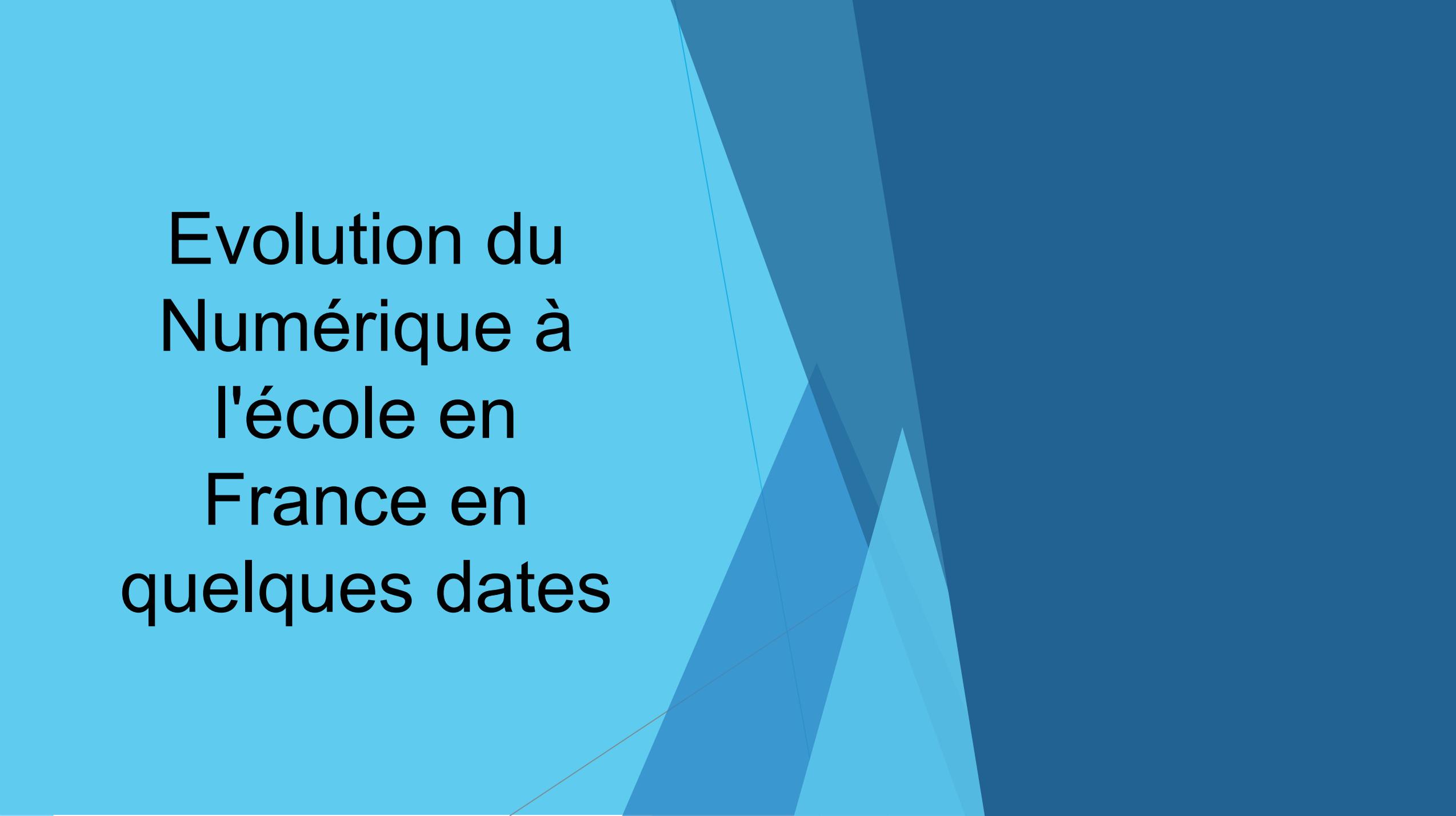


# Le Numérique à l'école

Carvin – avril/mai 2021



# Evolution du Numérique à l'école en France en quelques dates

Sondage numeriqueCarvin2021:  
Allez sur [www.menti.com](http://www.menti.com)  
et utilisez le code 8025 7432

Q1 - A votre avis, quand a été débuté  
l'enseignement du 'numérique à l'école' ?

