



campus
numeria



Le Campus Numeria est “l’école du futur”, hébergé dans le pavillon historique du Futuroscope.

Ouverture prévue en mars 2026 !

Situé au cœur du Parc du Futuroscope, le Campus Numeria propose aux élèves, à leurs professeurs et aux formateurs de l’éducation nationale, des **parcours d’apprentissage et de formation sur des contenus scientifiques, numériques et professionnels.**

Ce projet, soutenu par France 2030, regroupe une diversité de partenaires (État, collectivités territoriales, universités et laboratoires de recherche, entreprises, associations loi 1901) qui poursuivent un objectif commun : **accompagner la jeunesse à grandir dans un monde numérique, en l’aidant à se doter de compétences citoyennes, scientifiques et professionnelles.**

Pour cela, **un tiers-lieu de l’innovation numérique** de 2 500 m² a été créé, il ouvrira ses portes au printemps 2026. Il prévoit chaque année **l’accueil de 10 000 scolaires et apprentis, de 2 000 professeurs et formateurs et de familles**, prenant appui sur l’attractivité du Futuroscope qui reçoit en grand nombre ces publics.

Un comité d’éthique du projet accompagne la réalisation de **l’offre de parcours pédagogiques**. Celle-ci est co-conçue par **des pédagogues, des chercheurs et des entrepreneurs**, et est proposée aux classes sur inscription. Sur place, ces parcours sont animés par les médiateurs et médiatrices du Campus Numeria.

Le Campus Numeria, c'est...

Quand ?

Le Campus Numeria ouvrira ses portes **au printemps 2026 pour une phase de lancement qui s'étendra jusqu'à la rentrée 2026**. L'ensemble des parcours sera alors accessible.

Quoi ?

Le Campus Numeria propose des **parcours d'apprentissage** et des **ateliers de formation** (élèves, apprentis, professeurs, formateurs) qui articulent des dimensions pédagogiques, scientifiques, professionnelles et ludiques.

Les parcours-thématiques traitent :

- de la **citoyenneté numérique** (bien-être numérique, traces numériques et bâtiment intelligent),
- de la **robotique**,
- de la **découverte des métiers**,
- des **cognitions humaine et artificielle**,
- de **l'intelligence artificielle**,
- de la **formation professionnelle**.

Où ?

Le Campus Numeria est situé **au cœur du Parc du Futuroscope**, dans son **pavillon historique**, à Jaunay-Marigny (86).

- Venir **en voiture** : prendre la sortie 28 « Futuroscope » sur l'autoroute A10.
- Venir **en train** : en gare du Futuroscope, l'accès au Campus Numeria **est direct** en passant par une **passe-reelle piétonnière** qui permet d'entrer dans le Parc du Futuroscope.

Pour qui ?

Le Campus Numeria s'adresse :

- **aux élèves, apprentis et étudiants de tous cycles du territoire national**, dans le cadre de la visite du Futuroscope avec leur classe,
- **aux élèves des écoles et établissements de proximité du département de la Vienne**, dans le cadre d'une organisation spécifique pour leurs classes,
- **aux professeurs, formateurs et personnels d'encadrement**, dans le cadre de formations prévues par le ministère en charge de l'éducation nationale,
- **aux familles** qui viennent au Futuroscope (un parcours en accès libre est proposé au 1^{er} étage du pavillon).

Comment ?

Les parcours sont accessibles à tous les élèves et apprentis de France dans le cadre de classes transplantées au Futuroscope.

Actuellement ce sont plus de 150 000 élèves qui viennent au parc chaque année, depuis toutes les académies de France !

L'organisation de chaque parcours se déroule **en 3 temps** :

- un **premier temps en classe** encadré par le professeur : amorçage de la séquence et préparation de la venue au Campus Numeria,
- un **deuxième temps au Campus Numeria** encadré sur place par un médiateur numérique (parcours sur inscription),
- un **troisième temps en classe**, encadré par le professeur : structuration et consolidation, éléments pour aller plus loin, avec un **scénario pédagogique disponible sur la page web du Campus Numeria** (scannez le QRcode ci-dessous).



