



25-28 JANUARY 2017
EXCEL LONDON

Guide du Salon

A destination du visiteur français



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



en collaboration avec



Dossier réalisé par Copilot Partners - Janvier 2017

Contenu

Edito	5
Note Pays : Le Royaume-Uni	7
Contexte.....	8
Organisation et fonctionnement du système éducatif	8
Politique numérique éducative du Royaume Uni	17
Les EdTech au Royaume Uni	18
Présentation du Bett	23
Contexte.....	24
Informations pratiques	25
Plan général	26
Programme	29
du Pavillon France	29
Mercredi 25 Janvier.....	30
Jeudi 26 Janvier	31
Vendredi 27 Janvier	33
Samedi 28 Janvier.....	34
Préparer votre visite.....	35
Visites de stands à la demande :.....	36
Inscrivez-vous pour un Great British Trails tour au Bett.....	37
Connect@Bett.....	38
Bett Awards.....	39
Le Pavillon France.....	41

Les partenaires.....	42
Les exposants.....	45
Autres entreprises françaises présentes.....	77
Conférences, ateliers et démonstrations.....	87
Espaces de conférences.....	88
Thèmes principaux.....	89
Bett Arena.....	90
Bett & TES School Leaders Summit.....	94
Higher Education Leaders Summit (HE@Bett).....	97
Learn Live Primary.....	100
Learn Live Secondary.....	103
Learn Live SEN.....	106
Learn Live FE&Skills.....	109
Bett Futures.....	112
STEAM Village.....	115
Zones et parcours dédiés.....	119
Bett Futures (BFS1 - BFS53).....	120
STEAM Village (G458).....	122
SEN (C438).....	124
Pavillons internationaux et zones dédiées.....	125
Sélection de stands.....	129
Notre sélection.....	130
Associations professionnelles.....	140

Edito

Bienvenue au Bett !

Avec plus de 800 exposants et 35.000 visiteurs issus de près de 150 pays, le Bett est le rendez-vous incontournable du numérique éducatif de ce début d'année 2017 !

L'édition 2017 se distingue par un programme de conférences, d'ateliers et de parcours encore plus riche et varié, avec plus de 500 intervenants et de nouveaux espaces à visiter. A découvrir également, les stands et conférences centrés sur la réalité virtuelle et augmentée au service de nouvelles formes d'apprentissage.

Au cœur de cet événement mondial, le Pavillon France fédère les acteurs publics et privés du numérique éducatif français. C'est une fierté pour notre filière d'avoir initié cette démarche collective et partenariale dès 2008 et d'avoir pu l'inscrire dans la durée pour la promotion de notre savoir-faire à l'international.

Les partenaires et les exposants du **Pavillon France** vous attendent pour vous présenter leurs solutions innovantes. Ils seront heureux et honorés de vous accueillir. Ils vous donnent rendez-vous sur le pavillon **C88**. D'autres exposants français vous attendent, ils sont également présentés dans ce guide.

Pour vous aider à préparer au mieux votre visite, vous trouverez dans ce guide :

- Une note sur l'éducation et le numérique au Royaume Uni
- Des informations pratiques sur le Bett
- Le programme du Pavillon France
- Une présentation du Pavillon France et des autres exposants français
- Une description des zones dédiées : Bett Futures, STEAM Village, SEN, pavillons et activités internationales
- Notre sélection de conférences
- Notre sélection de stands à découvrir

Enfin et pour prolonger nos échanges, nous vous donnons rendez-vous les 8, 9 et 10 mars 2017 à l'occasion de la première édition d'**EduSpot France**, organisée par l'AFINEF et ses partenaires au Palais des Congrès de Paris.

En vous souhaitant une excellente visite du Bett.

Bien cordialement,

Philippe Mero

Directeur Général de Copilot Partners

Ps : la plupart des informations de ce document ont été traduites en Français à partir du site officiel du Bett. Certaines de ces informations ne sont publiées que très tardivement et continuent à être mises à jour. Nous vous invitons à consulter le programme officiel notamment pour les horaires des conférences.

Note Pays : Le Royaume-Uni

Contexte

Le Royaume Uni est une monarchie parlementaire composée de quatre entités : l'Angleterre, le Pays de Galles, l'Ecosse et l'Irlande du Nord.

Chiffres clés (2015) :

- Population : 64.5 Millions
- PIB : US\$ 3 000 Milliards (5^{ème})
- PIB par habitant : US\$ 46 720 (13^{ème})
- Dépenses totales du gouvernement pour l'éducation (Scolaire et Supérieur, en %PIB) : 5.75%
- % utilisateurs d'internet : 91.6%

(Source : Fond monétaire international)

Organisation et fonctionnement du système éducatif

Grands principes

Le système éducatif britannique comporte trois cycles : le primaire, le secondaire et le supérieur. L'école est obligatoire dès l'âge de 5 ans. Les élèves entrent alors dans le parcours « K12 », qui couvre l'équivalent français de l'enseignement primaire et secondaire. Les élèves réalisent leur scolarité en *Primary School* de 5 à 11 ans (12 ans en Ecosse) puis en *Secondary School* jusqu'à l'âge de 16 ans. Pendant les deux dernières années de *Secondary School* (de 14 à 16 ans), les élèves préparent :

- Le *GCSE (General Certificate of Secondary Education)*, le principal examen en Angleterre, au Pays de Galles et en Irlande du Nord qui comporte entre 7 et 10 matières
- Les *Standard Grades and Intermediates*, en Ecosse

Les élèves entrent ensuite dans le cycle *Further Education* et peuvent choisir de rester dans une *Secondary School*, de s'orienter vers un *College* ou vers la voie professionnelle.

Ils préparent alors pendant deux ans l'un des examens suivants :

- Les *A-levels*, l'*International Baccalaureate* ou le *Scottish Highers*, pour leur entrée dans l'enseignement supérieur (*Tertiary Education*).
- les *Vocational Qualifications* à vocation professionnelle tels que le *NVQs* et le *SVQs* pour les voies professionnelles.

L'accès à l'enseignement supérieur ou *Tertiary Education* est basé sur une sélection à l'entrée et sur les résultats obtenus aux *A-levels*. Les étudiants intègrent ensuite une *University* ou un *College*.

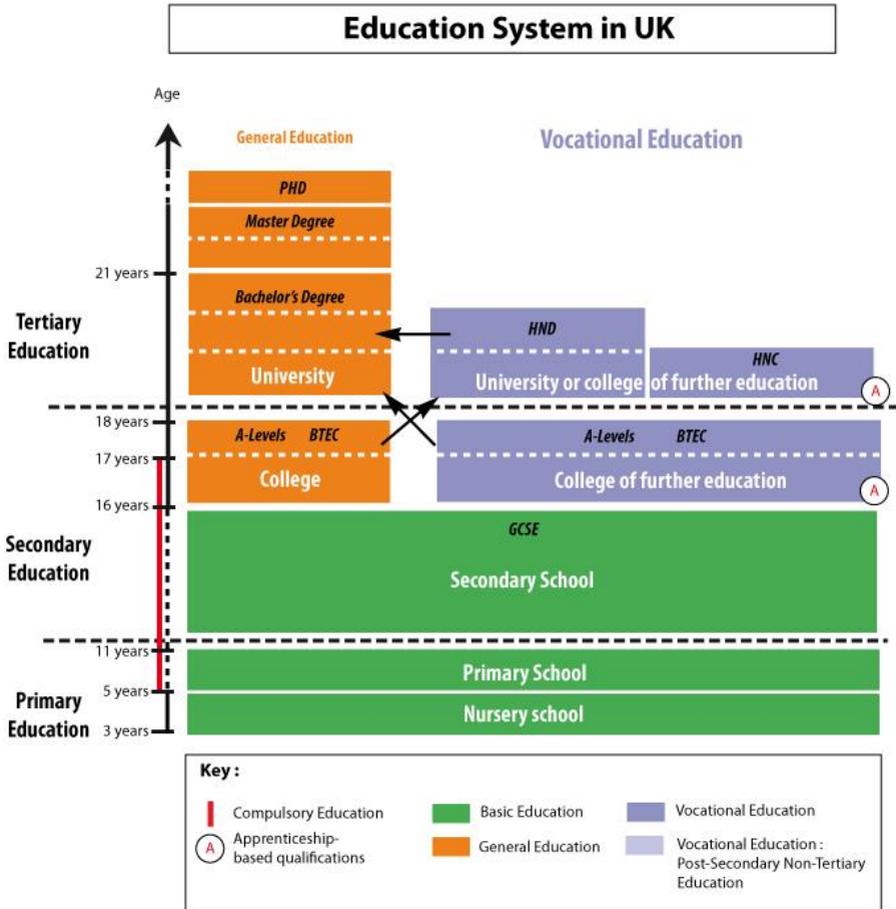
College ou University ?

La principale différence entre *Universities* et *Colleges* est liée aux activités de recherche. Les *Colleges* ne réalisent pas ou très peu de recherche et ne proposent donc souvent pas de doctorats. Ils sont généralement spécialisés sur un champ disciplinaire et rattachés aux *Universities*.

Certains *Colleges*, les *Sixth form colleges* (93 au Royaume Uni) proposent uniquement le parcours *Further Education*, les *Further and Higher Education Colleges* proposent pour leur part le parcours *Further Education* ainsi que les parcours *Undergraduate* et *Postgraduate*.

Les *Universities* et *Colleges* proposent :

- un *Undergraduate program* (qui inclut le *Bachelor's degree*, équivalent à la Licence)
- un *Postgraduate program* (qui inclut le *Master's degree*, équivalent au Master et le *PhD*, équivalent au doctorat)



Gouvernance / Organisation (K12) au Royaume Uni

Chaque entité du RU dispose d'un gouvernement et d'un système propre en matière d'éducation et notamment en termes de programme scolaire. De manière générale, l'Angleterre, le Pays de Galles et l'Irlande du Nord suivent un système assez similaire à l'inverse de l'Ecosse. A titre d'exemple, en Ecosse, l'entrée en *Secondary School* est décalée d'une année.

Le « Department for Education » du gouvernement du Royaume Uni est responsable de l'Angleterre

Justine Greening est à la tête du *Department for Education (DfE)* du gouvernement du Royaume Uni. Elle a en charge le système éducatif de l'Angleterre qui s'appuie sur le *National Curriculum*.

Au Pays de Galles

Le système éducatif reste très proche du système anglais. Une réforme des programmes scolaires s'appliquera à partir de 2018.

En Irlande du Nord

Les établissements suivent un programme scolaire mis en place depuis 2007. Le programme scolaire est déterminé par le Ministre de l'éducation et de la Science qui est conseillé par le Conseil National pour le curriculum et l'évaluation. Le curriculum établit ce qui doit être enseigné et les modalités des évaluations. Pour autant, chaque école est libre pour mettre en œuvre sa démarche pédagogique tant dans la sélection des manuels que de ses ressources.

En Ecosse

Le système éducatif écossais se distingue des autres modèles. La politique éducative et les examens nationaux sont définis par le gouvernement de l'Ecosse. Le programme scolaire en place est le *Curriculum for Excellence*. Sa conception découle d'un accord entre le projet de l'école et le projet de société et comporte un caractère évolutif. Le *Curriculum for Excellence* a été mis en place en Ecosse en 2004 et concerne tous les élèves de 3 à 18 ans avec 4 axes d'enseignements :

- Réussir leurs apprentissages : *successful learners* ;
- Développer leur confiance en eux : *confident individuals* ;
- Devenir des citoyens responsables : *responsible citizens* ;
- Contribuer de manière efficace à la société : *effective contributors*.

Présentation du modèle anglais

L'organisation du système éducatif anglais est fortement décentralisée. Parmi ses différentes prérogatives, le DfE autorise et agréé les établissements. Il s'appuie sur l'*Office for Standards in Education, Children's Services and Skills (Ofsted)*, un organisme indépendant pour l'évaluation du fonctionnement et de la performance des établissements scolaires. Il y a plus de 24 000 établissements scolaires dans le parcours K12, parmi lesquels se distinguent trois grands types de structures :

- Les *Maintained Schools* (environ 16 000)
- Les *Academies* (environ 5 000)
- Les autres types d'écoles (+ de 2 000 établissements)

A noter également que l'on compte environ 700 *Boarding Schools* dont plus de 500 sont des *Independent Schools*.

Le système K12 a profondément évolué ces dernières années, notamment avec l'introduction des *Academies* en 2000, créées sous la loi « *Learning and Skills Act 2000* ». Dans leur concept original, les *Academies* préfiguraient les *Sponsored Academies* (voir plus bas). L'objectif était alors de renforcer les établissements scolaires en les ouvrant à des sponsors (y compris privés).

La loi « *Academies Act 2010* » offre désormais la possibilité de transformer sous certaines conditions les établissements déjà existants en *Academies*, ou de constituer des *Academies* via le dispositif des *Free Schools*. Les différents modèles d'établissements au Royaume Uni sont présentés en détail dans les tableaux ci-après.

En 2016, le « *Education and Adoption Act* » a renforcé les pouvoirs du Gouvernement pour exiger des autorités locales la mise en place de mesures éducatives en cas de mauvais résultats. Les sections 7 et 8 ont modifié le « *Academies Act 2010* » en donnant au Secrétaire d'Etat la possibilité de prendre des mesures spéciales pour convertir une *Maintained School* en *Academy* d'une part et de s'exonérer de la consultation des organes locaux si la situation l'exige d'autre part.

« Je veux que la Grande-Bretagne soit la plus grande méritocratie du monde » Dans son discours du 9 septembre 2016, Theresa May, la première ministre britannique, a exposé les grandes lignes d'une vaste réforme du système scolaire britannique dont l'objectif est de « donner de meilleures chances aux gens ordinaires, issus de la classe moyenne ». Pour cela, Theresa May compte élargir l'accès aux *Grammars Schools* qui présentent d'excellents résultats mais qui sont généralement réservées à « quelques privilégiés » selon la première ministre. La principale proposition consiste à abroger une loi de 1998 qui empêchait la fondation de nouvelles *Grammar Schools*. Si la réforme a bien lieu, des *Grammar Schools* pourraient voir le jour grâce à des financements publics, d'entités privées ou de groupements de parents d'élèves. L'annonce de cette réforme en faveur d'une éducation sélective, a suscité de vives critiques chez l'ensemble des travaillistes et un certain scepticisme chez une partie des conservateurs. Au côté de cet élargissement des *Grammar Schools*, Theresa May souhaite la fin de l'obligation, pour les écoles privées confessionnelles, d'accueillir au moins 50 % d'élèves sur des bases non religieuses.

Les *Local Education Authorities*

Les *Local Education Authorities* ont pour rôles de :

- distribuer et piloter le financement des établissements,
- gérer les effectifs des établissements,
- gérer le personnel (le cas échéant),
- gérer le foncier et les bâtiments (le cas échéant).

L'Ofsted, l'organisme d'évaluation des établissements scolaires

L'Ofsted (*Office for Standards in Education, Children's Services and Skills*) est un opérateur du gouvernement qui a pour mission :

- l'évaluation des établissements dont les résultats sont rendus publics.
- la réalisation d'un rapport annuel global sur le système éducatif présenté au parlement.

Tous les établissements sont soumis aux évaluations de *l'Ofsted*. Les établissements qui présentent de mauvaises évaluations sont placés en situation de *special measures*. Ils bénéficient alors d'un soutien et d'un suivi spécifique, leurs équipes de direction pouvant être destituées et remplacées.

L'étude internationale la plus récente relative aux résultats scolaires est le Program for International Student Assessment (PISA) de 2016. Le Royaume-Uni se situe dans la moyenne supérieure des 36 pays évalués en ce qui concerne les mathématiques et la lecture. En revanche, s'agissant des sciences, ses notes sont significativement meilleures – 15^{ème} place – que la moyenne du panel malgré une baisse de 6 points par rapport à l'étude PISA 2012 (de 515 à 509).

Cependant, ces résultats divergent au sein du Royaume Uni avec l'Angleterre, l'Ecosse et l'Irlande du Nord d'une part et le Pays de Galles d'autre part. Ce dernier se situe significativement en dessous de la moyenne ce qui s'expliquerait par des facteurs socio-économiques.

