

HORS-SERIE

#6

les p'tits fascicules

7 PAGES POUR DÉFRICHER UN THÈME

ROAD MAP POUR L'ÉCOLE
DE DEMAIN **MON ÉCOLE IDÉALE**

Les enjeux importants: Numérique / Pédagogie / Infrastructure / Tempérance numérique



David Cohen

LES 4 AXES

Les 4 grands axes de réflexion et d'amélioration pour l'École afin d'appréhender les enjeux sociétaux majeurs.

ÉQUIPEMENTS NUMÉRIQUES

Les enjeux liés à l'équipement numérique: Byod + ordinateurs scolaires.

Des ressources en ligne adaptées, du stockage pour garder trace...



TEMPÉRANCE NUMÉRIQUE

Repenser les usages (tempérance numérique), accompagner à l'acquisition d'une posture citoyenne (médias, réseaux...). Repenser le rapport écologique (énergie, appareils...)...



Repenser les établissements (espaces, structures et matériaux) et repenser le mobilier (modulaire, mobile, ergonomie)...

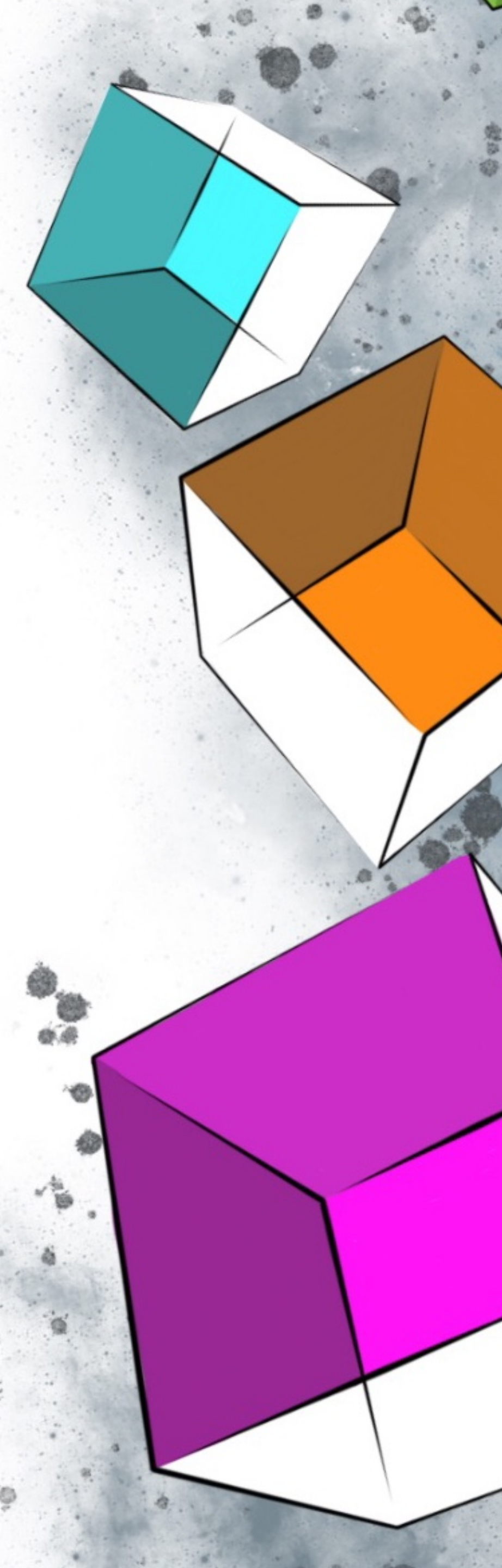


INFRASTRUCTURE

Repenser les parcours de formation (initiale et continue). Structurer les ressources (autoformation, techniques et pédagogiques), créer un véritable parcours de formation tout au long de sa carrière...



FORMATION



RESSOURCES ENSEIGNANTES & ÉLÈVES

plateforme en ligne (asynchrone), multimédias (conférences, vidéos...), réalisées par les enseignants (séquences partagées, tutos...)