Infos et réservations

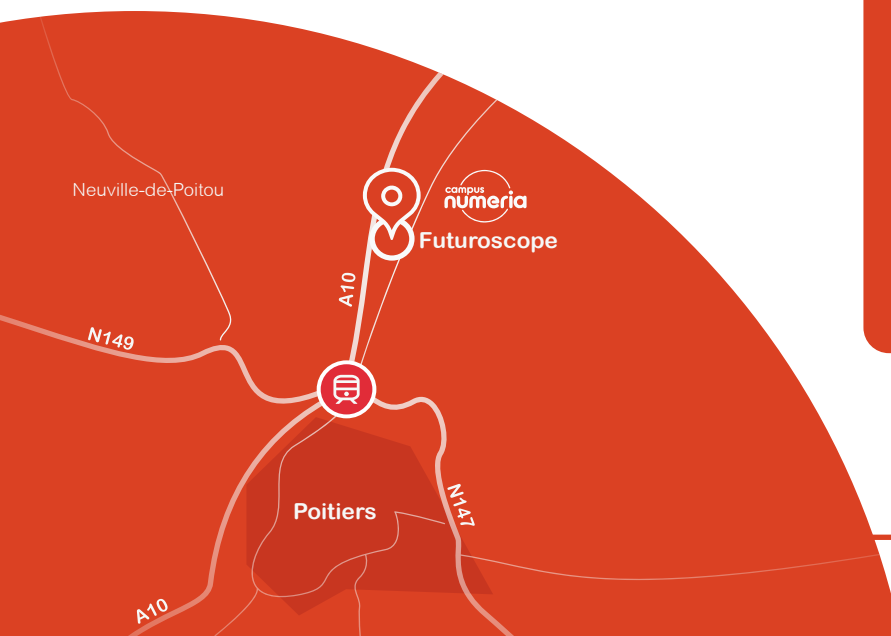
Les modalités de réservation auprès de l'opérateur « **Futuroscope destination** » sont disponibles sur le site de l'académie de Poitiers (QR code ci-dessous).

Découvrez l'offre de parcours sur la page du Campus numeria, hébergée sur le site de l'académie de Poitiers, en scannant ce QR code.



Coût : 2 euros par élève jusqu'à la fin de l'année scolaire 2025-2026, puis 6 euros par élève, en complément d'un billet "1 jour".
Gratuité pour les adultes accompagnants.

ac-poitiers.fr/campusnumeria





Financement

Le projet bénéficie d'un financement complet de 11,7 millions d'euros, réparti comme suit :

Un financement de **5,3 millions d'euros par France 2030**, dont :

- 4,2 millions d'euros par l'AMI IFS
(appel à manifestation d'intérêt, innovation dans la forme scolaire)
- 1,1 million d'euros par l'AMI CMA
(appel à manifestation d'intérêt, compétences et métiers d'avenir).

Un financement de **6,4 millions d'euros par les partenaires du projet** dont **1,2 million d'euros du Département de la Vienne** et **1,05 million d'euros de la SEML Patrimoniale** de la Vienne qui en assure la maîtrise d'ouvrage.

Les 7 parcours

Pour les élèves

Sept parcours animés par les médiateurs du Campus Numeria sont proposés, sur inscriptions des classes. À noter que, pour tous les parcours, les références aux programmes, au socle commun et au cadre de référence des compétences numériques (CRCN) sont détaillées dans les documents à disposition des enseignants sur les pages web du Campus Numeria.

Pour les personnels

(professeurs, formateurs, personnels d'encadrement)

Les parcours de formation sont réalisés en lien avec l'EAFIC de l'académie de Poitiers et l'IH2EF, ainsi qu'avec le ministère de l'Éducation nationale pour des événements tels qu'In Fine.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/formations-cn

01

Le parcours "Bien-être en ligne"



Cycle 1 et CP

► Sous forme d'une situation-problème et accompagnés par les personnages de MATHebdo (Josette, Apecus, Cosinus et James), les jeunes élèves doivent aider Josette à retrouver une bonne santé.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/bien-etre-cn

Le monde digital prend une place de plus en plus importante dans notre société.