Maintained Schools

Principales caractéristiques

- La majorité des établissements publics britanniques sont des *Maintained schools*
- Elles sont gérées par les collectivités locales (152 *Local Authorities* au total)
- Elles doivent respecter le cursus national (*National Curriculum*) ainsi que les règles de rémunération des enseignants

	<i>Community schools</i>	<i>Foundation schools ou trust schools</i>	<i>Voluntary aided schools</i>	<i>Voluntary controlled schools</i>
Présentation	Etablissements contrôlés et gérés par les collectivités locales	Etablissements contrôlés par un conseil d'administration	Etablissements confessionnels constitués par des fondations religieuses	Etablissements confessionnels gérés par les collectivités locales
Mode de gouvernance	La collectivité a la charge de recruter le personnel, détient le foncier et les bâtiments, et gère les conditions d'inscription des élèves	La collectivité a la charge de recruter le personnel et gère les conditions d'inscription. Le conseil d'administration contrôle le foncier et les bâtiments, à travers une fondation	Le conseil d'administration gère le personnel et les critères d'admission. Le foncier et les bâtiments sont généralement détenus par la fondation religieuse	La collectivité gère le personnel et les critères d'admission. L'organisation confessionnelle détient généralement le foncier et les bâtiments ainsi que 25% du conseil d'administration de l'établissement
Nombre	9 161	1 039	3 426	2 210

Academies

Caractéristiques communes aux *Academies* :

- Etablissements privés sous financement public de l'Etat (*State Funded Schools*)
- Autonomes vis-à-vis des collectivités locales (*Local Authorities*)
- Gouvernés par une fondation à but non lucratif
- Contrat de financement avec l'Etat (*Funding Agreement*)
- Etablissements évalués par l'Ofsted
- Règles d'admission des élèves communes à toutes les *State Funded Schools*
- Etablissements autonomes sur les thématiques suivantes :
 - Programmes scolaires : obligation d'enseigner à minima l'anglais, les mathématiques et les sciences et de proposer un enseignement « large et équilibré » (*balanced and broadly based curriculum*)
 - Horaires et dates des congés scolaires
 - Rémunération des enseignants

	<i>Free Schools</i>	<i>Traditional academies ou Sponsored Academies</i>	<i>Converter Academies</i>
Présentation	<i>New State Schools</i> : des <i>Independent Schools</i> devenant des <i>Academies</i> ; mais aussi des établissements créés par des parents d'élèves	Etablissements repris par des <i>Academy Sponsors</i>	<i>Maintained Schools</i> particulièrement performantes (après évaluation de l'Ofsted) souhaitant bénéficier de l'autonomie accordée par le statut d' <i>Academy</i>
Mode de création	Enseignants, parents d'élèves, écoles déjà existantes, fondations, universités, une communauté de personnes	<i>Academy Sponsor</i> : Universités, <i>Colleges</i> , fondations, <i>Business Sponsors</i>	Par les <i>Maintained Schools</i> sans faire appel à des sponsors. Une fois l'agrément accordé, elles se transforment en fondations
Mode d'agrément	L'établissement candidate et doit faire la preuve auprès du DfE d'une demande suffisante de parents dans le secteur	Par le DfE après soumission d'un dossier par l' <i>Academy Sponsor</i>	Le DfE accorde l'agrément après candidature de l'établissement
Nombre	300	1 527	3 488

Autres types d'écoles

Principales caractéristiques :

- Elles diffèrent des *academies* et des *maintained schools* par leur mode de financement et le mode de sélection des élèves

	<i>Grammar schools</i>	<i>Independent schools</i>
Présentation	Etablissements parmi les plus anciens du Royaume Uni (16 ^{ème} siècle pour certains).	Etablissements très indépendants de l'Etat
Mode de gouvernance	Etablissements financés par l'Etat ayant la possibilité de sélectionner leurs élèves sur la base des résultats scolaires. Ils ne sont pas tenus de suivre le programme scolaire	Ils peuvent être créés par des fondations ou des associations (<i>charities</i>). Ils fonctionnent sur fonds propres et ne sont pas tenus de suivre le programme scolaire
Nombre	164	2 350

Politique numérique éducative du Royaume Uni

De 1997 à 2010 : les grands plans pour le numérique à l'école

Dès 1997, sous les gouvernements travaillistes de Tony Blair puis de Gordon Brown, le numérique a été considéré comme un levier de transformation de l'école. En 1998, le *BECTA (British Educational Communications and Technology Agency)* est créé avec pour mission le développement du numérique à l'école. Sous son mandat, différents plans ont permis d'accélérer le déploiement :

- de l'infrastructure et de la connectivité
- des équipements collectifs et individuels
- des ressources numériques
- de programmes de formation des enseignants et des chefs d'établissement
- ...

Ces investissements massifs dans l'Éducation estimés à *plusieurs milliards de £* sur la période ont favorisé l'émergence et la structuration d'une filière du numérique éducatif britannique forte regroupée au sein du BESA (*British Educational Suppliers Association*).

Depuis 2010, une réorientation de la politique numérique pour l'Éducation

En 2010 l'élection de David Cameron et la politique générale de réduction des coûts engagée ainsi que le mouvement de suppression des agences gouvernementales ont conduit à la fermeture du *BECTA*. Pour autant, les principales missions du *BECTA* ont été reprises par le *Department for Education* et le numérique pour l'Éducation est resté un axe important dans un contexte d'autonomisation renforcée des établissements et d'individualisation des apprentissages.

Les EdTech au Royaume Uni

Un secteur en pleine expansion

Dans un marché global de l'Éducation estimé à 2 600 Milliards \$ en 2016, le secteur du eLearning représente environ 166 Milliards \$, chiffre qui devrait atteindre les 252 Milliards en 2020 avec un taux de croissance annuel de 17% selon les estimations. Le secteur du numérique éducatif (*EdTech*) est fortement développé avec plus de 1 000 startups et PME dans tout le Royaume Uni dont environ 200 à Londres. La moitié des 20 entreprises à la plus forte croissance du secteur des EdTech en Europe sont basées au Royaume Uni. De nombreuses grandes entreprises du secteur (telles que Pearson, l'un des leaders mondiaux de l'Éducation) ont basé leurs sièges au Royaume Uni, qui devient ainsi l'un des principaux pôles d'attraction du secteur. Les entreprises des EdTech représentent environ 4% des entreprises du numérique et sont parmi les plus dynamiques au Royaume Uni, au même niveau que les entreprises de la FinTech (*Financial Technologies*).

Londres accueille annuellement parmi les événements les plus importants du secteur. Au-delà du Bett, le salon mondial du numérique éducatif, nous pouvons également citer les conférences *EdTech Europe* et *Learning Technologies* ainsi que le *EdTech Global Summit*.

Focus sur les **EdTech**

Le terme numérique éducatif, souvent abrégé en *EdTech* en anglais pour *Education Technologies*, se définit comme « une utilisation efficace des outils technologiques pour l'apprentissage ». Le secteur comprend différents domaines comme :

- Les infrastructures pour le *eLearning*
- Les plateformes de contenus
- L'évaluation en ligne (*eAssessment*)
- Les MOOCs
- Les outils de collaboration
- Les outils de gestion des classes
- Le numérique pour l'apprentissage
- Les systèmes de suivi des élèves
- Les jeux sérieux
- ...

L'autonomie de plus en plus grande des établissements associée à des budgets soutenus pour le numérique dans le primaire et le secondaire ainsi que dans l'enseignement supérieur ont contribué au développement de la filière. Les établissements d'enseignement supérieur ont également développé de nombreuses initiatives d'universités numériques (*National Digital College, Makers Academy, ...*).

Le numérique dans l'éducation

En septembre 2015, une étude du BESA (*British Educational Suppliers Association*) indique que d'ici à 2017, 58% du temps consacré à l'enseignement et à l'apprentissage intègrera l'usage du numérique. Ce chiffre était déjà de 50% en 2014. Cette tendance se traduit également par :

- une forte demande de formation de la part des enseignants (en particulier pour l'usage des tablettes);
- de forts besoins en équipement.

Les dépenses totales consacrées au numérique dans les établissements scolaires du Royaume Uni sont estimées à environ 900 Millions £ soit plus d'un Milliard €.

Le budget direct des établissements représentait à lui seul 594 Millions £ (780 Millions €) pour 2014/2015, il est estimé à 620 Millions £ (810 Millions €) en 2015/2016. Ce budget comprend :

- le matériel (ordinateurs fixes, portables et tablettes) :
296 Millions £ (385 Millions €)
- l'infrastructure réseau et les périphériques : 101 Millions £
(131 Millions €)
- les logiciels (systèmes d'exploitation et gestion du réseau) :
97 Millions £ (126 Millions €)
- les frais liés aux fournisseurs d'accès : 63 Millions £ (82
Millions €)
- le support technique : 62 Millions £ (81 Millions €)

A ceci, il faut ajouter les logiciels et les contenus pédagogiques qui représentaient un budget de 88.5 Millions £ (116 Millions €) en 2014/2015 et sont estimés à 95.1 Millions £ (124 Millions €) en 2015/2016. Après avoir atteint un seuil bas en 2011, le budget consacré aux ressources est maintenant en forte augmentation avec une croissance annuelle de plus de 7%.

Enfin ces chiffres ne tiennent compte que du budget direct des établissements pour le numérique auquel il faut ajouter les coûts associés tels que ceux liés à la formation des enseignants.

En moyenne, une école primaire au RU dispose d'un budget de 15 000 £ (20 000 €) consacré au développement du numérique auquel il faut ajouter 2 000 £ (2 600 €) pour les ressources pédagogiques. Ces chiffres sont de 66 000 £ (86 000 €) et 11 500 £ (15 000 €) dans le secondaire.

Présentation du Bett

Contexte

Le Bett (the British Educational Training and Technology Show) créé en 1985 est devenu un rendez-vous incontournable et s'est imposé comme le salon mondial du numérique pour l'Education.

Le Bett propose durant 4 jours :

- Un espace d'exposition réunissant les multinationales du secteur et un large panel d'entreprises et de start-up des EdTechs
- Un cycle de conférences
- Une grande variété de présentations et de démonstrations

L'édition 2016 a réuni :

- Plus de 800 exposants
- 528 intervenants dans les différents cycles de conférence
- 34 530 visiteurs uniques issus de 138 pays

Plus de 10.000 visiteurs internationaux (hors Royaume Uni) ont participé au Bett en 2016

Le Bett est devenu un label et s'exporte déjà en Amérique Latine, en Asie et au Moyen Orient.

Les prochaines éditions du Bett à l'international incluent :

- Bett Brasil & Educar à Sao Paulo du 10 au 13 mai 2017
- Bett Middle East à Abou Dhabi les 25 et 26 avril 2017
- Bett Latin America à Ciudad de México en octobre 2017
- Bett Asia à Kuala Lumpur en novembre 2017



Suivez le Bett en direct et réagissez : **@Bett_Show**

Informations pratiques

Horaires :

- Mer. 25 janvier : 10h00 - 18h00
- Jeu. 26 janvier : 10h00 - 18h00
- Ven. 27 janvier : 10h00 - 18h00
- Sam. 28 janvier : 10h00 - 16h00

Adresse :

ExCeL London
 Royal Victoria Dock,
 1 Western Gateway,
 London E16 1XL

Télécharger
 l'application mobile
 « Bett 2017 »,
 planifier votre visite,
 retrouver les
 exposants et le plan
 du salon, l'agenda
 des conférences ainsi
 que la liste des
 intervenants.



ANDROID APP ON
Google play



Download on the
App Store

Accès depuis le centre de Londres :

Prendre la Jubilee line, direction East (Stratford ou West Ham) et changer à Canning Town (15min)

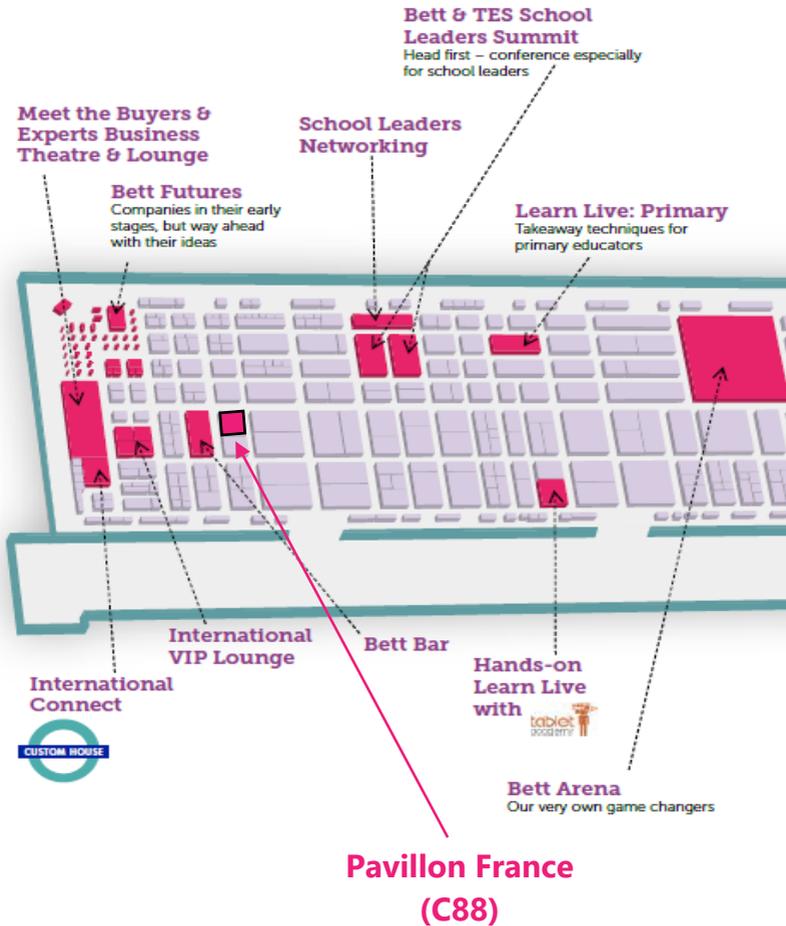
Prendre le DLR (platform 3), direction Beckton et descendre à Custom House (10min)

Marcher jusqu'à ExCeL London (5min)

Note: A Canning Town, attention, ne pas prendre le DLR en direction de Woolwich Arsenal.



Plan général





Programme du Pavillon France

Mercredi 25 Janvier

10h00 - 18h00 : Visite du Pavillon France

Lieu : Pavillon France (C88)

15h00 : Inauguration du Pavillon France en présence de :

- **Mme. Axelle Lemaire**, secrétaire d'état auprès du ministre de l'économie et des finances chargée du numérique et de l'innovation
- **Mme. Florence Robine**, directrice générale de l'enseignement scolaire du MENESR
- **Mme. Marianne De Brunhoff**, déléguée aux relations européennes et internationales et à la coopération du MENESR
- **M. Mathieu Jeandron**, directeur du numérique pour l'éducation du MENESR
- **M. Daniel Filâtre**, recteur de l'académie de Versailles
- **M. Patrick Manon**, directeur Business France Royaume-Uni
- **M. Hervé Borredon**, président de l'AFINEF

Lieu : Pavillon France (C88)

Jeudi 26 Janvier

10h00 - 18h00 : Visite du Pavillon France

Lieu : Pavillon France (C88)

10h00 - 18h00 : Accueil des délégations françaises et internationales

Lieu : Bett et Pavillon France (C88)

11h00 - 12h00 : Présentation de la Banque de Ressources Numériques Educatives

Lieu : Pavillon France (C88)

13h30 - 14h30 : Présentation de la stratégie numérique pour l'éducation en France

Intervenants : M. Mathieu Jeandron (DNE)

Lieu : International Lounge

20h00 - 23h00 : Soirée AFINEF

Lieu : Pub Waxy O'Connor's - 14-16 Rupert Street,
W1D 6DD, Londres

Soirée AFINEF

Date : Jeudi 26 janvier 2016 à 20h00

Lieu : Waxy O'Connor's, 14-16 Rupert Street, W1D 6DD, Londres

Invitation


afinef
Association Française
des Industriels du Numérique de
l'Éducation et de la Formation
2017

 at



L'AFINEF a le plaisir de vous inviter au
Waxy O'Connor's
pour une soirée numérique et britannique
dans le centre de Londres !
26th of January from 8 PM

◆◆◆◆

Address : Waxy O'Connor's
14-16 Rupert Street, London
W1D 6DD | T 020 7287 0255

 Piccadilly Circus



Vendredi 27 Janvier

10h00 - 18h00 : Visite du Pavillon France

Lieu : Pavillon France (C88)

10h00 - 18h00 : Accueil des délégations françaises et internationales

Lieu : Bett et Pavillon France (C88)

12h30 - 14h00 : Cocktail sur le Pavillon France

Lieu : Pavillon France (C88)

Samedi 28 Janvier

10h00 - 16h00 : Visite du Pavillon France

Lieu: Pavillon France (C88)

Préparer votre visite

Visites de stands à la demande :

Google

Grainne Phelan, +31 (0)151 936 40

Intel

Hélène Marchi, +33 (0)6 07 04 59 68

Microsoft

Céline Lamy, +33 (0)6 64 40 20 19

Melody Isnard, +33 (0)6 72 00 68 25

Promethean

Nathalie Genieux, +33 (0)6 18 95 79 38

Inscrivez-vous pour un Great British Trails tour au Bett

Le département du commerce extérieur (Department for International Trade, DIT) et le Bett proposent des tours thématiques du salon

Les thèmes abordés sont les suivants :

- English & Languages
- Full Classroom Solution
- Gamification
- Humanities
- International Pavilion Tour
- Primary & Early Years
- Product launches
- Professional Services
- Pupil Well-being & Mindfulness
- SEN
- STEAM
- Teaching tools
- The Cutting Edge – AI, AR, VR
- Video, Apps and Online

Pour consulter le programme et vous inscrire, rdv sur :

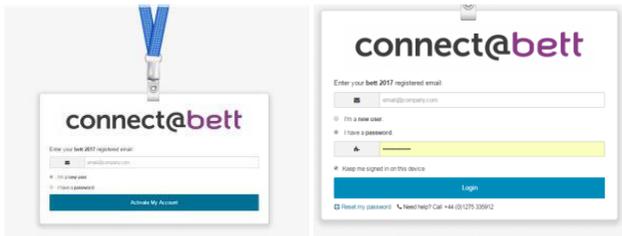
http://www.bettshow.com/Content/Great-British-Trail-tours-at-Bett/5_61/

