



PLAN NUMÉRIQUE DE L'ÉTABLISSEMENT 2019 - 2024

« Aujourd'hui on parle trop du numérique en restant à la surface des choses alors même que nous avons besoin d'élèves qui développent leur sens logique grâce à la programmation, d'élèves qui relient les savoirs numériques aux autres savoirs grâce à leurs approfondissements numériques et l'approfondissement de leur culture générale dans d'autres domaines »

Jean-Michel Blanquer, Ministre de l'Éducation Nationale, janvier 2019.

Constat

Beaucoup de nos élèves possèdent des tablettes et des smartphones à la maison. Ils savent jouer à Fortnite et publier des stories sur Snapchat. Beaucoup sont capables de trouver le clip de leur artiste préféré sur Youtube et de suivre la carrière d'une star sur Instagram. Mais, quand il s'agit de faire un usage éducatif et créatif du numérique, il en est tout autrement. Notre problème consiste à ne pas se contenter d'élèves consommateurs de produits numériques mais à les aider à devenir des acteurs/créateurs avertis et conscients des enjeux et des possibilités du numérique.

Ce passage, il doit se faire et il ne peut se faire qu'à l'école. Qu'il s'agisse de l'exercice de la citoyenneté, du monde du travail, de l'art et des loisirs, le numérique transforme considérablement la société : remise en cause de concepts comme la propriété intellectuelle, émergence de nouvelles formes d'écriture multimédia, déploiement de l'automatisation, de la robotique et de l'intelligence artificielle, création de nouveaux métiers (data scientist, community manager...), nouvelles façon de travailler (projet, télétravail, documents collaboratifs, podcasting...), *ubérisation* de certains secteurs économiques, réduction du nombre d'intermédiaires, déploiement des blockchains (bouleversement du monde de la finance, du droit et de l'économie), limitation des États nations (censure impossible, décentralisation, cryptomonnaies), apparition de nouvelles questions éthiques et philosophiques (logiciel libre, droit à l'image, à l'oubli, responsabilité et transparence des algorithmes)...

Préparer le mieux possible nos élèves à ce monde qui existe déjà est urgent. Nous prenons acte de cette urgence en proposant la mise en place d'un plan ambitieux.

Objectifs

L'objectif premier est de se mettre en accord avec les instructions officielles, particulièrement ambitieuses depuis les nouveaux programmes de 2016, en matière de numérique.

L'objectif second est de passer d'une école où "on fait parfois du numérique" à une école où il existe une véritable culture du numérique avec des élèves qui deviennent au cours de leur scolarité, de véritables citoyens numériques autonomes. C'est à dire des élèves avec une bonne connaissance des dispositifs numériques de ce monde, de leurs ressorts et architectures et des élèves capables de s'approprier ces outils pour re-chercher, découvrir, collaborer, communiquer, expérimenter, s'exprimer, créer, modéliser, inventer, critiquer, remettre en cause, proposer ...



Axes	Actions envisagées	Ressources matérielles	Aspects éthiques
<p>1. Communication, site web et outils de gestion</p>	<p>Communication interne Mieux communiquer avec les parents sur ce qui se fait dans notre établissement. Recourir régulièrement à des enquêtes de satisfaction.</p> <p>Communication externe Mettre en avant (site web, réseaux sociaux) des contenus créés par les élèves. Envisager une gestion des réseaux sociaux par les élèves.</p> <p>Outils de gestion En finir progressivement avec la dispersion et l'externalisation d'applications (site web, Edumoov, Pronote, Factos...). Mettre en place une situation de type Factos.net. Avoir une seule base de données (et non plus 3 comme en 2019). Réduire le site web de l'établissement à un portail, une vitrine (communication externe et interne).</p>	<p>Applications utilisées par les classes pour communiquer à l'extérieur (blogs...).</p> <p>Parties privée et publique du site web.</p> <p>Surveymonkey.</p> <p>Twitter.</p> <p>Un accroissement des accès à des dispositifs informatiques par les élèves.</p> <p>Solution commerciale type Factos.net ? Logiciel libre ?</p> <p>Substitution avant 2021 du site web créé par P.Colleu (code non documenté et difficilement évolutif)</p> <p>CMS pour nouveau site vitrine de l'établissement.</p>	<p>Mise en cohérence du droit à l'image dans l'école.</p> <p>Faire signer les parents et l'élève (à partir du cycle 3) en début d'année un document explicatif sur le droit à l'image. Utiliser, notamment en maternelle, des applications sécurisées (<i>Remind</i>, blog sans publicité, applications sécurisées, garantie sur le traitement des données). Sensibiliser les parents et enseignants sur le droit à l'image et la question des données.</p> <p>Une gestion ou co-gestion des réseaux sociaux de l'établissement par les élèves sera nécessairement précédée d'un travail en classe sur l'éthique des réseaux sociaux.</p> <p>Assurer la sécurité des données personnelles en se limitant à une seule base de données.</p> <p>Privilégier, si possible, des logiciels libres.</p>