Les élèves évoluent dans l'univers de MATHebdo, aux côtés de ses personnages Josette, Apecus, Cosinus et James. Leur mission : résoudre une situation - problème pour aider Josette à retrouver une bonne santé.

Il convient de donner aux élèves des clés, une boussole à l'aide de laquelle ils pourront découvrir les grands principes de la citoyenneté y compris numérique pour se préparer à les respecter. La recherche de bien-être est aujourd'hui au cœur des attentes. Elle s'inscrit dans une perspective globale d'éducation à la santé, en valorisant l'espace physique et réel face à la place croissante du numérique.

Face à cette problématique, il s'agit de renforcer les compétences psychosociales (CPS) des élèves.

L'objectif est de leur faire prendre conscience de l'importance de veiller à leur santé, dans un monde à la fois numérique et physique. Cela implique de connaître les facteurs qui influencent positivement ou négativement le bien-être, qu'il soit physique, mental ou social. Enfin, il s'agit d'amener les élèves à développer les trois composantes des CPS - émotionnelles, cognitives et sociales - pour favoriser leur bien-être en ligne.

Au travers d'une scénarisation adaptée à de jeunes élèves, ce parcours « Bien-être en ligne » permettra d'immerger les élèves dans une histoire où ils vont agir pour comprendre. Ils vont vivre une expérience à la fois collective et individuelle permettant d'identifier certaines compétences clés de la citoyenneté numérique et des CPS. À la fin de l'expérience, ils devront être capables de citer quelques leviers de bonne santé à utiliser dans un monde à la fois numérique et physique.



02

Le parcours "En quête de données"



Cycle 3 et cycle 4

► Sous forme d'une enquête, les élèves vont résoudre l'énigme de la disparition de la photographie du Futuroscope...

Dans sa vie numérique, tout citoyen produit de nombreuses données, parfois de manière volontaire, parfois sans qu'il en ait pleinement conscience. En effet tous les fichiers informatiques contiennent des données supplémentaires, appelées métadonnées, permettant de fournir des informations complémentaires sur les données qu'ils mémorisent (qui a créé le fichier, à quelle date, etc.). Parfois l'outil qui a permis de créer la donnée peut même ajouter d'autres informations (lieu de la prise de vue, nom du créateur, etc.). Ces informations mémorisées parfois à l'insu de l'utilisateur peuvent s'avérer indiscrettes et leur impact néfaste surtout lorsque les données circulent plus ou moins volontairement sur le web. Par ailleurs, les métadonnées peuvent être modifiées comme les données elles-mêmes. Ainsi, on peut virtuellement peindre la Tour Eiffel en arc-en-ciel sur une photo numérique, ou modifier les métadonnées de la photographie pour la géolocaliser au milieu de la jungle amazonienne.

Comprendre comment sont créées les données numériques, ce qu'elles sont précisément et ce qu'elles disent sur nous et sur le monde, est devenu un élément indispensable pour exercer de manière éclairée sa citoyenneté numérique.

Aussi, les questions de sobriété numérique, outil d'une informatique plus responsable, requièrent-elles aujourd'hui

que chacun prenne conscience du coût environnemental de sa pratique numérique et notamment de ses données.