RESSOURCES

CULTURE NUMÉRIQUE & SCIENTIFIQUE

FORMATION AU/PAR LE NUMÉRIQUE

COCONSTRUCTION PAR LE TERRAIN ET LA RECHERCHE

- synchrones (rassemblements réguliers)
- asynchrones (vidéos, tutos, faq...)
- accompagnement par remontée des besoins
- par usages et thématiques

CONSTRUCTION D'UN SOCLE DE COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES CLAIREMENT ÉTABLI

- fonctionnements & enjeux
- Informatique & numérique mobile
- infrastructures & législation

ÉCHANGES DE PRATIQUES

METTRE EN PLACE UNE CULTURE DE L'ÉCHANGE ENTRE PAIRS

- plateforme dédiée aux échanges (séquences, retour de pratiques)
- rencontres régulières entre pairs (stage par secteurs?)
- outils de mesure des besoins (enquêtes courtes régulières ?)

CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

APPREHENSION DES ENJEUX SOCIÉTAUX

- ressources spécifiques adaptées
- compréhension des enjeux majeurs (datas, sécurité, IA...)

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

MAITRISE DES ENJEUX DISCIPLINAIRES ET TRANSVERSAUX

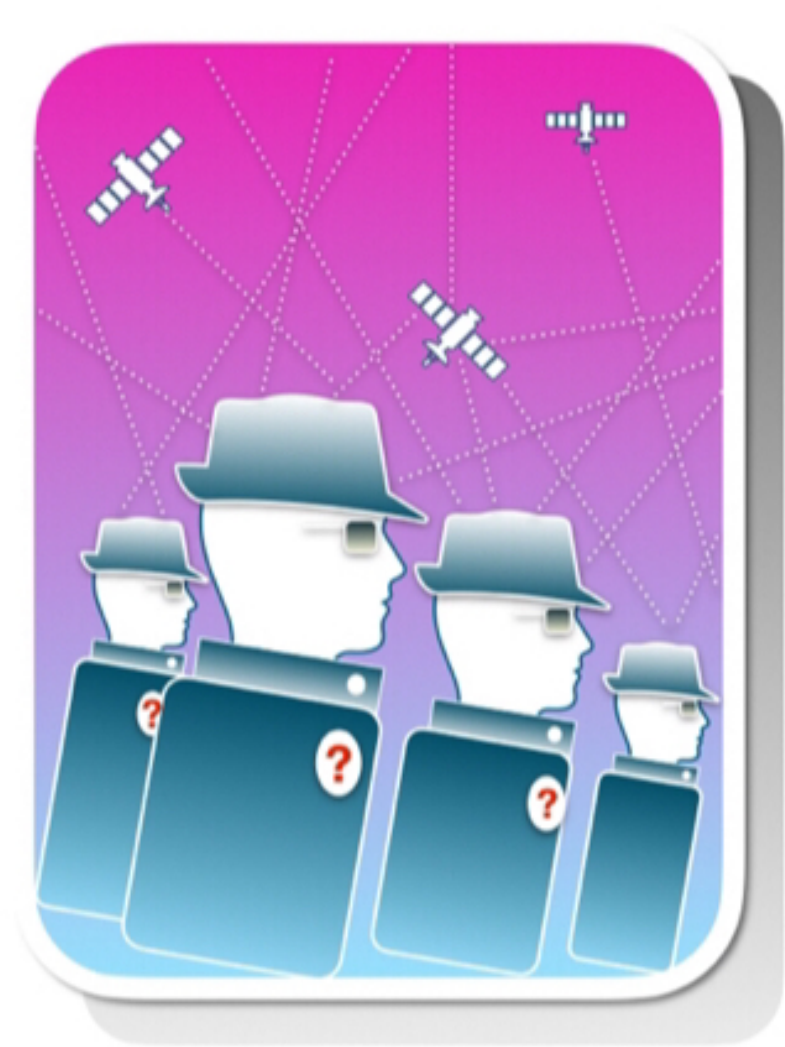
transposition didactique & réflexion sur les gestes professionnels (mise en avant des attendus numériques disciplinaires, formation initiale...)

