

CEE 23 – Le numérique à l'école

Le **7 mai 2015** a été lancé un **plan numérique pour l'éducation**, à l'issue de la concertation nationale sur le numérique éducatif. Le but est de permettre à tous de profiter des opportunités offertes par le numérique et de mieux préparer les élèves à être des acteurs du monde de demain, avec des méthodes d'apprentissage innovantes pour favoriser la réussite et développer l'autonomie, pour former des citoyens responsables et autonomes à l'ère du numérique, et enfin préparer les élèves aux emplois digitaux de demain.

Le numérique permet des **apprentissages plus efficaces**, adaptés aux besoins des élèves, **collaboratifs, créatifs, ludiques**, qui suscitent **l'engagement** des élèves, qui sont plus concentrés et intéressés. Cela **implique aussi les familles** pour échanger et qu'ils puissent suivre la scolarité.

La numérique à l'école pour **former des citoyens responsables** : éduqués aux médias, développer l'esprit critique, utiliser internet de façon responsable, maîtriser les canaux de communication.

Le numérique pour **évaluer différemment** : auto-évaluation, bilan personnalisé facilité, meilleur suivi de la progression des élèves.

Le numérique pour **augmenter l'égalité des chances** : favorise l'inclusion des enfants handicapés. Permet la lutte contre le décrochage scolaire.

Les contributions du numérique au S4C :

- Domaine 1 : apprendre à utiliser les bases du langage informatique, concevoir des applications simples.
- Domaine 2 : outils de recherche, d'organisation du travail et identification des sources fiables.
- Domaine 3 : libertés individuelles, responsabilité des actes.
- Domaine 4 : le fonctionnement d'objet numérique, leurs évolutions et leurs impacts.
- Domaine 5 : concevoir et créer des productions.

Le plan numérique a 4 grands axes (plan de 2015) :

- **La formation des enseignants** : faire évoluer les pratiques pédagogiques des enseignants, en intégrant les outils numériques à leurs cours. Formation en présentiel et en ligne (sur le portail France Université Numérique : FEN MOOC ou avec la plateforme M@gistère). Intégrer le numérique dans les cours permet de développer de nouvelles méthodes d'enseignement, et une culture numérique. De plus, l'éducation aux médias et à l'information doit être enseignée aux élèves, alors il faut en connaître les bases.
- **Des ressources pédagogiques adaptées** : compléter et enrichir les cours et les activités proposées aux élèves. Permettre aux élèves de disposer de matériaux multimédias pour apprendre, s'exercer, réviser en classe comme à la maison. Pour cela, on a des ressources numériques et des applications mobiles pour les enseignants et les élèves à partir du CM1 : 5 enseignements concernés (français, maths, sciences, histoire-géographie et LVE).
 - On a le **portail PRIM à bord** (depuis janvier 2016) : portail qui permet aux enseignants du 1^{er} degré de s'informer sur l'actualité numérique et de préparer leur classe.

- On a aussi la **plateforme Myriaé** (depuis septembre 2016) : elle présente toutes les ressources pédagogiques, gratuites ou payantes, produites par les éditeurs privés ou publics. Les familles y ont aussi accès avec des fonctionnalités de partage et de recommandation.
- Il y a aussi le **GAR** (Gestionnaire d'Accès aux Ressources) : transmet les données à caractère personnel de façon sécurisée (lien entre les fournisseurs de ressources, les élèves, les enseignants, les porteurs de projet et les éditeurs : ENT (Espace Numérique de Travail)).
- Des **équipements individuels mobiles pour tous les collégiens** (objectif : des tablettes pour tous les collégiens d'ici la rentrée 2018).
- **L'innovation pour évaluer, développer, diffuser les usages numériques** : l'état soutient des expérimentations mises en place sur l'utilisation du numérique (projets innovants sélectionnés par un jury indépendant, avec 30 millions d'euros pour l'appel à projet intitulé **e-FRAN** (espace de formation, de recherche et d'animation numérique)).

TICE

= Technologie de l'information et de la communication pour l'enseignement. L'enseignant doit à la fois **enseigner leur utilisation** (apprendre aux élèves comment on s'en sert) et les **intégrer dans sa propre pédagogie** (pour former les élèves à maîtriser ces outils numériques et les préparer en tant que futur citoyen dans un environnement technologique en évolution permanente).

Les apports des TICE ? Motivation, rapidité de mise au travail, meilleure concentration, travail associé au plaisir, autonomie des élèves, outils faciles à s'approprier, rapide à utiliser (une fois qu'on les connaît), rapport au travail bouleversé (élèves en subissent plus le travail, ils se l'approprient), préparation du travail pour l'enseignant, différenciation et suivi personnalisé facilités.