Ce parcours constitue une première introduction à ces questions. Il se focalise essentiellement sur un type de données particulier : les images. Il ambitionne de susciter une réflexion éclairée sur les traces numériques individuelles et collectives laissées via des photographies numériques et de développer l'esprit critique notamment en questionnant la véracité de ce type d'informations. Pour ce faire, afin d'étayer les réflexions, de les ancrer dans des connaissances et non dans des fantasmes, il s'ingénie à donner les éléments scientifiques et techniques essentiels permettant de comprendre ce qu'est une image d'un point de vue informatique et quelles sont les métadonnées associées.



d'infos : www.ac-poitiers.fr/donnees-cn

03

Le parcours "Cognitions humaine et artificielle"

Cycles 2, 3 et 4
ainsi que le lycée

► À travers 3 activités ludiques et immersives, ce parcours vise à comprendre et éprouver les processus mentaux en jeu dans les apprentissages, notamment scolaires.

Prendre conscience de son propre fonctionnement cognitif, ainsi que des conditions et facteurs qui agissent sur le fonctionnement du système cérébral et cognitif, est l'un des moyens d'améliorer ses apprentissages et leur auto-régulation (Bosson, Hessels, Hessels-Schlatter, 2009). Cette prise de conscience, progressive chez les élèves, mobilise des capacités métacognitives implicites puis explicites (Balas-Chanel, 1998). Elle peut concourir, lorsqu'elle est accompagnée par l'enseignant dans la classe, à une amélioration de la réussite scolaire en permettant aux élèves de développer une méthodologie d'apprentissage plus stratégique et efficiente (Berthier, Borst, Desnos, Guilleray, 2021 ; Romainville, 2007).

Le parcours "Cognitions humaine et artificielle" a été conçu de telle sorte que les élèves découvrent le fonctionnement du cerveau et de leur système cognitif. C'est

ainsi une manière de leur faire prendre conscience de la façon dont leur système cognitif apprend (mémorisation à court et long termes, fonctionnement de l'attention, stratégies de mémorisation, etc.) ; comprennent le rôle du sommeil et de l'exercice physique propices au bon fonctionnement de leur système cérébral ; identifient les émotions pour en comprendre l'influence sur leurs propres performances et plus encore, découvrent combien ils peuvent être victimes de leur propre fonctionnement cognitif, notamment de leur limitation attentionnelle qui oblige à sélectionner une information au détriment d'une autre ou à partager leur attention pourtant limitée entre plusieurs informations, avec le risque de commettre des erreurs. Dans ce cadre, les effets de certains facteurs psychosociaux comme les effets négatifs d'une estime de soi dégradée seront explicités et éprouvés.

d'infos : www.ac-poitiers.fr/cerveau-cn

04

Le parcours "Bâtiment connecté (vers le bâtiment intelligent)"



Lycée général

- À partir de l'équipement réel en capteurs du pavillon du Futuroscope, il s'agit de comprendre la constitution d'une chaîne de la donnée, l'acquisition au traitement IA et les enjeux des données. Il s'agit également d'illustrer les sciences informatiques au service d'enjeux de société : la transition écologique et la sécurité des données.

Qu'entend-on par bâtiment et qu'entend-on par intelligent ? Intelligent pour quoi faire ? Comment passe-t-on d'un monde réel à un monde numérique ? Comment choisit-on des informations pour répondre à un objectif ? Comment met-on en place un code informatique qui réalise la gestion d'un bâtiment ?

Dans le contexte de la transition écologique, l'optimisation énergétique est un enjeu important. La réflexion porte tout d'abord sur nos usages : ne pas éclairer ou chauffer quand il n'y a personne, limiter les pertes énergétiques (fuites thermiques, appareils en veille, etc.) avec un élargissement possible à l'habitabilité d'un endroit.

Les sciences informatiques peuvent se positionner comme un des acteurs importants pour apporter des éléments de réponse. Ce parcours l'illustre à travers deux révolutions scientifiques et technologiques : les réseaux de capteurs et l'intelligence artificielle (IA). En effet, pour répondre à ce défi de l'optimisation, outre les actions humaines (les "bons gestes") et structurelles (isolation, etc.), il est possible de déployer des réseaux de capteurs (permettant les mesures) et des algorithmes d'intelligence artificielle associés capables de détecter les présences, les usages, voire les fuites énergétiques. À partir de données correctement traitées, il devient possible de réguler en direct les fonctionnements d'un bâtiment suivant des scénarii pré-établis, voire d'anticiper les besoins.