NUMÉRIQUE
& **EDUCATION**
ENJEUX & ORGANISATION



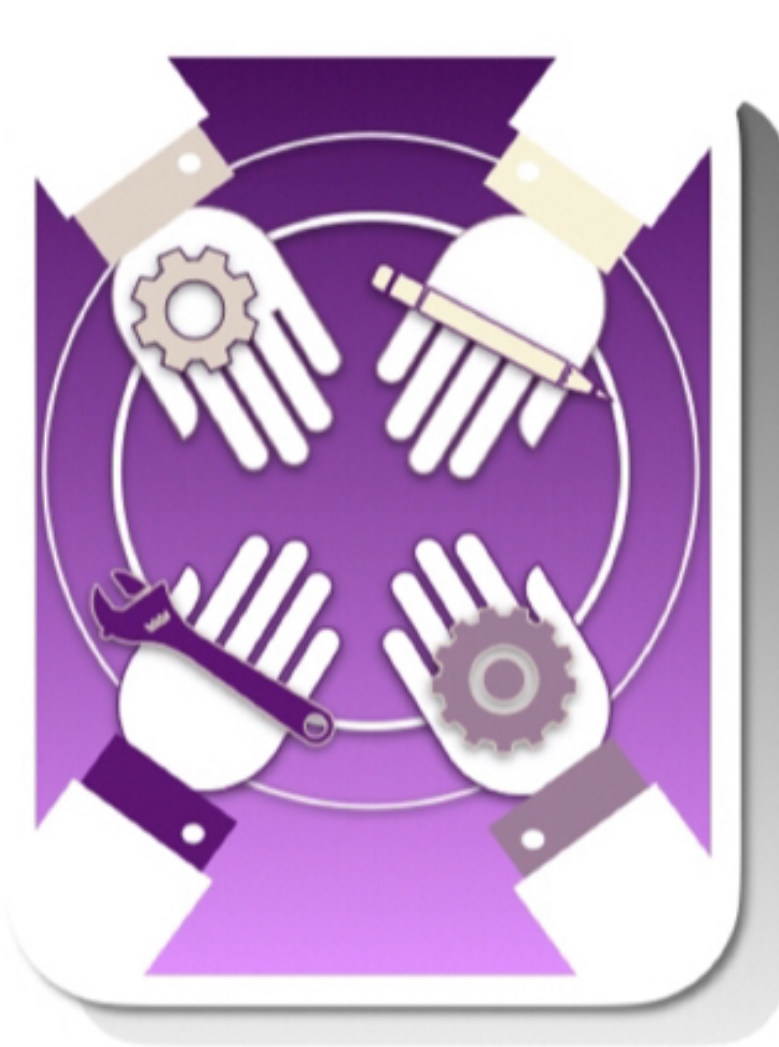
& RÉPARER FABRIQUER

- Concevoir
- Fonctionnalité
- Planifier
- Durabilité
- Économie
- Écologie
- Ergonomie
- ...



& SÉCURITÉ CONSCIENCE

- Datas
- Éthique
- Citoyenneté
- Cybersécurité
- Informations
- Données
- Régulation
- ...