Limites aux TICE : tablettes tactiles sont fragiles et cassent / ondes wifi nocives pour la santé / travailler sur un écran, ça fatigue les yeux / la quantité d'écrit est moins importante sur écran que sur papier / les TICE ne remplacent pas la relation entre l'enseignant et les élèves / le numérique évolue très vite (ce qu'on connaît peut devenir très vite périmé : il faut tout le temps s'actualiser).

Quelques notions sur le numérique

Les ENT : espace numérique de travail. C'est un portail internet éducatif qui permet aux membres de la communauté éducative d'accéder à un bouquet de service numérique (emploi du temps, notes etc). Pour l'école primaire : vie scolaire, notes, absence, communication, messagerie, informations, pédagogie. Ex : cahier de texte numérique, blog, forum.

Les manuels numériques : ils allègent le cartable (qui ne doit pas dépasser 10% du poids de l'élève) et mettent à disposition des ressources innovantes et développent de nouveaux usages pédagogiques.

Les tablettes tactiles : rapides à mettre en œuvre, simples à utiliser, légères, rapides, mobiles et utiles pour beaucoup d'enseignements. Ex : en maîtrise de la langue, on peut produire un texte, le retoucher, le faire retoucher par d'autres élèves, avec plusieurs rôles possibles (auteur, tuteur, lecteur etc). En lecture, la tablette permet d'enrichir les textes, d'ajuster la police de caractère, d'enregistrer un élève en train de lire (pour corriger sa diction ou son rythme). Pour les LVE, on peut enregistrer les élèves pour les évaluer, les corriger, ou qu'ils s'auto-corrigent avec une grille. En EPS, on peut

@maitresse.jero

photographier les situations et les annoter, ou représenter schématiquement une situation qu'on veut que les élèves reproduisent.

Les serious games : jeux vidéo pédagogiques pour sensibiliser à des thèmes sérieux (développement durable, les droits des enfants, harcèlement etc).

Le TBI : le tableau blanc interactif. Il favorise l'interactivité des élèves, leur concentration, leur motivation et il permet d'intégrer les TICE en classe au quotidien. Il favorise le travail collectif.

Les banques de données : pour alimenter nos séances et séquences. Il y a « éduthèque ». Il y a par exemple des vidéos qu'on fait visualiser aux élèves en cours.

Sécurité

- Dans chaque établissement, il y a une **charte d'usage du numérique et d'internet** qui est annexé au règlement intérieur qui est signé par les parents et les élèves (il y a aussi la charte de la laïcité).
- Il y a des dispositifs de **filtrage** pour éviter les sites douteux ou dangereux.
- On peut faire des **listes blanches** : on limite les accès à seulement quelques sites qu'on a choisis.
- Les enseignants sont formés au numérique dans le cadre du Master MEEF (année de PES), avec le C2i2e (certificat informatique et internet de niveau 2 enseignant). L'objectif est de se former pour pouvoir former des cybercitoyens actifs, éclairés et responsables, en permettant un usage autonome des médias par les élèves pour lire, produire et diffuser du contenu.

EMI

Dans le quotidien de la classe, on a de **l'EMI : éducation aux médias et à l'information**. Le but est de développer une pratique citoyenne des médias, une analyse des contenus, le traitement d'une information (avec la sélection, l'interprétation, le recoupement), faire comprendre aux élèves la dimension des médias dans l'économie, la société, l'éthique, la technique. C'est un enseignement qui est intégré au parcours citoyen (lancé en 2016) (*cf fiche parcours citoyen*). L'EMI permet d'apprendre à lire, à décrypter l'information et l'image, à aiguiser leur esprit critique, à se forger une opinion.

Ressources pour l'EMI : Portail « Internet Responsable » (lancé en 2011) -> 500 ressources dont les fiches « légamedia » (fiches pour travailler l'EMI, avec aussi une boîte à outils et des textes réglementaires pour réguler l'usage des réseaux (protéger les mineurs sur internet, leur apprendre à réagir aux contenus illicites), pour protéger les données personnelles et la vie privée (droit à l'oubli) et pour consulter, publier et diffuser en ligne (contenu ouvert ou libre / liberté d'expression).

À l'école, les compétences numériques des élèves sont évaluées **dans le cadre du socle commun de connaissances, de compétences et de culture** conformément au livret scolaire unique (LSU).

Le B2i est au lycée.

- ➔ Les élèves sont incités à utiliser les nouvelles technologies de façon raisonnée, à en concevoir les possibilités et les limites, et à identifier les contraintes juridiques et sociales.