d'infos : www.ac-poitiers.fr/bat-intelligent-cn

Ce parcours a trois objectifs généraux :

Scientifique :

en explicitant certains éléments d'une chaîne de traitement de la donnée numérique

Usage :

utilisation du numérique pour répondre à un enjeu de société

Éthique :

en explicitant certains éléments d'une chaîne de traitement de la donnée numérique



05

Le parcours "Découverte des métiers"



Cycle 4

- Les collégiens ont deux heures pour vivre une expérience de découverte des métiers dans le secteur d'activité choisi : s'immerger dans plusieurs métiers en vidéo 360°, explorer le secteur en suivant un jeu de piste interactif, et enfin vivre l'aventure des métiers du Futuroscope dans *Minecraft* !.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/metiers-cn

Cinq missions métiers sont proposées au choix, correspondant chacune à un secteur d'activité (d'autres suivront) : dans la peau d'un pro du numérique, de l'alimentation durable, de la protection de l'environnement, de l'industrie 4.0 ou de la production d'énergie !

Des enquêtes ont montré qu'en moyenne, un élève connaît environ 10 à 12 métiers en sortant du collège. Ce chiffre met en évidence le besoin d'une meilleure sensibilisation des jeunes aux divers métiers existants et souligne l'importance des initiatives visant à élargir cette connaissance dès le plus jeune âge.

La période du collège est cruciale pour l'orientation future des élèves. Exposer les élèves à une variété de métiers peut les aider à mieux comprendre leurs centres d'intérêts et leurs aptitudes. Selon l'OCDE, les élèves ayant une connaissance précoce des métiers sont plus susceptibles de faire des choix éclairés sur leur parcours de formation.

Enfin, encourager les élèves à explorer des métiers non traditionnellement associés à leur genre peut également réduire les inégalités et ouvrir des perspectives nou-

velles, en déconstruisant les stéréotypes de genre pour promouvoir l'égalité des chances.

L'objectif du parcours est de développer la connaissance d'un plus grand nombre de métiers, d'aujourd'hui et de demain, chez les collégiens. Des professionnels de toutes filières, principalement en Nouvelle-Aquitaine, ouvrent les portes de leur entreprise et partagent leur passion professionnelle. Au-delà du secteur d'activité choisi, les jeunes découvrent également le fonctionnement et l'envers du décor du Parc du Futuroscope, entreprise passionnante qui compte plus de 180 métiers : les métiers visibles du public, mais aussi les métiers méconnus indispensables à la réussite de la visite.



06

Le parcours "Robotique"



Tous les cycles

- Au sein du Lab robotique dans le pavillon du Futuroscope, les élèves, selon leur âge, peuvent s'adonner à une multiplicité d'apprentissages de programmation robotique ! À venir expérimenter absolument !

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/robotique-cn

L'introduction de la programmation dans les cursus scolaires du primaire, du collège et du lycée répond à plusieurs enjeux majeurs, comme développer la pensée informatique et logique, préparer les élèves aux défis du monde numérique, développer des compétences transversales, s'approprier les outils numériques et les utiliser de manière créative.

La programmation permet aux élèves de s'approprier les concepts fondamentaux de l'informatique, tels que la logique, la structuration de la pensée, la résolution de problèmes et la décomposition en étapes. Ils apprennent à définir des objectifs, à les décomposer en tâches plus petites et à les organiser de manière séquentielle. Ils peuvent ainsi devenir des citoyens numériques responsables et éclairés, capables de comprendre le fonctionnement des technologies qui les entourent et de les utiliser de manière raisonnée. L'apprentissage de la programmation favorise, chez les élèves, le développement

de compétences transversales précieuses pour la réussite scolaire et personnelle, telles que la rigueur, la persévérance, la collaboration et la communication. Cela contribue au développement de leur esprit d'initiative, de leur créativité et de leur capacité à innover.