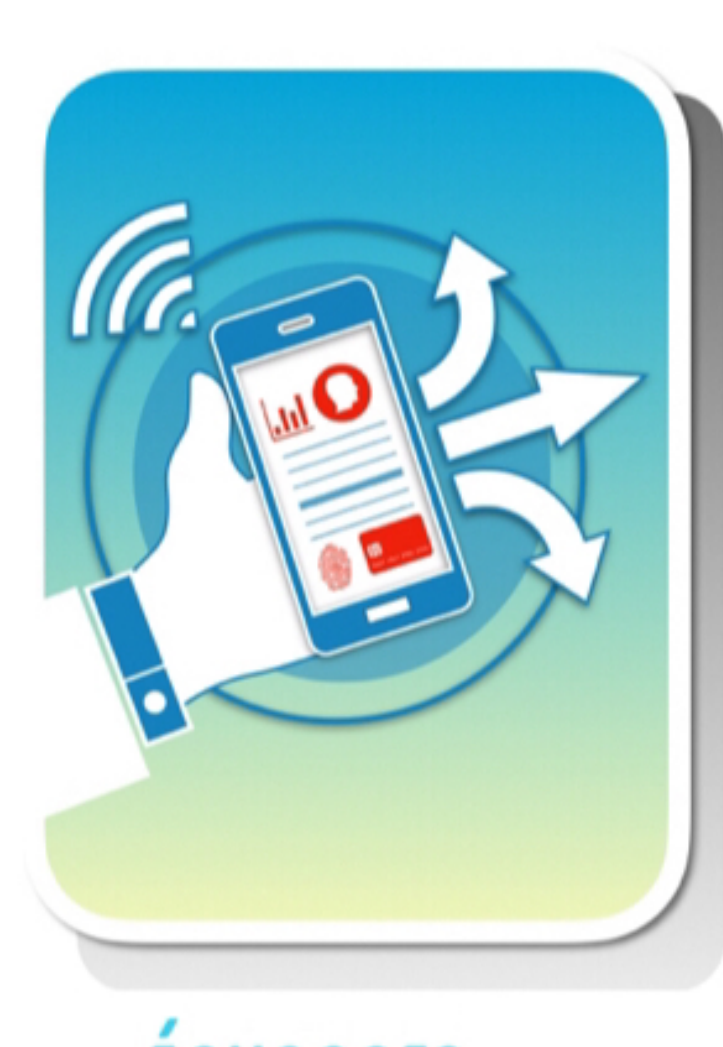
& ENTRAIDE COLLABORATION

- Échanger
- Partager
- Coopérer
- Transférer
- Stocker
- Asynchrone
- Synchrone
- ...



& CRÉATIVITÉ INNOVATION

- Multimédia
- Imaginaire
- Diffusion
- Contenus
- Réseaux
- Formats
- Interactivité
- ...



& ÉCHANGES COMMUNICATION

- Mails
- Cloud
- Visioconférence
- Anonymat
- Transferts
- Stockage
- Traces



& LOGIQUES FONCTIONNEMENTS

- IA
- Robotique
- Systèmes
- Programmation
- Langages
- Connexions
- Réseaux

APPREHENDER LES ENJEUX DU XXI^o SIECLE

✓ Quelles compétences pour le citoyen éclairé du XXI^e siècle ?

⚠ Quels enjeux sociétaux et comment les articuler ?



EPFL

LEARN
Center for Learning Sciences

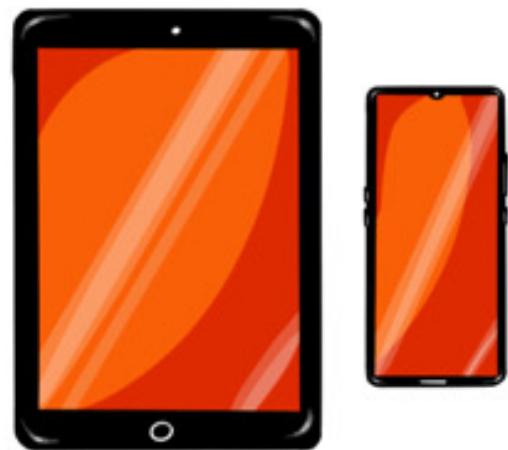


CTREQ
Le centre de transfert
pour la réussite
éducative du Québec

HYBRIDER

LES ÉQUIPEMENTS CONNECTÉS

BYOD + ÉQUIPEMENTS INSTITUTIONNELS



BYOD
ÉQUIPEMENT PERSONNEL

TABLETTES / SMARTPHONES

- Usages **multimédias, communication** et **informationnels**
- Utilisation **directement** en **classe** (wifi? Accès sécurisé?)
- **Ressources en ligne** (où stocker? Mettre en place dès utilisation qui ne soient pas discriminantes? Quelles assurances?)
- Libérer des **budgets** (équipements) afin **d'améliorer l'environnement** (infrastructures, wifi, prises, mobilier...)



HYBRIDER



PRATIQUES PÉDAGOGIQUES: prendre en compte les **spécificités** des **différents appareils** (connexions, enregistrements et échanges). **Repenser les ressources** (responsive design), **former et accompagner les équipes**. L'appareil n'est qu'une **interface** (réduction des inégalités entre appareils).