- 1970
- 1980
- 1990

- ▶ On s'accorde à dire que l'informatique débute dans l'enseignement scolaire avec le séminaire de Sèvres (mars 1970) .

Ce séminaire, intitulé « *l'enseignement de l'informatique à l'école secondaire* », avait été organisé par l'Organisation de Coopération et de Développement Économique (OCDE) avec la collaboration du Ministère Français de l'Éducation Nationale.

En **1985**, Laurent Fabius, alors Premier ministre de François Mitterrand, lance le plan "Informatique pour tous" qui comportait trois axes essentiels : *les matériels, les logiciels et la formation des enseignants*.

Cette opération a eu **le mérite de faire prendre conscience** de l'importance de l'informatique pour le système éducatif .

En **1995** : 10 ans plus tard : Internet arrive dans les écoles

En **2000**, le B2I fait son apparition.

Il est annoncé par Jack Lang alors ministre de l'éducation nationale

Dès **2002**, les compétences du B2I sont intégrées aux programmes d'enseignement.

En **2006**, la maîtrise des TICE devient l'un des 5 piliers du socle commun

Le livret scolaire en ligne apparaît en 2008.

Enfin, en **2010**, 40 ans après les premières initiatives, Luc Chatel, alors ministre de l'Éducation, lançait un Plan de développement des usages du numérique à l'École.

En **2013**, les 1ères formations magistère font leur apparition

En **2016** a été créé un portail à destination des enseignants du premier degré: **PRIM à BORD**

et avec les nouveaux programmes va apparaître:

**l'initiation au codage et à l'algorithme à l'école.**

The screenshot shows a web browser displaying the 'Prim à bord' portal. The browser's address bar shows the URL 'primabord.eduscol.education.fr/academie-de-lille'. The page header features the 'éduscol' logo, the 'Prim à bord' title, and the tagline 'POUR L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE'. Below this, it states 'Le portail du numérique pour le premier degré' and includes a search bar with the text 'Rechercher' and an 'OK' button. The navigation menu contains icons for home, search, video, and microphone, along with the text 'Mon académie', 'En académies', 'Au national', and 'À l'international'. The main content area is divided into several sections: 'Accueil > En académies > Académie de Lille', 'Académie de Lille', 'Continuité pédagogique', and 'À LA UNE' featuring a banner for 'COUPE DE ROBOTIQUE DES ÉCOLES PRIMAIRES (CREP)'. On the right side, there is a '1 VIDÉOS' section with a video titled 'Le sens des écritures chiffrées' and a thumbnail image of a cartoon character.

Dès **2017** on commence à parler d'ENT

→ « gisement de savoirs » puis « ONE »

### **A la rentrée scolaire de 2019 : entrée en vigueur du Cadre de référence des compétences numériques (CRCN)**

Il remplace les différents paliers (école, collège, lycée) du Brevet Informatique et Internet (B2i) et est inspiré du cadre européen (2017)

Il est valable de l'école primaire à l'université.

Ce référentiel comporte 16 compétences regroupées dans 5 domaines d'activités.

Chaque compétence peut être positionnée sur un niveau de maîtrise allant de 1 à 8 :

◇ aux cycles 2 et 3 (école), les objectifs sont les niveaux 1 à 3

- **Domaine 1 : Informations et données**
  - Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
  - Compétence 1.2 Gérer des données
  - Compétence 1.3 Traiter des données
- **Domaine 2 : Communication et collaboration**
  - Compétence 2.1 Interagir
  - Compétence 2.2 Partager et publier
  - Compétence 2.3 Collaborer
  - Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique
- **Domaine 3 : Création de contenus**
  - Compétence 3.1 Développer des documents textuels
  - Compétence 3.2 Développer des documents multimédia
  - Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité
  - Compétence 3.4 Programmer
- **Domaine 4 : Protection et sécurité**
  - Compétence 4.1 Sécuriser l'environnement numérique
  - Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
  - Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
- **Domaine 5 : Environnement numérique**
  - Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques
  - Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