Connect@Bett

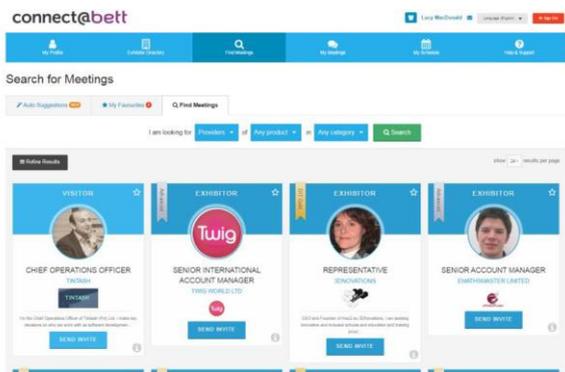
Rencontrer une entreprise grâce au Département du commerce extérieur (Department for International Trade, DIT) du Royaume-Uni

Pour réserver une réunion avec une entreprise référencée auprès du département du commerce extérieur du Royaume-Uni :

- Suivez le lien « connect@bett » à l'adresse : <https://bett.meetingsprogramme.com>
- Renseignez le « login » avec le mail que vous avez utilisé pour visiter le Bett
- Sélectionnez l'une des 2 options: « *nouvel utilisateur* » ou « *j'ai déjà un compte* »



- Allez sur « *trouver une réunion* » et sélectionner celle qui vous intéresse



Bett Awards

Pensez à visiter les stands des finalistes des Bett Awards

Les Bett Awards récompensent les entreprises EdTech les plus innovantes réparties en 18 catégories :

- Early Years Digital Content
- Primary Digital Content
- Secondary Digital Content
- ICT Tools for Learning, Teaching and Assessment – classroom aids
- ICT Tools for Learning, Teaching and Assessment – whole school aids
- ICT Special Educational Needs solutions
- Digital Devices
- ICT Leadership and Management solutions
- ICT Exporter of the Year
- ICT Service and Support
- ICT Company of the Year (less than £3m turnover)
- ICT Company of the Year (over £3m turnover)
- Free Digital Content/Open Educational Resources
- International Digital Education Resource
- Educational Apps
- Best Education Support Resource for Parents / Home Learning
- Edtech Start up Company of the Year
- Higher Education / Further Education Digital Services

La liste des Bett Awards sera disponible jeudi 26 janvier au matin

Vous pouvez retrouver les entreprises finalistes ici :

<http://bettawards.com/finalists/>

Le Pavillon France

Les partenaires

Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche



Business France L'agence française en charge du développement et de la réussite internationale des entreprises



AFINEF www.afinef.net L'Association Française des Industriels du Numérique de l'Éducation et de la Formation



en collaboration avec



Copilot Partners

www.copilotpartners.com

Cabinet de conseil en stratégie et en accompagnement des projets liés au numérique dans l'Éducation

Business France



Business France participe au développement et à la réussite des entreprises désireuses de s’implanter à l’international en les accompagnant du début à l’aboutissement de leurs projets, dans une démarche orientée efficacité et résultats. Mobilisé pour la création de valeur, en France et partout dans le monde, Business France est au service de l’internationalisation de l’économie française.

Notre but

Agir sur le terrain et activer tous les leviers nécessaires pour faire de l’international une chance et une opportunité pour vos entreprises.

Notre approche

Business France mobilise expertises et savoir-faire pour vous accompagner dans le développement et la réussite de vos projets en vous proposant une approche sur mesure et adaptée à vos ambitions et à vos budgets. Vous bénéficierez du soutien, du savoir-faire et de l’engagement de notre équipe dédiée : analyse de marchés, assistance juridique et fiscale, démarches administratives, aide au choix du marché/lieu d’installation, identification de partenaires...

Contact

Amina SAMBOU

Chef de Projet Services Innovants - Activité Export

+33 (0)1 40 73 37 47

amina.sambou@businessfrance.fr

AFINEF



Créée en 2012, l'AFINEF regroupe les industriels du numérique dans l'éducation et la formation tout au long de la vie. L'association rassemble aujourd'hui plus de 80 membres représentatifs de la diversité de la filière : startups, TPE-PME, filiales françaises de groupes multinationaux, aussi bien éditeurs de logiciels, de ressources numériques et de plateformes, que sociétés de conseil, ou encore constructeurs, diffuseurs et sociétés de maintenance informatique.

Sa mission :

Valoriser, promouvoir et développer la filière numérique de l'éducation et de la formation professionnelle continue en France et à l'international.

Son ambition :

Rassembler, fédérer et structurer l'ensemble des entreprises de la filière afin d'assurer l'interface de la profession avec les autres acteurs présents sur ces secteurs pour développer une puissante industrie numérique éducative « à la française », au travers d'une démarche collective d'innovation technologique, sociale et pédagogique.

Contact

Marc SAGOT

Secrétaire Général

+33 (0)6 70 57 18 96 / +33 (0)1 42 86 67 36

msagot@afinef.net

Les exposants

14 entreprises représentées sur le Pavillon France



AXEL



EDUCLEVER



utellme

WAKATOON



+ 1 entreprise sans stand



Partenaire
du pavillon

AviTice Solutions

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

Avitice Solutions est une société de développement de solutions logicielles spécialisée dans l'Education : gestion de salles de classes, gestion des applications, gestion de contenus ou encore Serious Game, tels sont nos cœurs de métiers.

Depuis près de vingt ans, nous apportons notre expertise au travers d'un réseau de partenaires afin d'accompagner l'Education sur la voie du Numérique.



Nos innovations

- Une gestion de classe simple et dynamique aidant les enseignants à mener leurs cours dans les salles multimédias.
- Une solution de partage d'activités et ressources entre Enseignants et Elèves. Basée sur une solution full web en responsive design.
- Boîte à outils technologiques de « Gamification » ou « Serious Game » pour la création d'activités ludiques et collaboratives.
- Une application « Tests de niveaux » (première version en anglais ; s'applique quels que soient la langue ou le domaine d'expertise) s'appuyant sur des jeux de rôles pour évaluer la capacité des apprenants ou du personnel en situation (compétences)
- Une solution de gestion de terminaux (MDM, MAM...) permettant le contrôle complet des périphériques et d'assurer leur bon fonctionnement.

C'est nouveau !

Une plateforme de relation pédagogique facilitant les échanges entre enseignants et apprenants. Activités, logiciels, cartables numériques... sont mutualisés pour l'ensemble de la communauté éducative.

Contacts

Olivier LE THIEC

Directeur

+33 (0)6 60 40 59 15

olethiec@avitice.com**Romain ROMAN**

Préventes

+33 (0)1 82 30 22 00

support@avitice.com

Axel**AXEL**

Qui sommes-nous ?

AXEL, Société Française, conçoit et fabrique une gamme de Clients Ultra Légers basés sur une technologie développée dans ses propres laboratoires. Les Client-légers AXEL ne possèdent pas de système d'exploitation et reposent sur un Hardware spécialement développé et dédié à cette fonction. Le bénéfice immédiat est une grande simplicité de mise en œuvre, une administration centralisée simplifiée, et une grande fiabilité d'exploitation.



**Technologie
Ultra-Thin Client**

AXEL
www.axel.fr

- pas de système d'exploitation
- démarrage instantané
- électronique simple et robuste
- simplicité d'administration
- protection totale aux virus

Client léger AXEL
La simplicité avec ou sans fil

Nos innovations

Une infrastructure Client-Léger-Serveur d'applications est une solution avantageuse pour la gestion d'un grand nombre de postes de travail

- Centralisation des applicatifs sur une ferme de serveurs
- Un seul lieu de maintenance logiciel avec contrôle à distance
- Maitrise de l'usage des postes de travail
- Sécurité accrue

Contacts

Georges COTTIN

Directeur

+33 (0)1 69 28 27 27

info@axel.fr

Bayard Jeunesse

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

Bayard est une société de presse française et internationale et l'un des plus anciens et des plus grands groupes éditoriaux de France. Bayard produit des magazines, des livres, et des nouveaux médias, tels que des ressources numériques éducatives à destination du grand public et de l'école.

A travers chacune de nos publications et ressources numériques éducatives, nous cherchons à maintenir une seule mission : aider les jeunes à s'épanouir dans le monde fascinant dans lequel ils vivent et les encourager à relever les défis de l'avenir avec un sentiment d'émerveillement.



Nos innovations

Nous développons nos ressources numériques éducatives à partir de convictions fortes sur le numérique pour les enfants :

- Le numérique est un formidable outil d'apprentissage,
- L'usage du numérique développe le sens de l'autonomie chez l'enfant et lui permet de mieux comprendre le monde,
- Le numérique permet de mener des apprentissages en classe en motivant les élèves.

Notre ambition : proposer des ressources numériques éducatives qui valorisent les talents de nos enfants, pour leur donner confiance en eux. L'envie de connaissance a deux moteurs : la curiosité et le rêve, et cela même sur ordinateur !

C'est nouveau !

En 2016, pour le compte du ministère chargé de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, nous avons conçu, créé et mis à disposition des ressources numériques pédagogiques pour les élèves et enseignants du 3eme cycle en anglais.

Contact

Aurélie HOUETTE

Responsable Marché Education

+33 (0)6 30 38 29 14

aurelie.houette@bayard-presse.com

Editions Belin



Qui sommes-nous ?

Spécialistes de la transmission des savoirs, l'édition d'éducation est le métier premier des Editions Belin, en contribuant aux deux tiers de l'activité. Acteur majeur de l'édition scolaire (deuxième éditeur au collège en 2016) et parascolaire, son expertise est au service de la construction des savoirs pour les plus jeunes, quels que soient les supports, papier ou numérique.



Nos innovations

Grâce à leur démarche d'innovation au service de l'éducation, les éditions Belin proposent des outils numériques innovants afin de favoriser la réussite de tous, de la maternelle à l'université.

- Le Lib', manuel scolaire numérique enrichi depuis 2009, pour animer son cours en classe pour les enseignants et pour une consultation en classe ou à la maison, sur ordinateur ou sur tablette pour les élèves.

- Pep's, parcours d'entraînement et d'évaluation en français et en mathématiques du CP au CM2, permet aux enseignants d'adapter les parcours proposés aux besoins de chacun de leurs élèves et de mettre en œuvre de véritables pédagogies différenciées. L'approche cognitive mise en œuvre est particulièrement adaptée aux élèves à besoins particuliers.
- Les Cahiers connectés : des cahiers d'exercices interactifs autocorrigés qui mettent en relation enseignants et élèves autour de parcours d'exercices dans toutes les matières du collège - nouveauté 2016 -
- La Fabrique connectée en SVT cycle 4 propose à l'enseignant de construire ses cours personnalisés à partir d'une banque de ressources éditorialistes - nouveauté 2016 -

C'est nouveau !

En 2016, Belin Education a remporté 4 appels d'offre du ministère de l'Éducation nationale pour des banques de ressources éducatives destinées à 5 millions de collégiens, avec une solution intitulée la Digithèque.

Celle-ci s'appuie sur la plateforme Saas de publication digitale Gutenberg technology, capable de pousser ces contenus éducatifs sur tous les supports : web, tablette, smartphone. Créé en 2010, l'éditeur de logiciels de publication digitale Gutenberg technology compte 1,5 millions d'apprenants pour des éditeurs comme Pearson, Wiley, Cengage learning...

Contact

Catherine DANG

Responsable du développement commercial numérique

+33 (01) 55 42 85 90

catherine.dang@humensis.com

Educlever

◆ Membre de l'AFINEF

EDUCLEVER

Qui sommes-nous ?

Educlever est spécialisé dans l'édition et éducation numérique : édition de contenus, outils et services pédagogiques, production de vidéos d'apprentissage, conception, paramétrage et mise à disposition de plateformes d'e-learning pour l'innovation pédagogique.

Avec une expérience importante dans l'innovation et la recherche, pionnier de l'adaptive learning et des applications du web sémantique à l'éducation, Educlever est au cœur de l'écosystème de l'edtech française, membre actif de FrenchTech Côte d'Azur, Cap Digital, l'Afinef, le W3C, etc.

Le groupe Educlever opère par exemple les plateformes Maxicours et Enseigno (450 000 élèves utilisateurs et 1 800 établissements) bénéficiant des solutions dédiées aux professionnels...



ENSEIGNO
par **EDUCLEVER**

Nos innovations

- **Enseigno avec les enseignants pour les enseignants**
Une base unique de ressources pédagogiques - 20 000 fiches de cours interactives, 100 000 exercices interactifs et 4 000 cours vidéos - conçue par des professeurs de l'Education Nationale, ENSEIGNO met à disposition des enseignants et des élèves des outils innovants pour accompagner l'apprentissage et la pratique dans toutes les disciplines, du CP à la Terminale.
- **EducleverLabs vers l'Adaptive Learning**
Nous sommes convaincus du développement d'outils permettant d'aider l'enseignant à améliorer ses dispositifs de différenciation au profil de chaque élève de la classe. Notre ambition en matière d'Adaptive Learning : construire une démarche d'ouverture et de co-conception intégrant les avis, conseils et critiques d'enseignants et de professionnels de l'éducation pour permettre le développement d'une solution ouverte à tous.

C'est nouveau !

Educlever Technologie : Découvrez notre nouvelle solution pour enrichir votre environnement d'apprentissage en utilisant notre socle plateforme.

Contacts

Benjamin MAGNARD

Fondateur - CEO

bp.magnard@educlever.com

Laurent JANIN

Directeur Dév. et Innovation

+33 (0)7 83 22 14 94

laurent.janin@educlever.com

Gayatech



Qui sommes-nous ?

Gayatech est une startup des Edtechs qui se positionne comme un fournisseur de technologies pour les **éditeurs de contenus pédagogiques** à l'intention des élèves des classes de primaire et du secondaire



Nos innovations

Gayatech a créé Intelliquiz® qui est le **premier moteur de génération de quiz (questions et réponses) automatiques à partir de bases de données**. Il peut s'adapter au profil de l'apprenant et à son expérience passée. Il est unique car il peut permettre de créer des quiz de **façon infinie** et s'adapter à **toutes les langues et programmes scolaires**.

C'est nouveau !

Les Incollables® s'offrent une vie en 3D dans un tout nouveau jeu : [La Grande Aventure des Incollables®](#) !

Ce nouveau jeu est le fruit de la collaboration entre les [Éditions Play Bac](#) et [Gayatech](#), qui y a intégré certaines des technologies innovantes développées par la start-up sophilopolitaine au cours des derniers mois.

Disponible en 2 versions (du CP au CE2 et du CM1 à la 6^e), le jeu rassemble plus de 6 000 questions-réponses qui permettent aux enfants de réviser le programme scolaire en s'amusant. Ce jeu est disponible en ligne sur la plateforme neoschool de Gayatech et accessible depuis les moteurs de recherche [Qwant Junior](#), [Qwant](#) et sur smartphones et tablettes depuis les stores Apple et Google Play.

Contact

Fabrice MOIZAN

Président

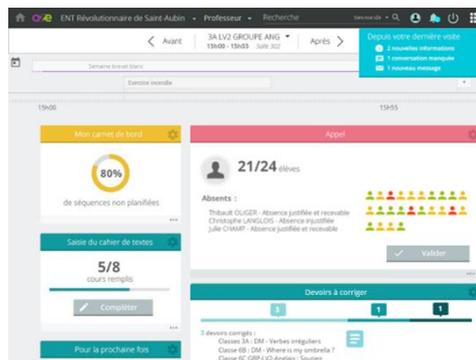
+33 (0)6 87 82 35 74

fabrice.moizan@gaya-technology.com

Qui sommes-nous ?

ITOP éducation occupe une position clé dans le panorama de l'éducation. Présente depuis plus de dix ans sur ce secteur, elle produit une offre complète de logiciels innovants qui couvre tous les besoins des établissements scolaires, de la maternelle au lycée. Avec un chiffre d'affaire de plus de 6,5 millions d'euros en 2016, ITOP éducation équipe plus de 4500 établissements scolaires en France.

Sur plus de douze projets ENT en généralisation, ITOP éducation offre également ses services d'accompagnement, de formation, d'hébergement et de support. Pour développer les nouveaux usages et conduire une stratégie d'innovation volontariste, plus de 20% du chiffre d'affaire sont consacrés chaque année à la recherche et au développement.



LA plateforme éducative
révolutionnaire

Nos innovations

ITOP Éducation a créé NetEduc cloud : des centaines de ressources granulaires (activités multimédias, animations, vidéos, audios, documents, exercices..., regroupées par grands ensembles pédagogiques correspondant à des thèmes ou compétences indexées sur les référentiels des programmes officiels. NetEduc cloud a été spécialement conçu pour répondre à la demande des enseignants. En mode hébergé, il permet de favoriser les usages pour les enseignants comme pour leurs élèves : de l'établissement à la maison, une connexion Internet suffit pour accéder à NetEduc cloud. Dans le cadre de l'utilisation d'un ENT, des outils auteurs sont intégrés et permettent aux enseignants de créer de nouvelles granules sur le modèle des ressources existantes.

C'est nouveau !

En 2017, ITOP révolutionne le monde de l'éducation en sortant une plateforme disruptive, ergonomique et contextualisée : oZe !

oZe intègre ainsi le meilleur des innovations technologiques et ergonomiques pour proposer une plateforme éducative révolutionnaire permettant une nouvelle approche des outils et des services numériques pour l'éducation, de manière globale et contextualisée, à la fois intégrée et ouverte, pour répondre à tous les besoins d'aujourd'hui et de demain pour tous les profils et contextes d'utilisation ! oZe est une solution multicanale accessible depuis tout support connecté à internet (ordinateurs, smartphones, tablettes, montres connectées).

Contacts

Hervé BORREDON

Fondateur, PDG

hborredon@itop.fr

Cyril Voidey

Directeur Grands comptes

+33 (0)9 70 72 29 40

cvoidey@itop.fr

Maskott

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

Créée en 2004 par des enseignants avant-gardistes, Maskott propose des solutions numériques innovantes pour les secteurs de l'Éducation, de la Formation, de la Culture et des Loisirs. La connaissance de l'écosystème - associée à une forte culture d'innovation - permet à Maskott de créer des outils intuitifs, à travers une approche globale axée sur vos besoins.



