

# Le C2E organise un Big Datathon Pédagogique avec les acteurs de la Francophonie (GAFF, AUF, OIF) et les partenaires du GIS INEFA

Mercredi 11 Mai de 9h à 21h

## Concours : «Quand le « big data » transforme l'éducation, la formation et les apprentissages »

Mercredi 11 mai, de 9h à 21h, des équipes de 5 personnes réparties à l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou, au CRIJ Poitou-Charentes de Poitiers, à l'université Bordeaux Montaigne, sur les Campus numériques francophones de l'AUF, et dans le monde entier vont concourir afin d'imaginer de nouvelles applications exploitant de façon originale des données massives (big data) dans le domaine de l'éducation.

### 1 EVENEMENT, 3 ETAPES :

#### 1. 11 mai 2016

Les équipes du « Big Datathon Pédagogique » devront concevoir de nouvelles applications numériques reposant sur des jeux de données existantes ou à collecter. Tous les types d'usages peuvent être imaginés et tous les types et sources de données peuvent être utilisés. On peut par exemple imaginer des applications dans le domaine des apprentissages scientifiques participatifs où des apprenants dispersés collectent des données locales pour exploiter ensuite l'ensemble des données agrégées. On peut aussi penser à l'exploitation de grandes bases de données existantes et ouvertes à des fins de visualisation de modélisation, de simulation ou d'expérimentation. A l'issue de cette journée, les cinq meilleurs projets seront sélectionnés.

#### 2. Entre mai et septembre :

Les cinq équipes sélectionnés devront réaliser une maquette (mock-up) voire un prototype de leur projet d'application.

#### 3. 19-23 septembre 2016

Les équipes sélectionnées seront accueillies à Poitiers dans le cadre de la semaine du Campus Européen en technologie éducative (C2E 2016) pour un atelier d'accélération de leurs projets encadrés par des professionnels, pour rencontrer de potentiels partenaires industriels et pour présenter leurs réalisations au public du C2E.

Le règlement et les consignes précises [www.c2e-poitiers.com](http://www.c2e-poitiers.com)

### Programme du 11 mai 2016 :

- 8h30 : accueil dans l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou et dans les établissements participants à distance (liste sur [www.c2e-poitiers.com](http://www.c2e-poitiers.com))
- 8h45 : informations préalables au concours (sur place et à distance)
- 9h00 : lancement du concours en plénière (sur place et à distance)
- 21h : fin du concours, les productions de chacune des équipes doivent être déposées sur une plateforme en ligne (université).
- 21h-23h : soirée conviviale à l'Atelier Canopé de Chasseneuil-du-Poitou

### Phase de création (12 heures) : «Quand le « big data » transforme l'éducation, la formation et les apprentissages»

- Chaque équipe imagine une application exploitant de façon originale des données massives. Originalité, imagination et créativité sont attendus !

## Objectifs du concours :

Chaque équipe doit produire :

1. Un document de présentation détaillé du projet incluant au minimum, un argumentaire et un storyboard.
2. Une présentation « flash » de 180 secondes, à la manière de « Ma thèse en 180 secondes » enregistrée en format vidéo (présentation précise, concise, et convaincante). Cette présentation « flash » est susceptible d'être mise en ligne sur les supports de communication du C2E et de ses partenaires ainsi que diffusée lors de la remise du palmarès. Elle est libre de droits (Creative Commons).

## Participation au concours

### Qui peut participer au concours :

- Que vous soyez enseignant(e)s titulaires ou stagiaires, étudiant(e)s, élèves, professionnel(le)s de l'ingénierie pédagogique, concepteur(trice)s multimédias... Tout le monde peut participer !  
La participation peut se faire totalement à distance ou dans les espaces de travail mis à dispositions (Atelier Canopé Chasseneuil, CRIJ Poitou-Charentes à Poitiers, Bordeaux Montaigne, Campus virtuel de l'AUF).
- Il vous suffit de constituer votre équipe de 5 personnes, de lui trouver un nom original et sympathique, puis de l'inscrire avant le 9 mai 2016, midi (heure de Paris). L'inscription des équipes se fait via le site du C2E 2016 <http://enquete.univ-poitiers.fr/index.php?sid=55954&lang=fr>

*Attention : L'inscription se fait par équipe complète. Aucune inscription individuelle ne pourra être enregistrée.*

### Comment participer ?

Au moment de l'inscription, les équipes se seront inscrites soit pour participer à distance, soit dans un lieu d'accueil.

Les équipes inscrites dans un lieu d'accueil se rendront donc dans ce dernier.

Chaque équipe devra se munir d'au moins 1 appareil connecté (ordinateur portable, tablette, smartphone...).

Les équipes sont libres d'utiliser leurs propres bases de données, ou toutes celles auxquelles elles peuvent avoir légalement accès.

### Inscription libre et gratuite

## Remise des prix – vendredi 23 septembre

### Désignation des lauréats

A l'issue du concours, un jury composé d'experts du numérique éducatif (universitaires, cadres de l'éducation nationale, enseignants, entreprises et organismes partenaires) se réunira le jeudi 12 mai 2016 à l'Université de Poitiers et départagera les productions issues du Big Datathon Pédagogique.

### Dotations

- **Les 5 équipes sélectionnées** en mai, sont invitées à participer à des **ateliers d'accélération de leurs projets** au cours de la semaine du Campus Européen d'été (C2E 2016), du 19 au 23 septembre 2016.

**Le palmarès final sera annoncé le 23 septembre et chaque projet recevra une mention spéciale :**

- **Technique,**
- **Pédagogique**
- **Créativité**
- **Design**
- **Maturité**

Le public présent au C2E votera pour attribuer à une seule équipe :

- **Prix spécial du public – unique**

Les noms des lauréats seront communiqués sur le site du C2E <http://c2e-poitiers.com>.

Contact : [big.datathon@c2e-poitiers.com](mailto:big.datathon@c2e-poitiers.com)

Tél : 05 49 45 32 87