# Une exemple en détails :

## Domaine 1 : Informations et données

### Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

#### Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner

##### Niveau 1

- Lire et repérer des informations sur un support numérique
- Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche

##### Niveau 2

- Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats
- Questionner la fiabilité et la pertinence des sources

##### Niveau 3

- Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers
- Expliquer sa stratégie de recherche
- Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Le numérique à  
l'école : quels  
objectifs?

Allez sur [www.menti.com](http://www.menti.com)  
et utilisez le code 8025 7432

Q2 - En un mot ou formule de mots ?

**Le numérique à l'école, à quoi ça sert?  
pour l'enseignant et/ou les élèves  
(2 opinions)**

# Point de vue des enseignants du cycle2

Le numérique à l'école, à quoi ça sert? pour l'enseignant et/ou les élèves\*



## Point de vue des collègues de Cycle3

Le numérique à l'école, à quoi ça sert? pour l'enseignant et/ou les élèves\*\*



# Le numérique à l'école, à quoi ça sert? pour l'enseignant et/ou les élèves

1) Pour **l'enseignant** dans le but de :

- se former
- préparer et organiser son enseignement
- communiquer avec les familles

2) Pour **les élèves**:

- favoriser les apprentissages
- différencier les apprentissages
- développer les compétences numériques

# Pour l'enseignant, c'est utile pour:

→ Se former

Usages	Outils	Plus-values du numérique
Consulter des sites aux contenus validés	Favoris, Flux RSS, Netvibes, Twitter, Facebook	Gain de temps, pertinence des informations, veille pédagogique
Suivre une formation en ligne MOOC,	M@gistere	Autonomie, richesse de l'offre, validité des contenus, parcours collectif et suivi par des formateurs
Mutualiser les pratiques	Eprim, forums, Scoop it, Pearltrees, Réseaux sociaux	Réseau de partage élargi

## → Préparer son cours :

Utiliser un espace de stockage en ligne	ENT, Pearltrees	Rendre disponible le travail préparé à la maison directement en classe
---	-----------------	--

Collaborer sur un espace de travail partagé	Viaeduc,	Elargir les échanges entre collègues, faciliter l'organisation temporelle et spatiale de la collaboration, pouvoir écrire collectivement et en simultané
---	----------	--

Préparer des supports numériques	capsules vidéos, les fondamentaux, logiciels de TBI	Réutilisation facilitée, conserver les traces
----------------------------------	---	---

## → Organiser son enseignement :

Utiliser un outil numérique de suivi des compétences	LSU, Livréval, Edumoov, Sacoche	Compiler et visualiser au fur et à mesure les résultats, aide à la création des groupes de besoins
Evaluer les élèves	Plickers, Socrative	Avoir un retour quasi-instantané sur les réponses des élèves et conserver des traces de leurs réponses
Prévoir un atelier autonome de dictée	Audacity, enregistreur vocal	Se rendre disponible
Préparer en amont un plan de travail pour les élèves	ENT	Organiser la différenciation en amont de la classe, gagner du temps sur la passation des consignes différenciées

## Et enfin : → communiquer avec les familles.

Valoriser des productions d'élèves en ligne	ENT,Blog, Journal scolaire	Partage à moindre frais et instantanément des productions multimédias des élèves
Utiliser un cahier de liaison numérique	Mails, ENT	Ecologie, gestion facilitée
Mettre des leçons, des ressources en ligne	ENT	Faciliter la transmission des cours, impliquer les parents