Nos innovations

Maskott présente Tactileo, la plateforme pédagogique pour l'enseignement primaire et secondaire comptant déjà 2,5 millions d'utilisateurs. Connectez-vous via la plateforme cloud ou offline avec la Maskott Box, créez un contenu multimédia interactif et diffusez-le sur des tablettes, des smartphones, des ordinateurs ou un tableau interactif. Vous disposez d'une solution intuitive de digital learning pour créer et diffuser des ressources pédagogiques, animer et dynamiser vos cours et évaluations en classe ou à distance.

Intuitivité, interactivité et couverture fonctionnelle complète :



C'est nouveau !

Tactileo est une des plateformes d'apprentissage Leader en France. Elle a été retenue par le Ministère de l'éducation Nationale Français pour être déployée dans tous les collèges Français mettant à disposition des banques de ressources en Sciences, Mathématiques et Allemand.

Nouveauté 2017 : la plateforme intégrera un système de tutorat intelligent, pour devenir un vrai Smart Learning Environnement (Environnement de travail intelligent).

Contacts

Romain GIBERT

Responsable Commercial
France
rgibert@maskott.com

Sergio CARNEIRO

Responsable Commercial
International
scarneiro@maskott.com

MiLLiWeb

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

MiLLiWeB est une startup des edtech basée à Paris.

Jeune entreprise innovante, membre fondateur de l'AFINEF et membre de Cap Digital, MiLLiWeB s'investit dans l'écosystème de l'innovation et du numérique éducatif.

Notre solution favorise l'utilisation de terminaux mobiles dans un contexte d'apprentissage, en plaçant l'enseignant au cœur du dispositif. Elle est composée d'une application mobile sécurisant le terminal de l'apprenant, de services cloud pour donner des outils simples d'utilisation aux enseignants et d'un mini-serveur permettant de répondre localement aux éventuelles problématiques de connectivité en classe.

Nous travaillons avec des partenaires proposant des offres clés-en-main qui intègrent nos solutions. A travers ces partenaires, nous comptons des références significatives dans le primaire et le secondaire, en France comme à l'international.



Nos innovations

- NumériClasse : solution intégrée, cloud et mobile, favorisant l'utilisation de terminaux mobiles dans un contexte d'apprentissage.
- NumériTab : Application mobile permettant de transformer une tablette grand public en tablette dédiée à l'apprentissage.
- NumériCours : Services cloud proposant des outils aux enseignants pour composer puis diffuser des séances de cours sur les tablettes en s'appuyant sur les applications et ressources numériques de leur choix, pour superviser les tablettes en classe et interagir avec les élèves, pour récupérer les productions des élèves.
- MiLLiBoX : Mini-serveur wifi permettant de répondre aux éventuelles problématiques de connectivité en classe et d'économie nécessaire de bande passante au sein de l'établissement.

Nos solutions sont réalisées et hébergées en France. Elles intègrent les recommandations du CARMO. Elles sont adaptées aux projets de type classe mobile et équipement individuel EIM. Elles sont complémentaires des ENT et peuvent être utilisées en contexte BYOD. Notre R&D et nos évolutions sont guidées par les retours terrains d'enseignants et conseillers numériques. Nous attachons une importance particulière au fait de laisser les enseignants au centre de nos solutions, en leur donnant des outils ouverts permettant d'intégrer le numérique dans leur pédagogie.

Contacts

François-Xavier LETERME

CEO fondateur

+33 (0)6 14 90 21 99

fx.leterme@milliweb.fr**Raphaël APARICIO**

Directeur des opérations

+33 (0)1 83 64 10 64

raphael@milliweb.fr

Tralalere

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

Producteur de contenus numériques éducatifs innovants, Tralalere développe depuis plus de 15 ans des ressources pédagogiques dans le domaine de l'éducation à destination des jeunes, des professionnels de l'éducation et des parents.

Tralalere conçoit des programmes complets, déclinés sur supports offline et online : dessins animés, sites ressources, activités interactives, serious games, web documentaires, e-learning, dispositifs interactifs *in situ*, applications de téléphonie mobile.

TRALALERE Créateurs de ressources
numériques éducatives



Parcours pédagogiques, programmes de sensibilisation,
dessins animés, serious games, applications, jeux...

www.tralalere.com

Nos particularités

- Spécialistes de la pédagogie et du numérique, l'équipe de Tralalere propose une triple expertise et un réel accompagnement pédagogique, technique et de dissémination.
- Armé d'un studio de création interne Tralalere propose une approche graphique servant à la fois les enjeux pédagogiques de ses mandataires et les impératifs d'interactivité et d'innovation de leurs projets.
- Tralalere est en veille permanente sur les tendances du numérique et de la pédagogie, et prend soin de créer des contenus modernes et efficaces pour ses utilisateurs.

C'est nouveau !

Code-Decode : Créer pour comprendre le monde numérique

- Code-Decode est une suite d'applications qui permet d'initier les enfants à la programmation et à la culture numérique.
- L'enfant crée des productions numériques telles que des jeux vidéo, des images/animations en pixel art, des histoires interactives.

Contact

Philippe CAYOL

Responsable Développement Education

+33 (0)6 61 04 58 77

philippe@tralalere.net

Open Digital Education

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

Pure player du numérique éducatif créé fin 2010 par Arnaud Albou et Olivier Vigneau, Open Digital Education emploie 30 personnes, réalise 2M€ de CA dans 12 pays. Consacrant 30% de ses revenus à la R&D (notamment sur le thème de l'acceptabilité d'interfaces numériques auprès de jeunes élèves), la société a adopté un modèle ouvert (cœur logiciel open source) grâce auquel elle développe de nombreux partenariats publics et privés.

Les services modulaires conçus avec Open Digital Education prennent la forme de différentes offres, hébergées, prêtes à l'emploi et adaptées à des projets de grande envergure.



Nos innovations

Conçue sur le modèle d'un **réseau social éducatif** centré sur l'utilisateur, la plateforme Open Digital Education révolutionne le concept d'Espace Numérique de Travail (ENT).

Interfaces et contenus peuvent être différenciés sur un seul et même réseau d'utilisateurs. **ONE**, l'ENT dédié aux écoles primaires, et **NEO**, pensé pour les collèges et lycées, se complètent sur des projets territoriaux d'envergure recherchant expérience utilisateur et continuum pédagogique.

C'est nouveau !

Portés à différents niveaux (Régions, Départements, Villes, Académies), les projets réalisés sur la plateforme connaissent une croissance rapide et concernent à ce jour plus de **400.000 élèves**.

A l'international, des projets sont en cours dans 12 pays distincts (Brésil, Paraguay, Colombie, Japon, ...). Des projets nationaux (>1 million d'utilisateurs) sont également en cours de qualification.

Contacts

Arnaud ALBOU / Olivier VIGNEAU

+33(0)1.82.63.51.51

contact@opendigitaleducation.com

Utellme

utellme

Qui sommes-nous ?

Utellme est une plateforme de collaboration éducative multi langues et multiculturelle dont le but est simple : permettre et faciliter les échanges virtuels entre les élèves de deux classes physiquement séparées en langues étrangères.

Utellme met l'accent sur les échanges en direct et sur la gestion de projets multitâches, partagés entre plusieurs classes, enseignants et élèves.

Elle se distingue des autres outils de visioconférence, car elle s'intègre dans un environnement conçu pour le suivi éducatif des élèves (progression, sécurité, contrôle des échanges par l'enseignant).

Enfin étant une plateforme web, elle ne nécessite aucune installation de logiciel, ce qui permet un déploiement rapide et facilité.



Nos innovations

- Vidéoconférence en peer-to-peer entre élèves de classes différentes ;
- Mise en situation d'interaction spontanée écrite et orale des élèves en langue étrangère face à des natifs de cette langue apprise ;
- Partage de projet entre plusieurs classes et enseignants ;
- Recherche de partenaires selon des critères précis partout dans le monde ;
- Utilisation du numérique par les élèves dans un cadre scolaire et sécurisé.

C'est nouveau !

Les élèves face à face avec leurs camarades à l'étranger sont tout autant apprenants qu'enseignants de leur langue, de leur culture et de leur pays.

Contacts

Rodolphe HOSPICE

CEO

+596 (0)696 017 994

contact@utellme.com

Guillian HOSPICE

CMO

+596 (0)696 773 272

contact@utellme.com

Wakatoon

WAKATOON

Qui sommes-nous ?

Nous créons des applications et des contenus. Nous avons inventé en 2014 un principe **numérique** qui, paradoxalement, implique davantage l'enfant **dans le monde réel** : des coloriages sur papier qui se transforment comme par magie en dessin animé, à partir d'une photo instantanée !

En 2016, nous avons créé **Wakatoon Studio**, une application qui permet de travailler la **maîtrise de la langue orale** au primaire à travers un projet collectif qui fait appel à diverses compétences :

- Arts plastiques (crayons, peinture, pâte à modeler, collage, découpage, etc)
- Narration, écriture
- Expression orale, jeu d'acteur, musique, chant

Avec l'appli **Wakatoon Studio** l'enfant photographie une série de dessins qui s'animent en reprenant fidèlement les graphismes qu'il a appliqués. Grâce au micro intégré à la tablette, l'enfant fait du doublage de voix pour raconter sa propre histoire.

Cet outil pédagogique s'adresse aux enseignants de petite section de maternelle au CE2. L'application fonctionne sur iOS et Android. Aucune compétence technique préalable n'est requise. La prise en main est immédiate.

Cet outil a vu le jour grâce au soutien de la Direction du Numérique pour l'Éducation. Le développement de cette application a été instruit par des retours d'enseignants et des expérimentations en classe. Le comité scientifique qui a observé les différentes étapes comprend des

membres de l'Académie de Paris, de CANOPÉ Paris, de l'Institut Français et de l'AEFE.

Nos points forts

- **Le meilleur des deux mondes.** Un principe *numérique* qui, paradoxalement, implique davantage l'enfant *dans le monde réel*.
- **Un nouveau média.** Avec Wakatoon Studio le numérique n'est pas une finalité : « l'application permet de créer des situations de communication en classe », Viviane Motard, conseillère pédagogique, Académie de Paris.
- **Une solution économique.** Une seule tablette équipée de l'application Wakatoon Studio suffit pour une classe, voire une école. Pas besoin d'une tablette par élève.
- **Pluridisciplinaire.** Arts plastiques, narration et expression orale sur n'importe quel sujet.
- **Chacun à son rythme** quelque soit son niveau ou sa personnalité. Sur un même projet, l'enfant qui ne sait pas encore écrire fera du jeu d'acteur (voix), tandis que l'enfant timide préférera l'écriture ou les arts plastiques.
- **Exports vidéos.** Les réalisations peuvent être sauvées sous forme de fichiers vidéo, à partager avec les parents ou diffusées lors des kermesses.

C'est nouveau !

- Gratuit pour les 375.000 enseignants du 1er degré en France
- Fiches pédagogiques fournies

Contact

Pierrick CHABI

Fondateur et CEO

+33 (0)6 23 01 67 43

pierrick@wakatoon.com

XD Productions

◆ Membre de l'AFINEF



Qui sommes-nous ?

2D, 3D.. XD! Studio de production et développement 3D depuis 1999, nous repoussons les limites de l'image de synthèse! Fort de nos références sur les chaînes nationales (« Rayons X », France2, « Tour des Sciences » Al-Jazeera) XD est un des leader de la production 3D pour la TV en France.

Depuis plusieurs années nous commercialisons dans le monde entier nos technologies développées en interne sur notre portail web **Animakit.com**, qui permet aux débutants comme au professionnels d'accéder à l'animation de personnages virtuels en temps réel pour l'éducation, les shows live ainsi que la production sur internet.



Nos innovations

- Enregistrement des vidéos animées en direct live, du débutant au professionnel
- Capture de mouvements sans marqueurs temps réel
- Animation faciale de personnages 3D en temps réel
- Interface d'édition d'effets vidéos et audios sur contenu animé
- Enregistrement de vidéos animées en direct

C'est nouveau !

- La version AnimaBox pour les élèves et les professeurs de la primaire au Lycée
- Téléchargement des versions d'essais sur le site

Contact

Julien PEYRACHE

Directeur Export

+33 (0)6 95 11 73 21

julien@animakit.com

Edoki Academy



Qui sommes-nous ?

Nous offrons une gamme complète d'apps éducatives destinées aux enfants du primaire, ainsi qu'un service personnalisé pour les professeurs, permettant de soutenir les enfants dans leurs apprentissages et de suivre leurs progrès au plus près.

Parmi les 5 co-fondateurs, 2 sont des éducatrices Montessori diplômées de l'AMI qui se basent sur plus de 10 ans d'expériences en classe pour concevoir des produits adaptés à chaque enfant.

Edoki Academy, c'est 3 millions d'utilisateurs et 27 apps qui sont régulièrement classées à la 1^{ère} place des App Stores / section éducation dans le monde. Le groupe réalise 80% de son chiffre d'affaire dans 150 pays.



Nos innovations

Née au début du XX^e siècle, la pédagogie Montessori est une approche individualisée qui permet à chaque enfant de se développer à partir de matériels pratiques qui lui sont proposés. Elle a déjà fait largement ses preuves : Larry Page et Sergey Brin (créateurs de Google), ou Jeff Bezos (celui d'Amazon) et maintenant William d'Angleterre ont tous été biberonnés à la méthode Montessori.

Ainsi, Edoki Academy a extrait l'essentiel de Montessori pour l'adapter aux technologies mobiles tout en y ajoutant le meilleur du numérique ; réglages adaptables à chaque enfant, interactivité... Nos apps sont téléchargeables sur l'App Store, Google Play et Amazon, rendant l'enseignement Montessori accessible à tous.

C'est nouveau !

En 2017, nous lancerons notre premier service d'abonnement Montessori disponible sur tablettes et smartphones qui proposera l'intégralité de la pédagogie Montessori pour les 3/6 ans.

Contact

Valérie TOUZE

Cofondatrice

+44 (0)7817 7788 32

valerie@edokiacademy.com

Promethean

B98



 Membre de l'AFINEF

Promethean participe activement à l'usage quotidien des technologies numériques dans l'Education en proposant des solutions dédiées pour un enseignement et un apprentissage plus collaboratifs, interactifs et connectés, adaptés aux pratiques pédagogiques du monde d'aujourd'hui.

Avec plus de 3 millions d'utilisateurs à travers le monde, notre mission est de répondre à la transformation numérique en créant des pratiques pédagogiques actives diversifiées et individualisées motivant les élèves à apprendre.

En tant que finaliste des Bett Awards dans la catégorie "Company of the Year" (Entreprise de l'année), Promethean présente sa dernière génération d'écrans plats interactifs ActivPanel sur le Stand B98. L'ActivPanel vous fait découvrir à un nouvel environnement d'apprentissage collaboratif attisant votre curiosité, engageant votre réflexion, encourageant l'entraide et la participation, capturant l'attention ... tant de conditions permettant d'améliorer la compréhension des élèves et de renforcer l'acquisition des savoirs.

C'est nouveau!

- **ClassFlow**, la nouvelle plateforme d'apprentissage de Promethean, est une application hébergée dans le cloud qui permet aux enseignants de créer et partager du contenu, tout en intégrant la grande variété des technologies présentes dans les salles de cours comme les tablettes du marché. ClassFlow permettra de créer des environnements collaboratifs d'apprentissage connectés et dynamiques.
- **ClassFlow Desktop** est une application Windows et Mac OS qui permet aux professeurs de capturer et partager votre écran instantanément lors de l'affichage d'un contenu et ce quel que soit le format du contenu : logiciel, site web, document, leçon...

Contact

Nathalie Genieux

Head of Marketing Southern Europe & Africa

+33 (0) 1 80 04 40 50

Nathalie.genieux@prometheanworld.com

Autres entreprises françaises présentes

Alice Innovation **G357**



ALICE INNOVATION est une société récente qui vise à développer des produits innovants dans de nombreux domaines, notamment celui des TICE.

Le produit phare de la société est le système de souris sans fil multiples **MultiMice®** qui a été nommé et lauréat de nombreux prix à l'innovation en France et en Europe.

Le concept **MultiMice®** met en œuvre un ensemble de 32 ou 40 souris sans fil connectées au moyen d'un boîtier de réception et d'interface à un ordinateur unique relié à un vidéo projecteur.

Les souris communiquent avec le boîtier d'interface par une liaison radioélectrique. Un logiciel spécifique permet de sélectionner la ou les souris actives.

Ce logiciel fonctionne avec n'importe quel logiciel d'application ; il offre de plus la possibilité de faire passer des QCM, dont les résultats sont obtenus immédiatement, en utilisant les souris comme des boîtiers de vote. Dans une situation de classe inversée, **MultiMice®** permet un véritable travail collaboratif en classe sur un seul écran.

Le système présenté dans une mallette est totalement mobile, mais peut être aussi intégré dans le chariot multimédia **AutonoMice®** électriquement autonome supportant un TNI infrarouge.

La société expose également les mallettes pour la balado-diffusion **MultiStick** et **MultiKey**, ainsi que le plus gros concentrateur USB / chargeur à 42 ports du monde au plus petit prix **HE42A**.

Contact

Gérard Popineau

+33 (0)6 71 95 32 17

gerard.popineau@alice-innovation.com

Compilatio

H400



Compilatio est un leader mondial de la **prévention du plagiat** dans l'enseignement supérieur et secondaire.