Les objectifs de chaque parcours sont proposés en fonction de l'âge et des classes des élèves.



07

Le parcours "Intelligence artificielle"



Collège et lycée

► **L'objectif du parcours IA destiné aux élèves est de découvrir le fonctionnement des algorithmes d'intelligence artificielle à travers 4 activités complémentaires.**

Ce parcours permet également de questionner les mythes et idées reçues liés à cette technologie émergente, en illustrant de manière simple les concepts scientifiques de ses principales méthodes.

Les 4 activités proposées sont :

Le réseau de neurones informatique : à travers un travail en groupe, les élèves découvriront le fonctionnement d'un réseau de neurones appliqué à des tâches de reconnaissance. L'activité illustrera notamment le principe de l'apprentissage supervisé et montrera comment la mise en commun de raisonnements individuels (à l'échelle d'un neurone) peut aboutir à une décision complexe.

Le regroupement par l'IA : lors d'une activité collaborative, les élèves analyseront comment des groupements de faits ou de données peuvent être créés selon différents critères. L'objectif est d'illustrer les méthodes d'IA qui permettent, par exemple, d'analyser nos préférences.

L'IA bat l'humain aux jeux : grâce à un jeu en groupe, les élèves comprendront comment un algorithme d'IA peut progressivement développer une stratégie gagnante à travers la réalisation de différentes parties. Cette activité introduit les notions de récompense et de politique, centrales dans l'apprentissage par renforcement.

Activité immersive, le chatbot IA : les élèves découvriront dans une activité immersive le fonctionnement d'un outil conversationnel basé sur l'intelligence artificielle. La séquence commencera par un apprenant qui saisira un prompt dans un chatbot. Ensuite, tout le groupe explorera le fonctionnement interne du chatbot : sa stratégie d'apprentissage basée sur un grand nombre de textes, la construction des phrases grâce au choix des mots les plus probables, et enfin l'origine des erreurs. Au-delà de la technique, l'objectif est de comprendre pourquoi le texte produit par l'IA est souvent plausible, mais pas forcément exact.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/ia-cn

08

Le parcours "Les gestes qui sauvent"



Cycle 4 et lycée

► **Ce parcours pédagogique propose une initiation aux gestes qui sauvent, en combinant immersion numérique et apprentissage concret des premiers secours.**

Conçu pour les élèves de cycle 4 et de lycée, ce parcours s'inscrit pleinement dans la démarche citoyenne et éducative portée par l'éducation nationale et les services de secours : permettre à chaque jeune d'acquérir les réflexes essentiels pour agir face à une situation d'urgence.

Au cours de cette séance de deux heures, les élèves découvrent les gestes fondamentaux du secours à la personne à travers une formation immersive en réalité virtuelle, développée par l'entreprise D'un Seul Geste, et une mise en pratique encadrée associant les sapeurs-pompiers du SDIS 86 et les médiateurs numériques du Campus Numeria.

Cette double approche — numérique et opérationnelle — favorise un apprentissage

actif, participatif, durable et engageant, où chaque élève devient acteur de la prévention et de la solidarité.

Cette expérience interactive permet la délivrance de l'attestation nationale de sensibilisation aux "Gestes Qui Sauvent" (GQS).

Elle permet aux élèves de comprendre le rôle essentiel du citoyen sauveteur dans l'organisation de la Sécurité Civile en France, de savoir protéger, alerter et réagir face aux situations d'urgence vitale, pour constituer le premier maillon de la chaîne de secours. Face aux situations d'accident domestique, scolaire ou de la vie quotidienne, savoir réagir rapidement peut sauver une vie : cette sensibilisation vise ainsi à donner à chaque jeune les moyens d'être citoyen responsable, solidaire et prêt à agir.

+ d'infos : www.ac-poitiers.fr/gestes-cn



10-31-1523
Impression :
• Megatop, octobre 2025
Crédits photos :
• Jean-Luc Audy / Parc du Futuroscope
• Remind

Partenaires

Ce projet est devenu possible grâce à l'engagement d'une diversité de partenaires qui portent des actions complémentaires : ensemble on va plus loin !