Axes	Actions envisagées	Ressources matérielles	Aspects éthiques
<p>2. Enseigner et apprendre avec le numérique.</p>	<p>Faciliter l'accès à des terminaux informatiques de travail. A moyen terme, équiper chaque élève individuellement. Terminal imposé (défini par une commission pédagogique) dès le CM1 puis liberté du terminal utilisé à partir de la classe de 4ème.</p> <p>Encourager et accompagner de nouvelles façons de travailler avec le numérique : différenciation, collaboration, partage, gestion de projet, classe inversée...</p> <p>Mettre en place et assurer une maintenance rigoureuse des outils numériques pour faciliter les enseignements. Accompagnement des enseignants.</p> <p>Proposer des formations par le référent numérique en phase avec les besoins.</p>	<p>Maintenance rigoureuse des salles informatiques. Augmentation à la rentrée 2019 de l'offre de chariots d'ordinateurs portables. Mise en place dès la rentrée 2020 de l'équipement individuel des élèves (à partir du CM1). Un niveau par année.</p> <p>Google Classroom ? Solutions libres (Framasoft ?) Réflexion visant à repenser l'espace de la classe, de l'école. Webradio.</p> <p>Activation des fonctions interactives des vidéoprojecteurs installés dans les classes : calibrage, vérification. Manuels numériques. Edumoov, Pronote, blogs de classe, matériel pour filmer, stations de montage...</p>	<p>Création d'une charte numérique de l'établissement. Contrôler et évaluer le temps de présence devant écran. Proposer, dans la mesure du possible, des systèmes d'exploitation et des logiciels libres.</p> <p>Ne pas utiliser des outils numériques pour utiliser des outils numériques. Utiliser des outils numériques quand cela fait sens.</p>

Axes	Actions envisagées	Ressources matérielles	Aspects éthiques
<p>3. Éduquer au numérique, créer avec le numérique :</p>	<p>Création et diffusion auprès des enseignants et des parents d'un document listant toutes les compétences numériques attendues pour chaque niveau (jusqu'en 3ème). Ajout des compétences numériques sur Edumooov.</p> <p>Partager des ressources pédagogiques et des idées.</p> <p>Créer une culture du numérique. Faire de nos élèves des citoyens numériques créateurs de contenus et consommateurs avertis. Associer les parents. Organiser un événement en fin d'année visant à fédérer dans chaque classe/discipline un projet autour du numérique. Organiser des événements pour stimuler et motiver les élèves comme la journée du code.</p> <p>Faciliter l'accès à des outils numériques de production. Programmation : scratch, python (cycle 5). Education à l'image : matériel de prises de vue, de prises de son et stations de montage.</p> <p>Mettre en place le parcours numérique et sciences informatiques du baccalauréat.</p>	<p>Recensement des besoins en formation pour que l'école soit totalement en phase avec les programmes 2016.</p> <p>Site web, espace enseignants.</p> <p>Recensement annuel des besoins en matériel de production. Webradio. Salles informatiques. Fablab Accès aux dispositifs numériques. (voir axe 2)</p> <p>Création d'un Fablab où se trouvent différents outils comme imprimante 3D, robots, matériel de prototypage etc. Mise en place de formation autour de Scratch et du langage Python. Webradio. WebTV, chaîne Vimeo de l'école. Festival régional Les petits cinéastes.</p>	<p>Systématiser des réflexions et des travaux sur les usages du numériques : réseaux sociaux, usages dangereux, cyberharcèlement, algorithmes opaques, effets des écrans, dépendance aux jeux vidéo.</p> <p>Associer les parents d'élèves, des spécialistes extérieurs.</p> <p>Sensibiliser nos élèves aux logiciels libres et à Linux, système d'exploitation libre, neutre et référence dans le monde professionnel.</p>

Le suivi de la mise en place des actions prévues par le plan se fera par une commission informatique au sein du conseil d'établissement.

La bonne réussite de ce plan est conditionnée à une maintenance rigoureuse du matériel numérique de l'établissement. Sont indispensables :

- une connexion Internet généreuse, permanente, sans interruptions.
- une grande réactivité en cas de panne et pour s'adapter aux besoins des élèves et des enseignants (besoin d'installer une application....).

Cette maintenance est assurée par un prestataire extérieur.

Le référent numérique de l'école accompagne, si besoin, les enseignants de l'établissement pour la mise en place de leurs projets en rapport avec le numérique.

Ce plan a été établi et rédigé par une commission comprenant des membres de la communauté éducative : membres de la direction, Présidente du Conseil de gestion, référent numérique, professeurs du primaire et du secondaire, élèves, parents d'élèves, membres de l'administration...

ANNEXE 1 : prévisions d'investissement matériel 2019-2024

ANNEXE 2 : découpage des compétences par cycle

ANNEXE 3 : exemple de projets pouvant être développés pendant l'année

ANNEXE 4 : situation du numérique dans l'établissement début 2019

ANNEXE 5 : bilan de l'enquête auprès des professeurs

ANNEXE 6 : bilan de l'enquête auprès des parents d'élèves