Compilatio œuvre pour garantir l'authenticité des écrits et le respect de la propriété intellectuelle.

Compilatio propose le **logiciel de détection du plagiat Magister** ainsi qu'un **programme d'accompagnement** pour mettre en place une politique de prévention du plagiat efficace au sein des établissements d'enseignement.

Le logiciel Magister permet aux enseignants de détecter le copier-coller dans le travail des étudiants en mettant en évidence les sources plagiées.

- Intuitif et simple d'utilisation
- Service en ligne / pas d'installation
- Rapport d'analyse complet et compréhensible par tous

Le programme d'accompagnement permet aux institutions de mettre en place une politique anti-plagiat fiable et efficace :

- Suivis téléphoniques en cours d'abonnement
- Mise à disposition d'outils de communication et de prévention
- Equipe support disponible à tout moment

Contact

+33 (0)4 58 10 08 08

Domoscio

BFS8 (zone Bett Futures)

domoscio

◆ Membre de l'AFINEF

Domoscio est une startup spécialisée dans le Big Data pour l'apprentissage. Elle associe les sciences cognitives aux dernières technologies pour créer des solutions d'adaptive learning, dans le but d'optimiser l'assimilation et la consolidation des connaissances. Facilement intégrable aux solutions existantes, son dispositif est simple, efficace et complet :

- L'apprentissage adaptatif définit des parcours d'apprentissage intelligents adaptés aux besoins de l'apprenant
- L'« ancrage adaptatif »® dans la mémoire automatise la révision selon le rythme d'apprentissage de chacun
- Les learning analytics permettent le suivi individuel des apprenants et la mesure des impacts de l'apprentissage

Domoscio s'adresse aux organismes de formation, éditeurs de contenu, entreprises et éditeurs de logiciels.



Contact

Ivan OSTROWICZ

Directeur Associé

+33 (0)6 11 32 37 93

ivan.ostrowicz@domoscio.com

Easytis

A40 (Stand Boxlight Mimio)

◆ Membre de l'AFINEF



EASYTIS est une société française spécialisée dans les solutions numériques pour l'éducation. EASYTIS est membre de l'AFINEF, Association Française des Industriels du Numérique de l'Education et de la Formation et de Cap Digital, pôle de compétitivité et de transformation numérique. Dans le nom EASYTIS, vous comprendrez notre démarche : rendre le numérique en classe, les T.I.C.E à la portée de tous, sans que ce ne soit ni compliqué ni onéreux. EASYTIS distribue le meilleur des technologies numériques françaises et internationales pour la classe. Grâce à son département recherche et développement, EASYTIS propose également sous la marque NUMETIS des solutions innovantes élaborées et testées en France, issues des échanges avec la communauté éducative et des retours d'expériences du terrain.

Nos innovations :

- Laboratoires EXAO mobiles et connectés GLOBISENS
- Ecrans LCD interactifs Boxlight Mimio
- Projecteurs Interactifs Laser Boxlight Mimio
- Logiciel Mimio Studio et Mimio Mobile

Contact

Patrice ULLES

Président d'EASYTIS

+33 (0)6 07 12 70 08

pulles@easytis.com

Kallysta D440

Kallysta

Une entreprise Française créée en 2007 et basée près de Tours. Concepteur de systèmes électroniques, la société Kallysta propose aujourd'hui une large gamme de solutions, platines, malles et chariots, permettant la charge, la synchronisation, le rangement et le transport de flottes de périphériques (baladeurs, téléphones, tablettes et ordinateurs). Reconnue également pour ses logiciels, Kallysta développe et propose plusieurs logiciels permettant la gestion de ressources, le pilotage et la récupération de créations numériques, sur un ensemble de plateformes tablettes, baladeurs ou ordinateurs. « Made in France », Kallysta conçoit et fabrique ses propres solutions matérielles et logicielles. Les produits Kallysta ont donc la particularité de pouvoir être adaptés et façonnés sur mesure selon les différents besoins et projets. Nos solutions :

- **Magellan** : Une gamme de malles mobiles pour ranger, recharger, transporter et sécuriser plusieurs tablettes
- **Ksync** : Des platines de charge et de synchronisation pour tous types de périphériques
- **Apollo** : Une gamme de chariots mobiles pour ranger, recharger, transporter et sécuriser vos périphériques
- **Rack** : Solution rack verticale pour charger et synchroniser jusqu'à 54 tablettes
- **Apika** : Un logiciel pour piloter des activités et animer les cours sur plusieurs tablettes iPad via un réseau WiFi
- **Dapi** : Un logiciel pour gérer du contenu sans WiFi sur plusieurs tablettes iPads en même temps
- **KallyLang** : Un laboratoire de langues 100 % numérique sur ordinateur (Enregistrements, Pairing, Sous-titre, Doublage...)

Contact

J.-F. JOUREAU

Dirigeant

+33 (0)6 70 01 30 23

joureau.j@kallysta.com**Dominique DUPUY**

Resp. Commercial

+33 (0)6 72 08 78 28

ddupuy@kallysta.com**Frédérique JOUREAU**

Resp. Marketing/Comm

+33 (0)6 79 98 88 00

fjoureau@kallysta.com

LearnEnjoy

Intervention Learn Live SEN, 26/01, 11:15



LearnEnjoy est une entreprise de l'Economie Sociale et Solidaire, composée d'enseignants et de psychologues, éditeurs de solutions pédagogiques innovantes, sur tablettes tactiles et smartphones iOS et Android.

Ces applications éducatives, disponibles par abonnement (environ 55 euros par élève/an) facilitent l'accès aux apprentissages fondamentaux des enfants en maternelle et au primaire (3-11 ans), quel que soit leur profil d'apprentissage. Alliant programmes scolaires officiels, contributions de la recherche en pédagogie et en psychologie cognitive et innovation technologique (tablettes tactiles, apps, big data, intelligence artificielle), LearnEnjoy se distingue par l'accès à :

- Plus de 15 000 fiches de travail et de jeux immédiatement utilisables par les enseignants, les parents ou tout autre co-éducateur,
- Un système d'évaluation rigoureux et bienveillant, en continu, intégré qui permet une mise en œuvre naturelle de la pédagogie différenciée,
- La possibilité de consulter les progrès de chaque élève, chaque semaine, et d'éditer un livret scolaire,
- Le lien fort à la recherche scientifique, en participant à des protocoles de recherche de rang international
- Un partenariat systématique avec la puissance publique (en France : ministère de l'Education nationale)

Quand les sciences humaines, l'innovation technologique et la pédagogie se rencontrent, aucun enfant n'est laissé de côté.

Chacun a toutes ses chances pour réussir !

Contact

Gaële REGNAULT
PDG et Fondatrice

+33 (0)9 67 20 55 54

gaeleregnault@learnenjoy.com

MatchWare

C148

 Membre de l'AFINEF



Depuis près de 20 ans, la société MatchWare accompagne les lycées et collèges Français en les équipant de logiciels qui ont tous été Reconnus d'Intérêt Pédagogique par le Ministère de l'Education Nationale. Aujourd'hui, MindView - notre logiciel de MindMapping et gestion de projets - est présent dans plus de 1000 établissements (lycées, IUTs, Ecole d'Ingénieur, IAE et Business Schools) où nous avons formé des centaines de professeurs à son utilisation.

Temps forts : Vous pouvez nous contacter pour organiser une démonstration de MindView sur notre stand :

marc.cantain@matchware.com / +33(0)810 000 172

C'est nouveau !

En 2017, MindView travaillera en étroite collaboration avec l'Académie de Nancy-Metz dans le cadre du projet Num@venir. Ce projet de lutte contre le décrochage scolaire fournit aux professeurs des outils numériques de différenciation pédagogique et touchera 4500 élèves. Dans ce contexte, le MindMapping permet aux professeurs de préparer des cours en utilisant des schémas attractifs, facilement appréhendables par des élèves qui sont moins à l'aise avec les méthodes d'enseignement traditionnelles.

Contact

Marc Cantain

N° Azur France : +33 (0)810 000 172 / +44 2089 409 700

marc.cantain@matchware.com

Parrot Education

F447

Parrot

EDUCATION

Parrot conçoit, développe et commercialise des produits sans fil de haute technologie.

Parrot Education est une initiative qui a pour but de soutenir la révolution du drone qui se produit actuellement dans de nombreux établissements scolaires à travers le monde. De l'école primaire aux universités, les drones donnent une nouvelle perspective aérienne à l'enseignement avec une multitude d'applications qui recoupent les disciplines telles que les sciences, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques (STEM), ainsi que le cinéma, les médias ou encore le journalisme.

Notre objectif ? Apprendre, enseigner et innover avec des drones

- Enseignement primaire et secondaire : Grâce à notre offre étendue de drones prêts à l'emploi, enseignez des notions et compétences recouvrant entre autres la géométrie, les sciences, les arts et la physique. Initiez les étudiants au code et à la programmation avec la plateforme d'apprentissage du code la plus plébiscitée au monde.
- Enseignement universitaire : Planifiez des missions de vol autonomes, collectez des données et établissez des cartes, programmez des drones (ROS et APM)...
- Développeurs : Utilisez notre SDK gratuit pour créer de nouvelles applications pour les drones.
- Recherche : Utilisez les drones comme outils de collecte de données pour créer des cartographies géo-spatiales ou multi-spectrales et des orthomosaïques en haute résolution, modélisez en 3D et analyser des données chronologiques

Contacts

Jérôme Bouvard

Dir. du Programme Education

Jerome.bouvard@parrot.com

Coraline VIALETTE

Marketing / Communication

Coraline.vialette@parrot.com

Proctor360

BFS29 (zone Bett Futures)



Proctor360 vous offre une solution automatisée et sécurisée de surveillance en ligne des évaluations des connaissances et des examens. Proctor360 est idéal pour organiser des sessions d'examens off-campus, des sessions de rattrapage mais aussi pour la certification de vos MOOCs.

En combinant plusieurs hautes technologies utilisées dans l'industrie biométrique – reconnaissance du visage, détection du regard, analyse du mouvement – nous garantissons une solution autonome tout en sécurisant l'environnement de travail et en prévenant les tentatives de fraude. Proctor360 garanti l'identité du candidat tout au long de l'examen et dresse un rapport simplifié en fin de session pour une analyse complète et rapide.

- Environnement verrouillé & sécurisé
- Vérification d'identité
- Solution automatisée et autonome
- Pas de prise de rendez-vous nécessaire
- Economique et flexible

Simple à utiliser et intuitif vous pourrez organiser des examens off-campus en un clic et enfin offrir à vos étudiants un moyen économique de présenter des examens à distance depuis leur propre ordinateur.

Contact

Clément Régnier

Business Manager

+33 (0)7 56 90 65 56

clement.regnier@proctor360.eu

QuizzBox

A70

 Membre de l'AFINEF

QuizzBox
People Connection

Transformez votre façon d'enseigner avec QuizzBox, la solution innovante au service de la pédagogie inversée

QuizzBox est un ensemble logiciel et boîtiers de vote dédié aux universités et écoles post-bac.

Cette solution interactive simple et innovante vous permet en quelques secondes de :

- Faire l'appel et identifier les étudiants présents,
- Poser des questions et obtenir des résultats instantanés,
- Faire passer des examens créés à partir de PowerPoint,
- Dynamiser vos cours en captant l'attention des étudiants et en les rendant actifs,
- Apporter une valeur ajoutée à vos cours en favorisant la participation et la mémorisation.

L'Université Paris-Sorbonne utilise au quotidien la solution QuizzBox en tant qu'outil innovant au service de la pédagogie inversée. Chaque année, 700 000 jeunes utilisent les boîtiers de vote QuizzBox lors de la Journée Défense et Citoyenneté.

Contact

Jean-Marc NERMOND

Directeur

jmn@quizzbox.com

Conférences, ateliers et démonstrations

Espaces de conférences

Bett Arena (théâtre principal des conférences)

Bett & TES School Leaders Summit

- Stream 1 : les défis
- Stream 2 : les pratiques éducatives

Higher Education Leaders summit (HE@Bett)

(responsables de l'enseignement supérieur)

Learn Live (conférences, ateliers et démonstrations):

- Enseignement primaire (*Primary*)
- Enseignement secondaire (*Secondary*)
- Enseignement supérieur Handicap et besoins spécifiques (*SEN*)
- Formation continue (*FE & Skills*)

Bett Futures (espace start-ups)

STEAM Village (Sciences, Technologies, Ingénierie, Arts et Mathématiques)

Thèmes principaux

Apprentissage du code de la maternelle à l'enseignement supérieur

Réalité virtuelle/augmentée/mixte pour renforcer ou développer de nouvelles formes d'apprentissages en classe et à distance

Problématiques de sécurité en ligne pour les élèves

Impact du numérique sur les relations entre les élèves, les parents et la direction des établissements

L'évaluation des données en temps réel : un outil au service de la pédagogie

Des applications adaptées pour améliorer les apprentissages différenciés auprès des élèves à besoins spécifiques

Enseignement et médias sociaux

Favoriser la créativité grâce au numérique

Bett Arena

Thèmes Principaux

- La technologie immersive et ses implications
- La place des réseaux sociaux dans l'éducation
- L'apprentissage ludique et le numérique
- Quelles formes de pédagogie pour l'école du 21^{ème} siècle ?
- Comment appréhender le rôle de la technologie pour délivrer un enseignement plus efficace ?
- L'enseignement inversé
- L'apprentissage par la créativité
- Implications de l'introduction de l'intelligence artificielle dans les apprentissages

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **10h40 - Keynote Abdul Chohan** (Directeur du développement à ESSA Academy)
Abdul Chohan présentera comment la refonte de l'apprentissage avec la technologie Apple a été essentielle pour la réussite de chaque élève en soulignant comment les enseignants et les étudiants ont développé et se sont appropriés de nouvelles méthodes d'apprentissage.
- **12h30 - HundrED: Bringing Innovation in Education Up to Speed** - Saku TUOMINEN (Founder at Cent)
Présentation d'innovations qui bouleversent déjà le monde de l'éducation et discussion autour des freins à leur généralisation et au partage des idées.
- **13h25 - The Raspberry Pi Foundation: bringing the power of digital making into the classroom** - Philip COLLIGAN
Cinq ans après le lancement de leur premier ordinateur à faible coût, la Fondation Raspberry Pi, qui en a vendu plus de 12 millions, présente l'impact dans les salles de classe.

- **15h10 - Microsoft: Bridging the next digital divide** - Anthony SALCITO (Vice President Worldwide Education, Microsoft)
Comment appréhender le rôle de la technologie pour délivrer en enseignement plus efficace ?

Jeudi 26/01

- **13h40 - Never Mind The Politics! Invigorating Stories Coming from the Classroom** - Stephen HEPPEL (Professeur)
Comment mettre en place une pédagogie Bottom-up ?
- **14h20 - Can VR become a classroom reality?** - David MANN (Educational Services Director at ClassVR)
La technologie immersive ouvre un monde de nouvelles expériences dans l'éducation. Pour autant, nombre de questions restent en suspens sur la façon dont nous pouvons appliquer cette technologie dans l'enseignement et l'apprentissage de tous les jours.
- **16h20 - Lightneer: Towards the Future of Games Learning** - Lauri JÄRVILEHTO (CEO of Lightneer)
L'avenir de l'apprentissage est l'apprentissage ludique. Discussion autour de notre capacité à créer des expériences intéressantes et amusantes pour les nouvelles générations
- **17h10 - Discovery Education Presents Sir Tony Robinson** (Actor and TV Presenter on Discovery)
Sir Tony Robinson, acteur, présentateur et historien, partagera les événements qui l'ont marqué au fil de sa carrière en soulignant comment sa fascination pour l'histoire et son sens de l'aventure l'ont inspiré dans sa propre quête de l'apprentissage des savoirs

Vendredi 27/01

- **11h20 - pi-top presents: Making STEAM a reality for the classroom** - Jesse LOZANO (CEO of pi-top)
Au cours de cette conférence, Jesse partagera l'histoire de pi-top, ses retours d'expériences et reviendra sur les véritables obstacles à l'apprentissage des STEAM dans les salles de classe.
- **13h05 - To cook is to be human, so why is it often absent from education?** - Heston BLUMENTHAL (Chef restaurateur)
Blumenthal et Polly Russell historien de l'alimentation échangent et mettent en scène l'idée de la cuisine comme moyen de libérer la créativité en classe.
- **14h55 - The Story of a Song** - Imogen HEAP (Founder of MiMu Gloves)
La compositrice Imogen Heap explore les voies possibles pour que nous puissions interagir avec la musique dans un écosystème innovant et reviendra sur les questions de l'identité numérique en ligne
- **16h40 - Keynote Sir Ken Robinson**
Sir Ken Robinson viens au Bett pour revenir sur comment son appel passionné à transformer l'éducation par de nouvelles pratiques adaptées au 21^{ème} siècle a été entendu dans de nombreuses écoles et organisations innovantes partout dans le monde.