TEMPÉRANCE NUMÉRIQUE (plus que frugalité): ne pas **démultiplier** les **équipements**, utiliser les **équipements personnels** pour **accompagner** (et pas brider ou limiter les usages)

ÉQUIPEMENT INSTITUTIONNEL



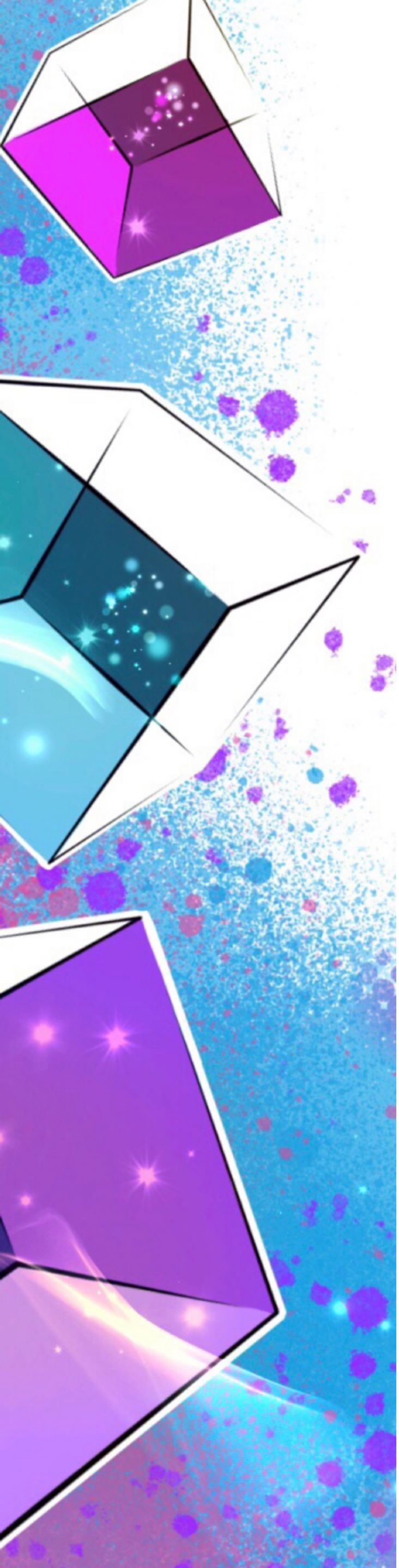
ORDINATEURS PORTABLES

- **Classes mobiles** afin de **faciliter** les **usages** directement en **classe**
- Aborder la **programmation** avec des **équipements adaptés**
- **Sortir** de la **salle informatique traditionnelle** et **figée**
- Aborder la **science informatique** par la **pratique** ainsi que le **fonctionnement** des **machines**

REPENSER LA PLACE DES CORPS

- Limiter les **solutions**, pour la **refonte** de l'**espace-classe**, à la **notion d'espace** serait passer à côté d'une partie primordiale du débat. En effet, équiper les classes avec du **meuble spécifique** (*mobile* et *modulaire*, afin d'**adapter** la salle aux **pratiques pédagogiques** engagées) ne suffit pas. Un **élève assis**, même sur une chaise à roulettes, reste un élève assis, donc **passif physiquement**.
- Penser l'**agencement** de l'**espace** en fonction des **pratiques** est **LE** point de départ: permettre le **collaboratif**, **morceler** l'**espace-classe** en de multiples "îlots" de pratiques est nécessaire mais insuffisant.
- Il est primordial de penser le **meuble** de la classe selon plusieurs **critères**:
 - ✓ **Adaptable** afin que l'élève puisse adopter la meilleure **posture**
 - ✓ **Modulaire** afin de pouvoir **transformer** au mieux la classe
 - ✓ **Mobile** afin de le **déplacer** en fonction des besoins
 - ✓ **Confortable** afin d'être dans les meilleures conditions de travail possibles
- ⚠ **Repenser le bâti: adapté aux pratiques pédagogiques actives** (espaces, lumière) ainsi qu'au numérique (prises, stockage, réseaux...).





MULTIPLICITÉ DES ÉQUIPEMENTS

postulat intenable pédagogiquement
(ressources propriétaires, embarquées et souvent inadaptées aux différents appareils mobiles...)

postulat intenable écologiquement
(matière première, gestion des déchets, recyclage, importation...)