- **L'académie de Poitiers** qui pilote la réalisation des parcours pédagogiques.
- **Alp Valley** qui assure l'assistance à maîtrise d'ouvrage pour le projet Campus Numeria.
- **L'Aroeven Poitou-Charentes** qui concourt au dispositif « vacances apprenantes » du projet.
- **L'association du Campus Numeria** qui réunit l'ensemble des partenaires fondateurs pour la pérennité du projet.
- **Le Campus des métiers et des qualifications (CMQ) du numérique pour la formation professionnelle (NFP) 4.0** qui installe son HUB 4.0 au sein du Campus Numeria.
- **Le Conseil National de la XR (CNXR)** qui coordonne une étude nationale qui recense les contenus XR, les lieux de diffusion et les équipements déployés ces dernières années, en vue de créer un Observatoire de la XR pour l'éducation et la formation
- **Le Département de la Vienne**, propriétaire du pavillon historique du Futuroscope, et **la SEML patrimoniale de la Vienne** qui porte la maîtrise d'ouvrage de l'opération d'aménagement.
- **La Direction du numérique pour l'éducation du ministère de l'Éducation nationale, les directions de Réseau Canopé, du CNED, de l'IH2EF, de l'ONISEP** qui donnent au projet sa dimension nationale dans le cadre des actions réalisées.
- **Easytis** qui équipe le Campus Numeria de matériels nécessaires aux parcours pédagogiques.
- **Le Futuroscope** qui accueille le projet, ses publics et orchestre l'organisation de leurs visites.
- **Le GIP FCIP de l'académie de Poitiers**, chef de file des projets France 2030 (I²School, CMQ NFP 4.0), porteur administratif et financier.
- **Idruide** qui administre l'interface des équipements informatiques pour un usage facilité et sécurisé.
- **Le lycée pilote innovant international (LP2I)**, établissement support du CMQ NFP 4.0.
- **Le MEDEF 86 et l'UIMM Poitou-Charentes** qui développent des expériences de découverte des métiers en immersion et via Forindustrie.
- **La préfecture de la Vienne** qui coordonne ce projet interministériel structurant de territoire.
- **La région académique Nouvelle-Aquitaine** qui pilote les parcours robotiques et co-pilote le CMQ NFP 4.0.
- **La Région Nouvelle-Aquitaine** qui co-pilote le CMQ NFP 4.0 dont le "hub 4.0" est au Campus Numeria.
- **Remind**, architecte du bâtiment Campus Numeria.
- **Samsung France** qui équipe le Campus Numeria de ses produits technologiques les plus innovants.
- **L'Université de Poitiers, l'ISAE-ENSMA et leurs laboratoires** responsables de la partie scientifique des parcours pédagogiques, ainsi que de la mesure d'impact du projet et des apprentissages réalisés.
- **Vittascience** qui concourt aux parcours robotiques via sa plateforme et développe, pour les classes, la réservation à distance de robots du Campus Numeria.
- **VR Connection** qui met à disposition la plateforme INVERSIVE d'accès aux ressources numériques, développe des contenus de formation en réalité virtuelle et installe son antenne régionale au sein du CMQ NFP 4.0 et du Campus Numeria.

Des partenariats complémentaires
sont disponibles !

Contacts



Campus Numeria, dans le Parc du Futuroscope



Contacts

campus.numeria@ac-poitiers.fr

Marie Brégeon, directrice de projet de Campus Numeria à la préfecture de la Vienne
marie.bregeon@vienne.gouv.fr

Régis Bichard, directeur opérationnel du Campus des métiers et des qualifications (CMQ)
du numérique pour la formation professionnelle (NFP) 4.0
regis.bichard@ac-poitiers.fr

www.ac-poitiers.fr/campusnumeria



@campus_numeria



Campus Numeria



campus-numeria



Campus_Numeria