Samedi 28/01

- **10h30 - Artificial Intelligence in Education** - Priya LAKHANI (Founder of Century Tech)
Discussion autour de l'implication de l'introduction de l'intelligence artificielle dans l'apprentissage et ses conséquences possibles
- **13h15 - A Fun Science Q&A with Charlie McDonnell** (Vlogger, Filmmaker and Musician "Charlieissocoollike")
Charlie McDonnell, connu sur YouTube sous le pseudo « charlieissocoollike » est un Blogger britannique, cinéaste, musicien et écrivain. Fort du succès de ses vidéos « Fun Sciences populaires », Charlie vient de publier son premier livre intitulé « Wait for it... Fun Science »
- **14h00 - A PC for everyone** - Zach SHELBY (CEO, Micro:Bit Foundation)
Zach SHELBY partage sa vision de son projet un an après le lancement de mirco:bit et 1 million de PC distribués au Royaume-Uni

Bett & TES School Leaders Summit

Thèmes Principaux

- L'utilisation des media sociaux pour promouvoir l'image de marque des écoles
- Le numérique réduit-il les inégalités sociales à l'école ?
- Qu'est-ce que le « leadership numérique » ?
- De la collecte à l'analyse des données numériques dans les établissements
- Comment intégrer une démarche « marketing » dans la communication des établissements ?
- La place des filles dans les filières numériques : comment réduire le manque de diversité ?

Quelques pistes de conférences

Bett & TES School Leaders Summit - Stream 1

Mercredi 25/01

- **10h45 - The big question: what is the role of leaders, technology and the wider community in "closing the gap"?** - Oliver BEACH (Founder of Funding Futures & Former "Tough Young Teacher")
Les inégalités dans l'éducation restent une question récurrente. Sur la base de ses expériences Oliver Beach dévoile le regard qu'il porte sur les responsables de l'éducation et ouvre des pistes pour réduire les inégalités
- **16h00 - Why innovation is for the whole school** - Abdul Chohan (Directeur du développement à ESSA Academy)
Comment développer une culture de l'innovation dans les établissements (administration et pédagogie)

Jeudi 26/01

- **12h10 - Is your school leadership diverse enough?** - Hannah WILSON (Vice Principal at Harris Federation)
Discussion entre les deux leaders du mouvement Women ED sur la diversité : perspectives, motivation au changement. Comment identifier le manque de diversité, comment y remédier ?
- **14h00 - Creating and maintaining a strong school brand** - Allan WALKER (Director of International Schools at Malvern College)
Face aux contraintes financières, les écoles tentent de « vendre leur marque de fabrique » : Comment concilier marketing et défense de ses fondamentaux éducatifs ?

Vendredi 27/01

- **11h45 - Efficacy in digital leadership** - Eric SHENINGER (International Centre for Leadership)
Après le leadership dans l'enseignement, qu'est-ce que le leadership numérique ?
- **12h30 - Reducing workload - changing expectations and saying yes to 'shortcuts'** - Yvonne WILLIAMS (Head of English at Portsmouth High School)
Discussion ouverte autour de la réduction de la charge de travail des enseignants et de leur leadership dans la mise en œuvre du changement. Idées autour de modèles alternatifs d'interaction et du positionnement du directeur d'établissement

Bett & TES School Leaders Summit - Stream 2

Mercredi 25/01

- **14h30 - Why data is your best friend when it comes to decision-making** - Chris SHEASBY (Chief Finance Officer at Ark)

Comment l'agrégation des données permet d'influencer la décision d'achat ? Comment utiliser les données sans être utilisé par elles ? Comment les interpréter au mieux ?

- **15h30 - How to create a 21st Century 'global' school** - Neelam PARMAR (Director of E-Learning at Ashford School)
- **16h30 - Meet Hanan**- Hanan Al Hroub (Global Teacher Prize Winner)

Rencontrer des enseignants palestiniens et la lauréate du prix Global Teacher Fondation Varkey, Hanan Al Hroub

Judi 26/01

- **11h45 - Measuring EdTech Success** - Greg Hughes (Vice Principal - Learning Tech & Curriculum at the de Ferrers Academy)

Découvrez comment la technologie au service de l'éducation peut avoir un impact sur l'enseignement et l'apprentissage, comment le mesurer et optimiser les investissements ?

- **12h30 - Does technology reduce or increase the attainment gap?** - Alison KRIEL (Headteacher at Northwold Primary School)

Quel impact peut avoir la technologie sur les écarts d'apprentissage ? Y-a-t-il une réduction des inégalités ?

Vendredi 27/01

- **13h30 - How to embrace PR and social media to promote your school to new students and parents?** - Caire CANTLE (Headteacher at All Saints Catholic School)
- Présentation de la mise en œuvre de la stratégie de promotion d'un établissement

Higher Education Leaders Summit (HE@Bett)

Thèmes Principaux

- La collecte et le traitement des données pour développer et automatiser certains apprentissages
- Les risques de contentieux pour les établissements liés à la collecte des données
- Quelle place pour l'open source dans l'enseignement supérieur ?
- Comment adapter les infrastructures aux nouveaux usages (BYOD, réalité virtuelle, réalité augmentées ...) ?
- Les média sociaux (blogs, Twitter, YouTube) deviennent-ils un nouveau moyen d'enseigner ?

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **12h45 - Teaching in the 21st Century - what comes next? The future of HE, virtual reality and education apps -**
Rose LUCKIN (Professor at UCL Institute of Education, University College London)
Réflexion sur les 5 prochaines années de développement de la réalité virtuelle, ses évolutions, les contentieux possibles et le positionnement des institutions.
- **13h40 - GEN Z in the classroom: Creating the Future -**
Tacy TROWBRIDGE (Lead for worldwide education team at Adobe)
Adobe a demandé à plus de 1 000 étudiant de la génération dite « Z » et à plus de 400 enseignants quelle était leur vision de l'enseignement, la place de la créativité et les perspectives à venir. Découvrez les résultats de l'étude.

-
- **15h55 - From bricks to clicks: learning analytics and their place in Higher Education** - Rebecca FERGUSON (Academic at Open University and Learning Analytics Community Exchange LACE)
Comment les organisations peuvent optimiser les enseignements à partir de l'analyse des données ? Quels sont les moyens les plus efficaces pour collecter les données et réagir en temps réel ? Comment suivre l'évolution des étudiants ?

Jeudi 26/01

- **12h20 - Bid farewell to the lecture theatre? The evolution of learning spaces in Higher Education** - David HILL (Faculty Outreach Coordinator at University of Portsmouth)
Des amphithéâtres disparaissent au profit de classes en réalité virtuelle : comment les universités développent de nouveaux espaces de travail et d'enseignement ?
- **14h10 - Student Voices in Higher Education** - Steve WHEELER (Associate Professor in Information & Computer Technology at University of Plymouth)
La génération actuelle des « nouveaux apprenants » n'a pas la mémoire ou l'expérience de l'époque où bon nombre des universités ont été ouvertes et aujourd'hui ces institutions doivent faire face à des attentes différentes de la part de leurs étudiants
- **15h05 - Educating Millennials** - David LEVIN (President & CEO of McGraw-Hill Education)
Comment l'enseignement supérieur peut-il répondre à la pression grandissante des étudiants qui sont « nés » dans le numérique et mettent en tension les modes d'apprentissage

- **16h25 - The uses of social media in education** - Amy ADDLESEE (Student Teacher at Plymouth University)
Discussion autour de l'utilisation des médias sociaux dans l'éducation, à la fois par les enseignants et les élèves. En interaction avec la salle, Amy ADDLESEE présentera l'impact des blogs, des microblogging (Twitter), l'utilisation des services de partage de vidéos (YouTube) et autres réseaux sociaux

Vendredi 27/01

- **12h05 - Open Adoption Software - a universal solution to higher education software?** - Kirsten Ingmar HEISS (CEO Open Campus)
Quelle place pour l'open source dans le système éducatif universitaire ?
- **15h25 - BYOD: Bring your own device and the seamless transition from informal to formal learning using mobile technology** - Helen CALDWELL (Senior Lecturer at University of Northampton)
Tous les établissements d'enseignement supérieur seront confrontés au défi d'utiliser la technologie mobile. Quelle attitude préconiser face à cette nouvelle mobilité ?

Learn Live Primary

Thèmes Principaux

- Comment le numérique permet de créer des projets de classe internationaux ?
- Comment encourager la sécurité en ligne pour les élèves et les enseignants ?
- L'impact du numérique sur les relations entre les parents et l'école
- Présentation des concepts clés et des méthodes de programmation différenciées par niveau

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **10h30 - Marvellous Mistakes** - Patrick CARROLL (KS 2 and ICT Coordinator at Shaw Wood Academy)
Présentation d'un projet collaboratif entre des écoles à l'échelle internationale rendu possible grâce aux nouvelles technologies
- **11h00 - Using Digital Badges as an Assessment System in Primary Computing** - Thomas GOLIGHTLY (Coordinator at Southmead Primary School)
Un aperçu d'une enquête sur l'utilisation de la technologie pour améliorer l'évaluation du programme au-delà des maths et de l'anglais
- **16h30 - Developing resilient problem solving learners through computing** - Philip BAGGE (Computing Inspector / Advisor at Otterbourne Primary)
Découvrez les croyances cachées au sujet de l'informatique et comment cela affecte les capacités à enseigner et l'impact sur les élèves

Jeudi 26/01

- **10h30 - Inspecting Keeping Children Safe Online** - David WRIGHT (Director UK Safer Internet Centre at SWGfL)
Présentation par le nouveau chef d'Ofsted National ICT des méthodes d'inspections dans les écoles pour garantir leur « sécurité en ligne » des élèves et des enseignants.
- **12h45 - How innovating in technology helped bring a new life to student-led learning** - Charlotte CAREY (IT Coordinator at St Vincent's Primary School)
Charlotte Carey présente de nouvelles façons innovantes pour développer une meilleure appropriation des apprentissages par les élèves
- **15h00 - Inclusive approaches to beginning with programming** - John GALLOWAY (Tower Hamlets)
Présentation des concepts clefs et des méthodes de programmation différenciées par niveau

Vendredi 27/01

- **10h30 - Safeguarding against radicalisation in primary school** - Katja SCHIPPERHEJN (CEO & Founder at The LearnScape)
Comment exprimer devant les élèves les évolutions récentes de la radicalisation ?
- **11h15 - Involving children and parents in your whole school online safety policy and practice** - Katy POTTS (Computing and E-safety Lead for Children's Services, Islington Council)
Encourager les enfants et les parents à parler des questions de sécurité en ligne tant à la maison qu'à l'école

-
- **13h30 - The Game Maker's Toolkit - Independent, Personalised Programming** - Tim BLEAZARD (Curriculum Innovation Consultant at Naace)
Présentation de Game Maker's Toolkit : ressource en ligne avec un tutoriel qui permet aux enfants de concevoir leurs propres jeux d'arcade en utilisant Scratch et les concepts clés
 - **15h00 - The parent trap: using technology to get home-school communications right** - Sam HUNTER (Headteacher at Hiltingbury Junior School)
Trouver le bon équilibre dans la relation parent-élève avec les nouvelles technologies

Learn Live Secondary

Thèmes Principaux

- Le recours aux jeux comme moyen d'apprentissage
- La réalité immersive et l'évaluation pédagogique
- Le e-portfolio et le travail collaboratif
- Comment les réseaux sociaux ont un impact sur le dialogue entre les parents et l'Ecole ?

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **13h30 - Texting Parents to Raise Attainment** - Raj CHANDE (Senior Advisor, Behaviour Insights Team)
Discussion autour de l'impact des « texto » des parents pour améliorer les résultats de leurs enfants
- **15h15 - Ed before Tech** - Jon NEALE (Digital Learning Leader at Halcyon London International School)
Partage d'expériences sur les stratégies à développer pour mettre le numérique au cœur de l'enseignement et de l'apprentissage des savoirs
- **15h45 - On-screen examinations for assessment** - Stephen MILLER (Head of Assessment Innovation (International Baccalaureate))
Présentation d'une expérience immersive pour l'évaluation pédagogique
- **16h30- Exploring the power of digital games in mathematics education** - Tom DING (Maths Specialism Lead at Ark Academy)
Analyse des avantages théoriques de plates-formes d'apprentissage par le jeu en termes de développement proximal, de rétroaction instantanée et de pratiques volontaires

Jeudi 26/01

- **10h30 - How can technology help inspire tomorrow's talent** - Kate WALKER (Director of Business Development at Founders4Schools)
Une présentation de la plate-forme « Founders4schools » qui aide les enseignants à se mettre en relation avec chefs d'entreprises locaux pour informer et inspirer les étudiants sur les emplois d'avenir
- **15h00 - Assessment Without Levels using SIMS Programme of Study Tracker and embedding the Mastery Curriculum** - Nigel SHEPPARD (Horndean Technology College)
Mise en œuvre en direct d'une solution de AWL pour l'évaluation

Vendredi 27/01

- **11h15 - The Story Machine - Transmedial Games in Education** - Maria SPANTE (School of Business, Economics and IT in Dept of Informatics, University West Trollhattan)
The story machine fut l'un des premiers projets de jeu éducatif en Suède avec pour objectif de favoriser la participation, l'implication et la production de contenus media à la fois pendant et en dehors des heures de classe
- **12h45 - Digital portfolios capture the entire story of a student's learning journey** - Bria JONES (Bulb District Partnerships at Bulb)
Création d'un portfolio numérique pour permettre aux étudiants de partager et de co-créeer des travaux en valorisant les approches collaboratives

- **13h30 - Like, Follow, Click' Making the most of School Social Media** - Chris WOOLF (Head Teacher at Pinner High School)
Les réseaux sociaux offrent de nouvelles opportunités pour engager un nouveau dialogue entre les parents et la communauté éducative.
- **14h30 - InterHigh: it's personal. An online secondary school's approach to 21st century learning.** - Cassandra MILLINGTON (Personalised Learning Manager at InterHigh School)
Présentation de la façon dont le processus d'apprentissage différencié a évolué à InterHigh grâce à la technologie.

Samedi 28/01

- **13h45 - The Black Box Inside the Black Box: Using Technology to Accelerate and Improve Assessment for Learning** - Sachin CHOITHRAMAN (Learning Leader for Digital Technologies at Steyning Grammar School)
Exemples concrets de la façon dont les nouvelles technologies peuvent améliorer l'AFL (évaluation de l'apprentissage) en augmentant la vitesse des boucles de rétroaction

Learn Live SEN

Thèmes Principaux

- Comment le numérique aide à accompagner les élèves en situation de handicap ?
- La réalité virtuelle, augmentée ou un panachage des deux pour créer de nouvelles formes d'apprentissage différenciantes
- Les applications dédiées aux handicaps
- La place du jeu dans le processus d'apprentissage

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **11h15 - Cognitive assessment and training - taking labelling out of the classroom** - Sarah MARKS (Head of Education at MyCognition)
Les effets négatifs de la catégorisation des élèves sur l'image qu'ils ont d'eux ainsi que sur leur apprentissage sont connues. Cela peut également réduire les ambitions de l'enseignant par rapport à certains élèves. Il est proposé ici une analyse sur les idées préconçues et les possibilités de construire un nouveau modèle
- **11h45 - GAMES - understanding and developing the use of digital games as a pedagogical tool in the classroom** - Thomas BOARDMAN (CT Curriculum Leader at Stony Dean School)
Retour sur expériences de l'utilisation des jeux auprès d'élèves ayant des besoins spécifiques pour soutenir et améliorer leurs compétences, leurs connaissances et leur développement. Le Dr. Maria Kambour et Carl Heath présentent les idées qui soutiennent la mise en œuvre des jeux et Thomas Boardman fait part de ses expériences

- **15h00 - Computing Unplugged** - Kim AVERY (professor at Facturation Brook école)
La session explore une gamme d'activités pour soutenir la compréhension du vocabulaire clé au soutien du développement des schémas de pensée en informatique pour les enfants
- **15h45 - Come and see Dragon speech recognition software in action and how it can change your results** - Gary QUIGLEY (Principal Sales Engineer at Nuance Communications)
Présentation de Dragon, le logiciel de reconnaissance vocale pour faciliter la lecture et l'écriture

Jeudi 26/01

- **11h15 - Smart apps on the rise: how children with special education needs set the tone for EdTech revolution** - Gaele REGNAULT (CEO & Founder at LearnEnjoy)
Comment les enfants ayant des besoins éducatifs spéciaux donnent le ton pour la révolution des Apps ?
- **12h00 - Using Virtual Reality to Support Transition** - Joe BALDWIN (Head of Learning Support and SEND Strategic Lead at Gloucestershire College)
Exploration de stratégies pour réduire l'anxiété liée aux changements par l'utilisation de visites virtuelles qui permettent de créer des modes d'apprentissage nouveaux.
- **14h45 - Disabled children learning with digital technologies** - Sue CRAMMER (Lecturer in technology enhanced learning at Lancaster University)
Etude de cas sur l'accompagnement des enfants handicapés

Vendredi 27/01

- **10h30 - Using iPads to engage pupils with Social, Emotional and Mental health difficulties in a SEN school**
- Robert LYNAS (Deputy Head Teacher at Westmorland School - Witherslack Group)
Présentation sur le déploiement d'iPads dans une école spécialisée et retour sur expériences des progrès enregistrés, là où précédemment les élèves n'en faisaient pas
- **11h15 - Take Away Magic for the Inclusive Classroom!** - Carol ALLEN (School Improvement Advisor (ICT and SEN) at North Tyneside City Learning Centre)
Découvrez de nouvelles idées pour améliorer l'accès, l'engagement et la créativité en classe

Samedi 28/01

- **11h00 - Online learning in SEND for teachers** - Alison WILCOX (Head of Education at NASEN)
Comment pouvons-nous développer une pratique des enseignants qui allie l'enseignement à distance et une approche par l'expérience ?
- **14h15 - Deaf Students Have No Limits** - Amber AKAPNTIS (Teacher at Phoenix Day School for the Deaf)
Présentation en deux temps pour montrer comment la technologie a permis à des éducateurs sourds d'enseigner et un projet en cours à l'échelle mondiale qui implique des classes d'enfants sourds.

