeaux numériques Développement de 3 modules pour l'enseignement des sciences de l'ingénieur avec des enjeux propres aux systèmes automatisés, aux machines et à leur modélisation mécanique
- Création d'un Serious Game cyber sécurité – Sciences du numérique

Ensuite, dans le cadre de l'appel à projet interne à l'université de Poitiers, treize démonstrateurs ont été sélectionnés, associés à des technologies variées, et sont en cours de construction.

Nous pouvons constater que les domaines adressés et les technologies retenues sont très variées illustrant ainsi la richesse du concept d'EIA.

Annexe 4 : fiche d'identité synthétique Le CMQ NFP 4.0

Le Campus des Métiers et des Qualifications Excellence Numérique pour la Formation professionnelle 4.0 en Nouvelle-Aquitaine a pour objectif d'accompagner la transformation digitale de la formation professionnelle afin de développer les apprentissages et promouvoir les métiers.

Son plan d'actions financé par l'AMI CMA repose sur un consortium porté financièrement par le GIP FCIP de l'académie de Poitiers et regroupe : la région académique Nouvelle-Aquitaine, l'académie de Poitiers, la région Nouvelle-Aquitaine, l'Université de Poitiers, l'ISAE-ENSMA, le lycée Pilote Innovant International (établissement porteur du CMQ), Réseau CANOPÉ, ONISEP, le Parc du Futuroscope, Eurekatech (technopole Angoulême), SPN (réseau des professionnels du numérique), VR Connection, le Conseil départemental de la Vienne, la préfecture de la Vienne, la SEMPAT 86, et le GIP FCIP de l'académie de Poitiers.



**CAMPUS
DES MÉTIERS
ET DES
QUALIFICATIONS
D'EXCELLENCE**

Numérique pour la formation professionnelle 4.0
Nouvelle-Aquitaine

Le CMQ NFP 4.0 produit et diffuse des contenus numériques immersifs et interactifs pour apporter de nouvelles démarches pédagogiques et de nouveaux outils à la formation professionnelle : les Environnements Immersifs d'Apprentissage, reposant principalement sur des technologies de réalité virtuelle et de réalité augmentée. Ces solutions sont aussi utilisées pour développer l'attractivité des métiers et des formations professionnelles, toutes filières.

Montant de la subvention

10 000 000 €

Par la qualité de ses lieux d'incarnation (HUB 4.0 de la formation professionnelle et découverte des métiers au Parc du Futuroscope, Lycée Pilote Innovant International près du Futuroscope, réseau des 12 ateliers Réseau Canopé sur la région Nouvelle-Aquitaine, et sa structure mobile à venir « Immersive Truck ») il ambitionne un rayonnement régional et national et contribue à porter la politique France 2030 sur l'enseignement et le numérique. Par la transformation des pratiques de formation professionnelle qu'il engage, il contribue à former les professionnels de demain sur tous les secteurs, et en particulier ceux des métiers d'avenir.

La plateforme INVERSIVE développée par VR Connection permet de stocker et déployer auprès de tous les établissements de la région académique les EIA utilisés en formation professionnelle ou en découverte des métiers. En cours de mise en conformité avec le gestionnaire d'accès aux ressources (GAR), elle permet de stocker et sécuriser les contenus produits sur une plateforme en ligne hébergée en France, de partager et diffuser les contenus auprès des lieux de formation, de suivre les progrès des apprenants, de contrôler, suivre et faciliter le déploiement des contenus, de capitaliser les assets 3D par tous les producteurs grâce à une bibliothèque partagée, et enfin de mettre à jour les contenus à distance.

Coût du projet avec l'apport des partenaires : 15 000 000 €

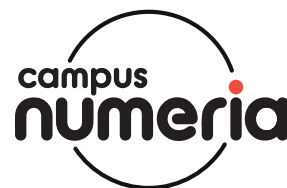
Annexe 5 : fiche d'identité synthétique I²School

Le projet I²School est lauréat de la 2^e vague de l'AMI IFS, en date du 4 juillet 2023, qui finance une partie de son plan d'actions sur une durée de 5 ans.

Il est porté par le GIP FCIP de l'académie de Poitiers.

Partenaires : la préfecture de la Vienne, le rectorat de Poitiers, le Département de la Vienne, le Futuroscope, l'Université de Poitiers, Réseau Canopé, l'Institut des Hautes Études pour l'Éducation et la Formation (IH2EF), l'ISAE-ENSMA, VR Connection, la SEMPAT 86, le CRITT Sport-loisirs, l'association Aroeven Poitou-Charentes et les entreprises Samsung France, Idruide, Easytis et Vittascience. Le projet I²School, a pour but de :

- éduquer à la citoyenneté numérique
- éduquer à la programmation robotique
- développer des compétences en sciences cognitives liées à l'appropriation des grands principes de l'apprentissage (apprendre comment on apprend).



Pour cela, le projet prévoit une incarnation physique de «l'école du futur» au sein du pavillon emblématique du Futuroscope qui, historiquement, était «l'observatoire du futur».

Par un dispositif d'accueil de groupes au Futuroscope (classes transplantées), le projet vise l'accueil de 10 000 jeunes par an, provenant des écoles et les établissements de formation du territoire comme du national. Également, il permettra, chaque année, la formation de 2 000 personnels de l'Education nationale du fait de la grande proximité entre le Futuroscope, Réseau Canopé, l'IH2EF, l'école académique de la formation continue (EAFC).

Montant de la subvention

4 200 000 €

Sur le volet scientifique, l'Université de Poitiers engage la contribution de ses laboratoires de recherche, d'une part pour la mesure d'impact des apprentissages, d'autre part pour l'appui à la conception des parcours de formation des élèves et des personnels.

Ainsi, le pavillon du Futuroscope offrira à la communauté éducative des espaces d'innovation numérique complémentaires de l'établissement scolaire ou de formation, leur permettant de développer les compétences du 21^{ème} siècle, dans un contexte expérientiel et ludique.

Des parcours seront aussi dédiés aux familles comme au grand-public qui fréquentent le parc, sachant qu'il compte 2 millions de visiteurs par an dont 150 000 jeunes, offrant ainsi un vivier considérable, dans un contexte d'extension du parc en 2024.

Coût du projet avec l'apport des partenaires : 9 000 000 €