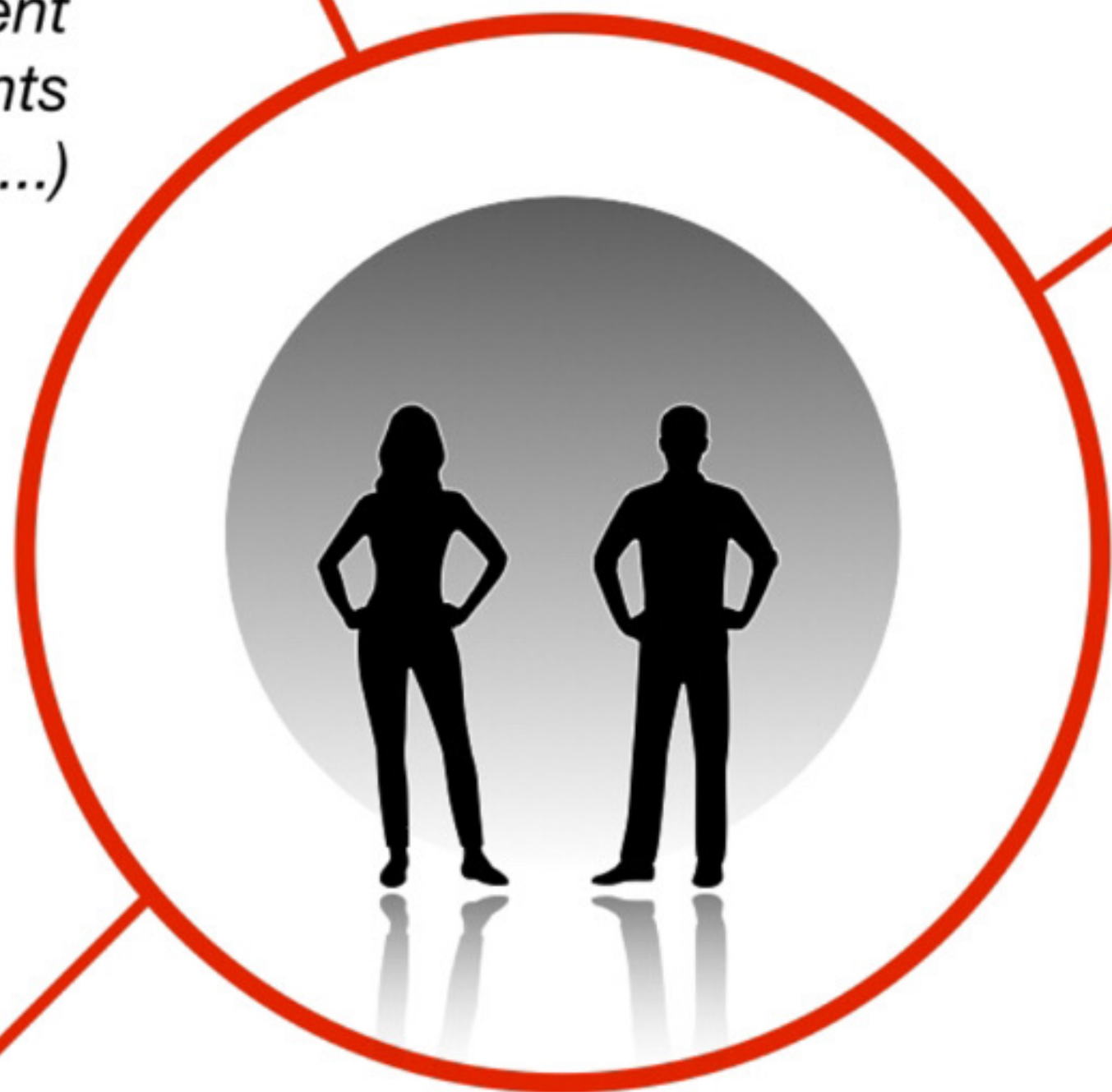
GOUFFRE ÉCOLOGIQUE

“



EMPÉRANCE Numérique

Modération / Conscientisation / Citoyenneté numérique



OBSOLESCENCE TECHNOLOGIQUE

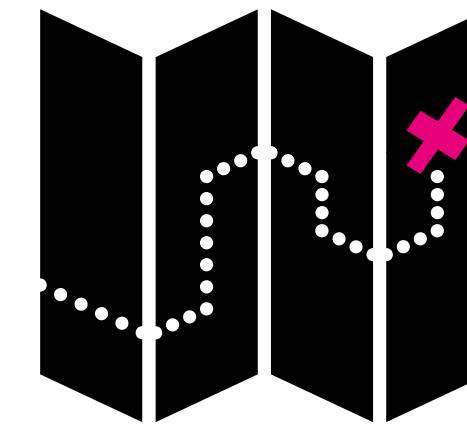


postulat intenable économiquement
(coût du renouvellement des parcs matériels, place importante des entreprises, gestion des matériels obsolètes...)