Learn Live FE&Skills

Thèmes Principaux

- Les MOOCs
- Comment le numérique offre de nouvelles opportunités de formations à distance ?
- Quel impact sur la relation enseignant-étudiant ?

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **11h30 - Providing rich work experience for budding software developers** - Karen SCOTT (Founder/Director at Mid Kent College of HFE)
Présentation d'expériences de développement d'applications web et mobiles par des étudiants dans un environnement professionnel pour des associations
- **14h15 - Student Innovators: Innovating digital technology change in FE** - Catherine HARTELL (Digital Learning Coach at Gloucestershire College)
Présentation de projets numériques innovants portés par des étudiants qui aident les professeurs à améliorer leurs enseignements.
- **16h00 - Empowering teachers to create bespoke e-learning resources** - Jonathan HILLS (Learning, Teaching and Assessment Manager at Blackpool & The Fylde College)
Un plan d'action simple et adaptable pour permettre aux enseignants du supérieur de créer facilement et rapidement des contenus personnalisés, de grande qualité et interactifs à partir de modèles de storyboards.

Jeudi 26/01

- **12h00- How MOOCs can get your students into university** - Neil HARVEY (FutureLearn)
Comment les MOOC ont permis aux élèves de développer des compétences d'apprentissage autonome essentielles pour réussir à l'université et au-delà.
- **14h15 - Blended Learning Essentials: 35,000 participants and counting** - Maren DEEPWELL (CEO at Association for Learning Technology (ALT))
Présentation de pratiques d'apprentissage qui associent le numérique à la pédagogie pour renforcer les capacités des plus de 16 ans

Vendredi 27/01

- **11h15 - Introduction to Computer Coding to IT Beginners Adults** - Mohamed OMAR (Tutor and Information & Learning Officer at Camden Adult Community Learning)
Apprendre à coder pour les adultes en utilisant le logiciel SCRATCH conçu par le MIT
- **12h00 - Education in the Cloud** - Saqib SAFDAR (Professor of Mathematics and AST e-learning at Woodhouse College)
Présentation des avantages à utiliser Google classe et OneNote pour suivre des cours
- **14h00 - ENiGMA - Breaking the code of English and maths through virtual communities of practice** - Leona Wing Yee SO (Mathematics tutor and ILT Champion (GCSE/FS Mathematics) at The Manchester College)
Présentation du développement et de l'amélioration de l'enseignement et de l'apprentissage en anglais et en mathématiques par le recours à Moodle VLE et par le partage d'informations

Samedi 28/01

- **11h30- Innovation at the heart of Further Education** -
Lesley CRANE (Learning & Development Consortium
Coordinator at Heart of Worcestershire College)
Placer l'innovation au cœur de la formation continue
- **13h00 - VR, art and what comes next?** - Paul CLARKE
(Lecturer: Creative Media at Guildford College)
Les jeunes vivent dans un monde de créativité numérique -
Snapchat, Instagram, Minecraft ... Qu'est-ce qui vient ensuite
? la réalité virtuelle, ... ? Comment pouvons-nous intégrer ces
nouvelles technologies dans notre propre univers en
associant les élèves dans ce nouveau monde créatif ?

Bett Futures

Thèmes Principaux

- Découvrez en 2 minutes des start-ups qui dessinent les tendances du moment et à venir
- Comment appréhender les dangers d'internet ?
- Comment l'apprentissage du code se déploie de la maternelle à l'enseignement supérieur ?
- La réalité virtuelle, augmentée ou un panachage des deux pour créer de nouvelles formes d'apprentissage
- Créer des expériences immersives pour renforcer les apprentissages

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **14h45 - Panel discussion - The best apps to use with the equipment your school probably already has (primary school sector)** - Greg HUGHES ("Vice Principal: Learning Technologies & Curriculum, The deFerrers Academy")
À un moment où de nombreuses écoles ont déjà fait des investissements en Edtech, benchmark d'un panel d'enseignants sur les outils et applications qui font gagner du temps ou sont une aide à la pédagogie

Jeudi 26/01

- **10h30 - Code, robotics and pioneering tech, Getting to know you: Showcase sessions from emerging edTech startups** - Laura BILLINGS (Business & Community Manager at Edspace)
Découvrez en 2 minutes des start-ups qui dessinent les tendances du moment et à venir

- **13h30 - Adaptive learning: Why, how, what?** - Ivan OSTROWICZ (Co-Founder of Domoscio)
Que voulons-nous vraiment dire quand nous parlons du potentiel de l'apprentissage adaptatif ? Une chance d'en savoir plus sur le fonctionnement de l'apprentissage adaptatif, comment il peut améliorer l'enseignement et l'apprentissage, et d'entendre des enseignants qui ont essayé cette technologie dans leur salle de classe
- **16h20 - Panel discussion – Working together to tackle online safety challenges: Parent, teacher and student perspectives** - Nina ILES (BESA)
Nouvelles formes d'addiction à la technologie, cyber attaque, cyber harcèlement : quelles sont les principales mesures de sécurité en ligne ?

Vendredi 27/01

- **13h15 - Teaching Resources, Getting to know you showcase sessions from emerging edtech startups** - Aldo de PAPAÉ (Founder of Teachpitch)
Découvrez en 2 minutes des start-up qui dessinent les tendances du moment et à venir
- **15h20 - Case study - Using video observation and data to tangibly improve classroom practice** - Jon HAINES (Co-Founder & Director of Development at VEO Ltd)
Comment utiliser la vidéo pour améliorer les méthodes d'enseignement ?

-
- **16h25 - International panel discussion - Coding in national curriculums: A comparison of UK, Italian, and Finnish approaches** - Ben DAVIES (Computing & Science Leader and Year 5/6 Teacher at St Paul's CE Primary School)
Présenté comme « la révolution du 21^{ème} siècle », l'introduction du codage dans les programmes est inégale tout comme l'impact sur les enseignants : analyse comparée entre l'Angleterre, l'Italie et la Finlande

Samedi 28/01

- **10h30 - Demystifying virtual reality: Exploring VR's potential to transform teaching and learning** - Nathan ASHAM (Lead Teacher in New Technologies at St Wilfrid's C of E Academy)
Les enseignants commencent à utiliser des outils de réalité virtuelle pour enrichir l'enseignement des sciences en permettant aux étudiants d'interagir avec des objets et des environnements 3D, pour modéliser des dessins d'architecture en 3D, recréer des sites historiques ou organiser des visites virtuelles
- **13h05 - Panel discussion - From teacher to coach: How is edtech causing the teacherstudent relationship to evolve?** - Greg HUGHES ("Vice Principal: Learning Technologies & Curriculum, The deFerrers Academy")
Comment la technologie adaptative et les modèles d'apprentissage mixte éliminent les formats d'enseignement basés sur les conférences ? comment les relations entre les enseignants et leurs élèves changent ? Comment vont-elles continuer à évoluer ? Quelles implications ?

STEAM Village

Thèmes Principaux

- La robotique comme moyen d'apprentissage du code
- Les projets micro:bit
- Comment le numérique favorise les projets collaboratifs ?
- La place des robots en classe : quel modèle retenir ?
- Les méthodes d'enseignement interactives : réalité virtuelle, hologramme, réalité augmentée et jeux vidéo
- Comment associer des sons à un exercice en classe pour renforcer les apprentissages ?

Quelques pistes de conférences

Mercredi 25/01

- **11h30 - BAFTA's YGD Game Design Workshop** - Ray CHAMBERS (YGD Mentor and award winner, Bafta)
Venez en apprendre davantage sur la façon d'impliquer les jeunes dans la conception de jeux en présence de développeurs et de membres de l'équipe BAFTA YGD (Young Game Design)
- **12h00 - Creative physical programming at school with Makeblock Mbot 1.1** - Yorick SCHETGEN (Director of IOT Generation)
Utiliser des robots permet aux enfants d'apprendre la programmation et de développer leur créativité de manière ludique. En collaboration avec Intel, Makeblock a développé une nouvelle version de leur robot mBot pour le codage en classe

- **12h50 - Coding and Making with the micro:bit** - Jacqueline RUSSELL (Microsoft Developer Tools Division)
Découvrez la mise en pratique en classe de projets Micro:bit pour initier un processus créatif qui développe les bases du calcul
- **14h50 - STEAM Integrated Education: An Overview of Why and How** - Georgette YAKMAN (CEO of STEAM Education)
L'histoire et les perspectives du STEAM soulignent que les « silos » tendent à disparaître à la faveur des clusters qui créent des opportunités de partage et de travail collaboratif interdisciplinaires

Jeudi 26/01

- **11h20 - Cogmation Robotics** - Tim SHEA (Cogmation team leader international sales at Microsoft)
Apprendre, rivaliser et s'amuser partout dans le monde avec des robots
- **14h15 - Molecules & Me: Driving curiosity through creative approaches to understanding the invisible scientific world** - Dr Becky SAGE (CEO of Interactive Scientific)
Aux côtés de l'équipe d'Interactive Scientific, nous irons dans le monde abstrait des atomes et des molécules. Dans cette séance interactive, le public sera guidé grâce à des méthodes numériques interactives
- **14h45 - A Hands-on Circuit Petting Zoo with the Arduino 101** - Derek RUNBERG (Educational Technologist at SparkFun Electronics)
Combiner le code et l'électronique est l'une des meilleures façons d'intégrer les concepts de mathématiques et de mouvement. Dans ce cadre, SparkFun s'est associé à Intel pour développer une « trousse d'inventeur » et cette session sera l'occasion de découvrir la programmation de l'Arduino.

Vendredi 27/01

- **13h00- Mahatma Gandhi in Croydon - How interactive, digital stories about amazing people of the past can support our amazing people of the future** - Selena WHITEHEAD (Amazing People Schools)
Découvrez comment le numérique permet à des étudiants de se confronter à des personnages historiques comme Marie Curie, Mahatma Gandhi, Albert Einstein, Ada Lovelace et Harriett Tubman
- **15h30 - Getting Girls to Code** - James MASSEY (Educational Consultant at Discovery Education)
Les femmes représentent moins d'un cinquième de la main-d'œuvre des TIC au Royaume-Uni. Comment mettre l'accent sur le codage dans les écoles primaires pour construire une démarche éducative inclusive ?
- **16h10 - These ARE the droids we're looking for: How the robotics revolution is inspiring a generation of STEAM makers.** - Dr Lucy ROGERS (Raspberry Pi)
Présentation par un panel d'experts des dernières innovations en robotique avec un « défilé de robots »

Samedi 28/01

- **11h20 - Code in Space: Engaging students in computer science** - Dave HONESS (Astro Pi Programme Manager at Raspberry Pi Foundation)
En 2015, la Fondation Raspberry Pi s'est associée à l'UK Space Agency, à l'ESA et à l'UK Space Trade Association pour organiser un concours appelé Astro Pi qui a permis aux élèves et étudiants du Royaume-Uni de concevoir des expériences informatiques pour l'astronaute britannique Tim Peake

Zones et parcours dédiés

Bett Futures (BFS1 - BFS53)

Bett Futures a été lancé en 2015 afin d'accueillir des start-ups, et afin de promouvoir l'innovation et les jeunes initiatives dans le domaine de l'éducation.

En 2017, Bett Futures accueille des start-ups sélectionnées par un jury de professionnels pour la pertinence de leurs produits. Ainsi, 53 start-ups exposeront dans l'espace Bett Futures (BFS1 – BFS53) et de nombreuses autres, exposantes dans l'espace principal, feront partie du parcours dédié « Bett Futures ».

En plus des start-up exposantes, Bett Futures accueille un théâtre de conférences dédiées (voir la sélection d'interventions dans la section précédente) et un espace de networking.

Bett Futures est organisé en partenariat avec

- **BESA** (British Educational Suppliers Association), l'association professionnelle des industriels britanniques de l'éducation.
- **Assembly**, intégrateur de solutions pour les établissements scolaires
- **ECLabs**, un programme d'accélération des start-ups proposé par Education Changemakers.

Sélection de start-ups présentes au Bett Futures



Conçu par des enseignants, SmartRubric est une plate-forme pour la création, le partage et l'utilisation des rubriques interactives pour évaluer le travail des élèves.



Domoscio est une startup spécialisée dans le Big Data pour l'apprentissage. Elle associe les sciences cognitives aux dernières technologies pour créer des solutions d'adaptive learning.



Nano Simbox est une expérience d'apprentissage de la science par immersion et permet aux étudiants d'entrer dans le monde mystérieux des atomes et des molécules.



La suite HAPTICAPPS a été conçue pour rajouter la perception de la gravité, du poids, de la densité, de la texture, du magnétisme aux environnements 3D. Ce logiciel a remporté 3D Print Show Award global



Gamme d'applications pour le développement de l'alphabétisation précoce grâce à l'utilisation de contes traditionnels et comptines où les enfants enregistrent leurs propres versions des histoires



Plate-forme à destination des universités pour faciliter et gérer la mise en relation et le recrutement d'étudiants potentiels grâce à une bibliothèque d'appels vocaux et vidéo

STEAM Village (G458)

STEAM Village est une zone destinée aux enseignants, spécialistes et passionnés des STEAM (Sciences, Technologies, Ingénierie, Arts, Mathématiques).

En 2017, STEAM Village accueille 13 entreprises exposantes, ainsi que des tables rondes, discussions et démonstrations autour des dernières initiatives et projets dans le domaine des STEAM (voir la sélection d'interventions dans la section précédente).

Avec le soutien de partenaires internationaux comme Microsoft, Raspberry Pi, Discovery Education ou encore Amazing People Schools, le STEAM village sera un des lieux en 2017 où sera discuté la place du code et ses implications possibles dans les cursus scolaires et universitaires avec en outre une session interactive au Coding Club.

Sélection de start-ups présentes au STEAM Village



SwopBots enseigne le codage à des enfants à travers des histoires, des jeux et des gadgets. Le jeu de SwopBots est un jeu de plateforme classique qui exige que le joueur coure, saute et code leur manière de sortir des ennuis.



Ben et Betty Phonétique a été conçu par des enseignants pour stimuler les apprentissages par le jeu, développer l'écoute et la parole en immergeant les enfants dans un espace acoustique qui associe les lettres et les sons



Mirador propose des expériences d'apprentissage interactives et immersives. La plateforme ALiS est un espace d'apprentissage qui permet aux utilisateurs de partager des connaissances et des idées en temps réel.



Plate-forme de codage multi-joueurs où les étudiants travaillent en équipe pour apprendre à coder, résoudre des problèmes et des défis complets en temps réel.



Production de support en réalité virtuelle et de solutions de réalité augmentée pour les appareils mobiles et portables.



Depuis 70 ans, Highlights développe des produits multi-média (matériel éducatif, puzzle et histoires) pour nourrir et divertir les enfants.

SEN (C438)

SEN (Special Education Needs) est un parcours dédié aux solutions pour les élèves en situation de handicap et à besoins particuliers et accueillant 24 entreprises.

En plus du parcours SEN, un espace de conférences « SEN Learn Live » (C438) sera dédié aux problématiques SEN.

Sélection d'entreprises et de projets présents dans la zone SEN



Dragon permet de réaliser des dictées rapides avec une reconnaissance qui s'améliore par une adaptation continue à votre voix. (A433)



Plate-forme de services de réalité virtuelle pour aider à renforcer la qualité de la formation et l'apprentissage communautaire (F97)



iSmart est une plate-forme pour les BYOD afin de répondre aux besoins des élèves ayant des besoins spécifiques (G82)



Monster Phonics est un programme d'acoustique sensoriel qui stimule l'activité des enfants en associant des sons et des couleurs. (G367)



Readwithfonics est un site qui permet aux élèves de s'enregistrer en ligne et aux enseignants d'adapter leur pédagogie (BFS19)



Texthelp propose une solution pour l'alphabétisation et l'apprentissage convivial de la lecture, l'écriture, les mathématiques pour chaque élève (C141)

Pavillons internationaux et zones dédiées

Après la France qui a ouvert la voie du pavillon collectif en 2008, d'autres pays ont suivi et en 2017, le Bett accueille 10 pavillons internationaux :

France (C88)	Corée du Sud (D80)
Russie (B435)	Singapour (C95)
Espagne (D352)	Émirats Arabes Unis (B260/270)
Norvège (E360)	Turquie (B108)
Irlande du Nord (C105)	Israël (B426)

Outres les pavillons, 3 espaces dédiés permettent d'appréhender le marché international des EdTech

- **Stand D30** : espaces de conférences et de rencontre animés par le ministère du commerce extérieur du Royaume-Uni avec la possibilité de réserver un parcours de découverte et de mise en relation avec des entreprises qui vous intéressent ou un « tête à tête »
 - Pour réserver un parcours : http://lp.events.ascential.com/BETT17---DIT_Great-British-Trail.html
 - Pour réserver un rendez-vous avec une entreprise particulière : voir section « Préparer votre visite »
- **Stands TB et A40/60** : le trade@Bett est un espace dédié aux rencontres B2B pour les professionnels du secteur de l'éducation
 - Voir: <http://www.bettshow.com/content/Introducing-Trade-Bett-for-2017>
- **Stand TBS1** : l'International VIP Lounge qui est un espace sur invitation où se tiennent des conférences animées par des experts
 - Temps fort : Jeudi 26 janvier de 13h30 à 14h30 – Intervention DGESCO et DNE

Sélection d'événements sur le stand du DIT (D30)

Mercredi 25/01

- **12h15 - Mitigating Financial Risks when Trading Overseas** - Wedad KURIKGY (Export Finance Manager at UK Export Finance)
Comment réduire les risques financiers à l'export
- **14h30 - Panel: Exporting Innovative Management Information & Learning Systems - Differences and Opportunities Abroad** - Ian HUNTER (Chief Commercial Officer, WCBS)
Table ronde autour de l'exportation de systèmes d'information et d'apprentissage innovants : différences et opportunités à l'étranger
- **16h10 - Hear from the Experts: Going Global: 5 Keys to Global EdTech Success** - Avi WARSHAVSKY (CEO of MindCet)
Transformer une Start-up en entreprise « globale » : 5 clefs pour éviter les écueils d'un marché de l'éducation fortement imprégné par des aspects culturels différents à travers le monde

Jeuudi 26/01

- **13h00 - How to Crack and Master the US Education Market** - Kevin BUSHWELLER (Executive Editor at EdWeek Market Brief)
Comment pénétrer le marché de l'éducation aux USA ?
- **15h30 - How to Make your Business STAND OUT on the International #Social Scene** - Simon NOAKES (CEO & Founder at Interactive Schools)
Social Media Marketing : comment votre entreprise peut-elle se démarquer sur les réseaux sociaux internationaux ?
Comment promouvoir votre image et gérer les commentaires des internautes

Vendredi 27/01

- **13h00 - Panel: Exporting Innovative EdTech to Emerging Economies: A Spotlight on Ghana, Kenya and Malawi -**
John GLASSEY (Managing Director at AfricanBrains)
Table ronde autour de l'exportation d'EdTech dans les économies émergentes : exemple du Ghana, du Kenya et de Malawi
- 15h00 - Hear from the Experts: Understanding the Where, What and How of Selling EdTech Globally - Vipul BHARGAVA (Specialist of Education Technology and International Schools at the Department for International Trade)
Echanges entre experts : Comprendre où, quoi et comment vendre des produits EdTechs à travers le monde ?

Samedi 28/01

- **12h45 - TED Speaker: Pop Musician Turned Social Entrepreneur – Overcoming Key Export Barriers to Bring STEAM Subjects to Life. Introducing the World's First Clean Energy Musical Instrument.** - Sudha KHETERPAL
Founder, Shake Your Power (Founder of Shake Your Power)
Conférencier TED : Découvrez l'entreprenariat social à travers le premier instrument de musique d'énergie propre du monde

Sélection de stands

Notre sélection

Les Français ont toujours été particulièrement bien accueillis par les exposants du Bett et des contacts suivis ont pu s'établir au cours des dernières années.

Notre sélection regroupe :

- Des entreprises que nous visitons régulièrement pour suivre l'évolution de leurs offres.
- Les multinationales membres de l'AFINEF ou présentes en France qui vous proposent des visites personnalisées et/ou des conférences dédiées.
- Des entreprises britanniques innovantes dans les différentes thématiques du Bett

Sans oublier les Bett Awards 2017 qui seront connus jeudi matin à l'ouverture du Bett

Google C230



Google met à disposition une suite d'outils collaboratifs compatibles avec tout type de terminal afin de travailler et communiquer avec les élèves.

La visite du stand donne l'occasion d'explorer tous les usages pédagogiques proposés par les services gratuits « Gsuite » utilisés par plus de 60 millions d'enseignants et d'élèves à travers le monde.

C'est nouveau en 2017 !

Une nouvelle plateforme d'apprentissage du codage informatique, Google CS First, destinée aux élèves de 9 à 14 ans cs-first.com/fr/

Judi 26 janvier - 10h00 : visite guidée du stand

Contact

Gráinne PHELAN

Programme Manager

+31 (0)6 151 936 40

grainnep@google.com

Hodder Education

C116



Rising Stars, Galore Park et Hodder Education Singapour font partie du Groupe Hodder Education, éditeur spécialisé sur le marché de l'éducation.

Depuis plus de 40 ans, Hodder Education fournit aux écoles des ressources pour l'évaluation des enfants de 4 à 16 ans. Hodder Education est désormais le plus grand fournisseur d'eTextbooks pour les écoles britanniques. Leur plate-forme Dynamic LearningService, utilisée dans 70% des établissements du secondaire en Grande-Bretagne, propose un abonnement en ligne avec des ressources interactives, des outils de planification ou encore des tests d'auto-évaluation. En 2015, la enfance Prep plate-forme a été consultée plus de 8 millions de fois dans 82 pays par 50 000 enseignants et 300 000 étudiants, y compris en France pour l'accès à des ressources en e-learning en français.

En 2015 et 2016, Hodder Education a été lauréat du « Bookseller Industry Awards for Educational, Academic and Professional Publisher » pour sa large gamme de ressources et de services numériques innovants au Royaume-Uni et dans plus de 140 pays à travers le monde

Avec des bureaux au Royaume-Uni, à Singapour et en Jamaïque, le groupe Hodder Education a développé un savoir-faire dans la gestion des relations avec des organisations internationales et les ministères de l'éducation dans le monde entier

Contact

Steve CONNOLLY

Group Digital Director and FE

+44 (0)20 3122 6526 / +44 (0)7595 711692

www.hodder.co.uk

Intel Education

C210

◆ Membre de l'AFINEF



Précurseur technologique, Intel innove dans l'éducation afin de faciliter l'acquisition des connaissances, que ce soit en classe ou tout au long de la vie.

Depuis plus de dix ans, nous sommes fiers des nombreuses solutions qui ont émergé grâce à une coopération constante avec des enseignants et des experts.

Sur le stand cette année, nous vous proposons de découvrir un florilège de solutions tant matérielles que logicielles, des outils pour créer, coder, programmer, collaborer et la possibilité de rencontrer des enseignants britanniques pour évoquer leurs pratiques mais également des représentants de start-up innovantes.

Contact

Hélène MARCHI

+33 (0)6 07 04 59 68

helene.marchi@intel.com

www.intel.com/education

Lego
E150



LEGO Education engage les élèves à découvrir l'informatique par la pratique tout en accompagnant les enseignants dans une démarche pédagogique qui associe des matériels, les logiciels et le système LEGO de briques

WeDo 2.0 donne vie à l'informatique et à la science pour les écoles primaires en utilisant les briques LEGO pour développer l'apprentissage des programmes.

Finaliste Bett AWARD 2017 dans la catégorie « Primary Digital Content »

Temps forts:

Des ateliers de démonstration toutes les 30 minutes sur le stand Lego

Contact

+44 (0)19 78 72 99 04

<https://education.lego.com/en-gb>

London Grid for Learning C116



London Grid for Learning est un organisme éducatif à but non lucratif, il fournit une connectivité internet à haut-débit à moindre coût pour des établissements scolaires par le biais de son service TRUSTnet. En plus de la connectivité, le LGfL met à disposition des services et du contenu nécessaire aux écoles pour assurer la transformation des enseignements et de l'apprentissage par le numérique. L'offre SuperCloud du LGfL a été développée pour supporter la transformation digitale des gouvernements locaux et du secteur public au sens large en complément des services aux apportés écoles et autres établissements à vocation éducative.



L'association de TRUSTnet et de SuperCloud permet la collaboration inter-écoles et le support dans l'utilisation de ressources pédagogiques utilisant beaucoup de bande-passante telles que la réalité virtuelle ou augmentée pour l'apprentissage plus vivant. L'offre haut-débit permet l'utilisation des ressources pédagogiques les plus récentes ainsi que la mise en place d'un support technique efficace.

LGfL présentera ses dernières ressources en réalité virtuelle ou augmentée dans le domaine de la cyber-sécurité et une librairie de symboles pour les élèves à besoins spécifiques.

Contact

+44 (2)08 40 84 455

<https://www.lgfl.net/about/contact-us>

Microsoft

E310



 Membre de l'AFINEF

Microsoft présente sa vision globale du marché de l'éducation, ses dernières réalisations de Windows 10 à Office 365 en associant ses produits tels que la Surface à travers 3 principaux rendez-vous :

- **Le Technology showcase** : Cet événement est l'occasion de rencontrer des spécialistes techniques du monde entier, d'écouter les retours d'expériences de l'équipe Microsoft Worldwide Education, de découvrir les dernières évolutions des produits conçus spécifiquement pour l'éducation avec un éclairage sur leur déploiement au Royaume-Uni et à travers le monde
 - Mercredi 25 janvier - lieu : Platinum Suite 1, ExCeL London (E16 1DR)
 - Session 1 : présentation des évolutions de l'offre Microsoft Education: 10h30 et 12h00
 - Session 2 : présentation de Windows, Azure Active Directory, Office 365 et Microsoft cloud technologies : 14h00 et 16h00
 - Jeudi 26 janvier - lieu : Platinum Suite 1, ExCeL London (E16 1DR)
 - Session 1 : présentation des évolutions de l'offre Microsoft Education: 10h30 et 12h00
 - Session 2 : présentation de Windows, Azure Active Directory, Office 365 et Microsoft cloud technologies : 14h00 et 16h00
- **Le showcase schools Tours** – les 25,26 et 27 janvier de 10h00 à 12h00 – point de départ : bureaux de Microsoft à Paddington
 - Visite d'écoles et de leur environnement innovant au soutien des élèves, de la communauté éducative et des personnels de direction. Les participants pourront découvrir l'aménagement des espaces et l'utilisation raisonnée de la technologie
- **Les Keynotes d'Anthony Salcito**, Vice-président de Microsoft Worldwide Education
 - Mercredi 25 janvier à 15h10 - résorber la prochaine fracture numérique" - Bett Arena
 - Jeudi 26 janvier à 13h15 « une nouvelle vague de transformation digitale dans l'enseignement supérieur » HE Leaders Summit

Contact

Céline LAMY

Responsable marketing

+33 (0)6 64 40 20 19

clamy@microsoft.com

Melody ISNARD

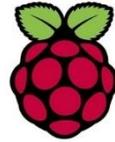
Responsable Projets Education

+33 (0)6 72 00 68 25

v-misnar@microsoft.com

Raspberry Pi Foundation

G460



Pi-top est un ordinateur portable que vous construisez vous-même ! Soutenu par la fondation Raspberry Pi, développé par CEED Ltd, Pi-top vise à promouvoir l'apprentissage ludique de l'informatique à travers l'assemblage de ses composants. Doté d'un écran 13,3 pouces de 10 heures d'autonomie, il embarque aussi des logiciels variés et préinstallés

Temps forts:

- Durant les 3 jours, participez à des ateliers dirigés par des éducateurs certifiés Raspberry Pi, des formateurs « Picademy », du personnel du Code Club et des bénévoles.
- Samedi 28 janvier - Echanges et conseils sur la création numérique et l'informatique
 - 10h00 – 12h00 pour les élèves (secondary)
Lieu : HE Summit Space
 - 13h00 – 15h00 pour les élèves (primary)
Lieu : Code Club

Contact

+44 (0)789 4216 124

<https://www.pi-top.com/>

TES H120



Tes Global a renforcé sa position comme une communauté réunissant plus de 8 Millions d'acteurs de l'Education et comme un lieu réunissant information, ressources pédagogiques, outils de recrutement et d'analyse de données pour les écoles, les enseignants et les universités. Son marché de ressources contient plus de 1.6 Millions de documents développés et partagés (gratuitement ou vendu) par des enseignants. Tes compte presque 40 000 utilisateurs français.

Tes Institute est devenu l'une des 10 plus importantes plateformes de formation professionnelle pour les enseignants au Royaume-Uni et a noué des partenariats avec de nombreuses institutions pour délivrer des formations partout à travers le monde. Tes est devenu un fournisseur global de services pour le recrutement dans les écoles au Royaume-Uni et à l'internationale (annonces, gestion de sites de recrutements pour les écoles, ...).

Au Bett cette année, Tes :

- Coproduit le School Leaders Summit, qui accueillera des intervenants experts présentés chaque jour par les éditeurs et dirigeants de Tes.
- Est partenaire du Learn Live Secondary.
- Présente sur son stand une série de solutions pour les chefs d'établissements et les enseignants : Tes Resources, Tes Teach, Tes School Portal, ainsi que ses services pour le recrutement et la formation professionnelle (Tes Institute).
- Accueille le School Leaders Lounge
- Présente des sessions à la Bett Arena et au VIP Lounge

Lors de cette édition du Bett, Tes annoncera qu'il va atteindre le milliard de téléchargement de ressources ce printemps sur sa plateforme. Tes Institute organisera également un concours qui récompensera un enseignant et lui offrira un cycle de formation complet sur la plateforme.

Contact

help@tes.com

<https://www.tes.com/contact>

+44 (0)20 3194 3000

Twig C192



TWIG produit des films et des contenus numériques pour les STEM dans 19 langues qui sont utilisés dans 73 pays à travers le monde.

L'année 2016 a été particulièrement riche pour Twig qui :

- s'est associée à Google pour créer un environnement 3D qui utilise Google Expeditions, un outil de réalité virtuelle conçu pour les salles de classe
- a créé en collaboration avec le Conseil australien pour la recherche en éducation des ressources numériques interactives pour l'évaluation de STEM
- a ouvert des discussions avec l'Ivy League* pour produire les ressources numériques qui accompagneront la mise en place des nouvelles normes scientifiques « NGSS »*

En ce qui concerne les produits Twig, nous avons lancé en 2016 :

- une nouvelle version Tigtag CLIL pour l'enseignement de la science en anglais et l'apprentissage de l'anglais et de la science grâce à des leçons adaptées, des jeux de mots interactifs, des exercices à « trous » et des films d'études en anglais simplifié.
- « Reach Out Reporter » en partenariat avec l'Imperial College London, qui est un service d'information hebdomadaire (film et leçons) pour les enseignants sur les dernières nouvelles et les questions d'actualité en science.

* L'Ivy League est un groupe de huit universités privées du nord-est des États-Unis. Elles sont parmi les universités les plus anciennes du pays (sept ont été fondées par les Britanniques avant l'indépendance) et les plus prestigieuses du pays.

* En novembre 2016, la Californie est devenue le premier État à adopter pleinement le NGSS qui associe des concepts scientifiques à des exemples du « monde réel »

Contact

Roshi BOUCHIER

Head of Licensed Sales

roshi@twig-world.com

Associations professionnelles

BESA
C192



Créée il y a 80 ans, la British Educational Suppliers Association (BESA) est une association professionnelle qui regroupe plus de 300 fournisseurs pour l'enseignement au Royaume-Uni (fabricants ou distributeurs de matériel, de livres, de consommables, de mobilier, de technologie, de matériel informatique et de contenu numérique) ; un ensemble qui génère près de 3 milliards de dollars de revenus annuels BESA se consacre à la valorisation des produits et services éducatifs fournis par les entreprises britanniques et propose des services et des conseils auprès de ses membres ainsi que des écoles

BESA a lancé ou fondé des événements majeurs comme :

- Le salon Bett en 1985
- Le Forum mondial de l'éducation en 2011 (le plus grand rassemblement des ministres de l'éducation au monde)
- Le BES Dubaï, connu sous le nom de GESS Dubaï, le plus grand salon de l'éducation au Moyen-Orient.
- Le « Launchpad », qui aide les start-up à développer leur stratégie et à devenir des fournisseurs de produits éducatifs reconnus
- La zone « Bett Futures » : espace de promotion des produits numériques innovants

Temps fort:

- Retrouver Caroline Wright, Directrice générale du BESA et Justine GREENING, Secrétaire d'Etat à l'Education mercredi 25 janvier de 14h20 à 14h55 – Bett Arena
- Vendredi 27 janvier à 17h00: Cocktail sur le stand du BESA

Contact

William PRIETO-PARRA
International Manager

+44 (0) 7537 4997
@besawill - @besatweet

NASEN

C445



L'association NASEN (National Association of Special Educational Needs) est une association créée en 1992 qui soutient des milliers de praticiens, tant au niveau national qu'international en fournissant des ressources et des formations dédiées pour répondre aux besoins de tous les élèves.

L'objectif du NASEN est de devenir une organisation leader à l'échelle internationale reconnue par les professionnels qui travaillent auprès des personnes à besoins spécifiques

En 2017, c'est le professeur Stephen Hawking qui a ouvert la conférence annuelle du NASEN

Contact

+44 (0)182 7311 500

<http://www.nasen.org.uk/>

Notes

Dossier réalisé par

Copilot Partners

 Membre de l'AFINEF



Copilot Partners est un cabinet de conseil en stratégie et en accompagnement de projets liés au numérique.

Les interventions de Copilot Partners associent réflexion amont, formalisation et aide au déploiement de projets. Elles s'appuient sur une compréhension transverse des enjeux du numérique, de ses impacts, et sur une connaissance approfondie des écosystèmes et spécificités des secteurs sur lesquels Copilot Partners se positionne :

- Education
- Enseignement Supérieur & Recherche
- Collectivités & Secteur public
- Transformation numérique des organisations

Les modalités d'intervention du cabinet se déclinent en :

- Conseil en stratégie et assistance : positionnement et marketing des offres ;
- Gestion de projets opérationnels : mise en œuvre des stratégies de marchés ; assistance à maîtrise d'ouvrage ;
- Etudes prospectives : rapports, analyses et benchmarks ;
- Ingénierie d'événements.

Contact

Lidia BUCUR

+33 (0)6 48 17 34 30

lbucur@copilotpartners.com



8, 9 et
10 mars
2017

Participez
aux rencontres du numérique
pour l'Éducation !



e-éducation | e-technologie | e-formation

Palais des Congrès de Paris

Avec le soutien de



Organisateur



Partenaire



Partenaires Platinum



www.eduspotfrance.fr



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



en collaboration avec