De l'importance de ne pas multiplier les équipements, d'adopter des modèles écoresponsables et de faire œuvre d'exemplarité.

”

ROAD MAP



Les POINTS
IMPORTANTES

PEDAGOGIQUE



- **Former et accompagner**
- **Adapter les contenus**
(Enjeux, pratiques, transversalité...)
- **Plateforme de ressources**
(Autoformation, échanges...)

TECHNOLOGIQUE



- **Hybridation des équipements**
(BYOD+ordinateurs scolaires)
- **Ressources en ligne**
(Responsive design, écologiques)
- **Équiper les élèves non dotés**
(dotation pour les plus précaires...)

STRUCTURELLE



- **Repenser le bâti**
- **Adapter le mobilier**
(modularité, ergonomie)
- **Faciliter l'intégration**
(équipement, wifi...)

POUR ALLER PLUS LOIN



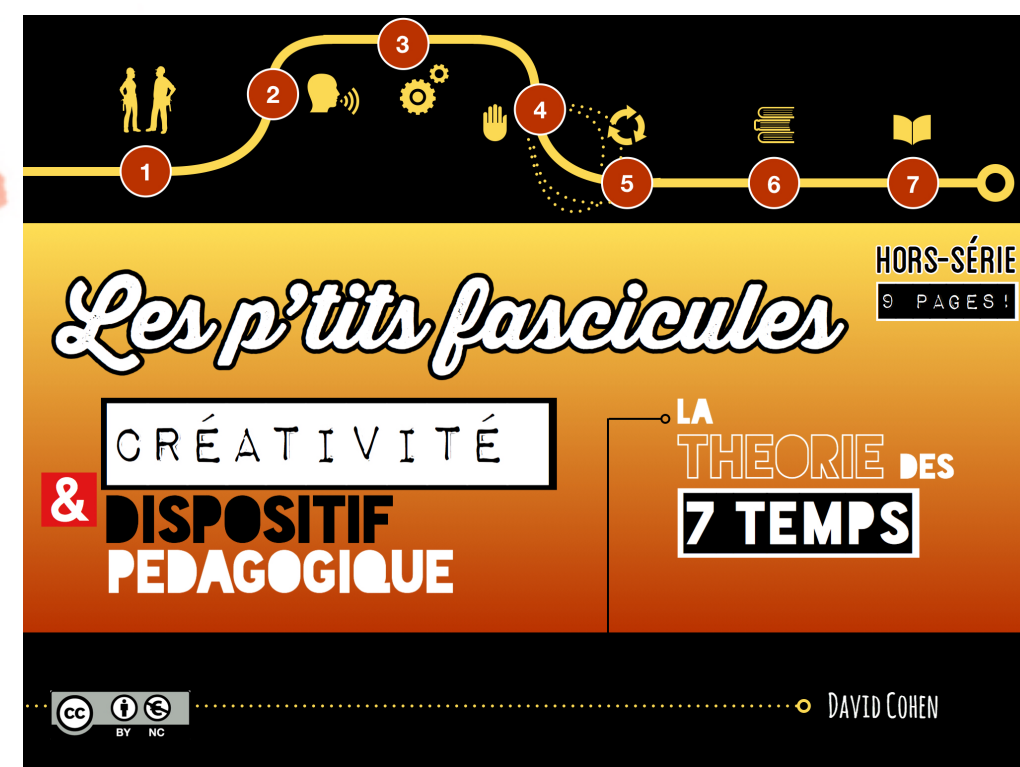
Espaces scolaires



BYOD 1/2



BYOD 2/2



Pédagogie et numérique



Numériques et pratiques



<https://classetice.fr/2021/05/03/les-ptits-fascicules-7-pages-pour-defricher-un-theme/>