# Du côté des **élèves**

→ favoriser les apprentissages

Usages	Outils	Plus-values du numérique
Faire utiliser un traitement de texte et le correcteur orthographique	LibreOffice	Dissocier geste graphique et production écrite, lisibilité améliorée, modifications facilitées, aide à l'autocorrection
Faire s'exercer avec des logiciels/sites didactiques	Logiciels Floc, Calcul@tice, Matoumatheux	Répondre à des difficultés ponctuelles d'apprentissage, entraîner de façon intensive
Présenter des supports de cours numérique au TBI ou vidéoprojecteur	TBI, Vidéoprojecteur	Meilleure visibilité et qualité du support (couleur), accélérer la réactivation en réaffichant les supports, conserver les traces d'un travail en cours, revenir dessus
Faire repérer des lieux, des itinéraires en ligne	Google Maps, Géoportail, Calculitinéraires, Cartes	Explorer des parties du monde inaccessibles autrement, faciliter l'acquisition de la notion d'ordre de grandeur

## → favoriser les apprentissages.

Faire s'auto-évaluer en écoutant son enregistrement

Audacity, enregistreur vocal

Ecouter sa lecture ou réciter sa poésie pour réguler ses propres apprentissages

Faire produire des cartes mentales comme trace écrite

Mindmup, Mindomo, Freeplane, Freemind

Lisibilité améliorée, modifications faciles, aide à la conceptualisation

Enseigner les langues vivantes avec des baladeurs numériques

Valise Balibom, tablettes

Travail en autonomie à son rythme, entraînement à la compréhension orale avec des supports audio et vidéos authentiques, enregistrement des productions orales pour une évaluation différée plus efficace

Participer à un projet Twictée

Twitter, Babytweet

Motivation par l'authenticité de la situation de communication

## → Différencier les apprentissages :

Proposer des supports adaptés	Lire-couleur sur Libreoffice, dysvocal	Répondre à des besoins individuels identifiés en amont (dyslexie, handicap...)
Créer des exercices ou des dictées différenciés	Audacity, Enregistreur vocal, Learning Apps	Adapter au plus près du niveau des élèves les supports de travail
Construire des parcours différenciés	ENT,Didapage, Calculatrice, Floc, Labomep, Tacit	Organiser en amont les séances différenciées (niveaux de difficulté variables), correction automatisée, feedback immédiats pour l'élève,visualiser simplement les progrès individuels

## → Développer les compétences numériques

Faire créer des films d'animations, des montages vidéos	Movie Maker, IMovie, StopAnim, Audacity	Vitrine vers l'extérieur de la classe
Faire créer des livres numériques	Book Creator, DocExplore	Convivialité du support
Faire programmer	Scratch, Scratch junior, Blue-Bot	Travail de la latéralisation et du codage des déplacements
Faire rechercher et produire des documentaires	Vikidia, Wikipedia	Utiliser mais aussi enrichir la base de données ; comprendre et participer à sa réalisation pour en comprendre les risques, développer les compétences spécifiques à la lecture sur écran

# « Mythes et réalité sur le numérique à l'école »

André Tricot,  
enseignant chercheur au  
laboratoire 'Travail et  
Cognition' du CNRS à Toulouse

[http://videos.univ-lorraine.fr/index.php?  
act=view&id=3015](http://videos.univ-lorraine.fr/index.php?act=view&id=3015)

Sondage numCARVIN2021  
Allez sur [www.menti.com](http://www.menti.com)  
Et utilisez le code 4873 6612

Q3 – Vrai ou faux ? Selon une étude aux États-Unis, un adulte passe plus de temps à lire en 2010 qu'il y a 40 ans ?

A – Vrai  
B - Faux

## R3 – Vrai

Les adultes passent 4h30 à lire par jour en moyenne (White, 2010), dont 30 min de correspondance numérique contre 1h46 il y a 40 ans (Sharon, 1972)

La majorité des jeunes des pays riches utilisent plusieurs fois par semaine (ou par jour) Google, Wikipédia, Twitter, Facebook...

Q4 – On est plus motivé quand on apprend avec du numérique ?

A – plutôt OUI

B – plutôt NON

## R4 – Motivation : Plutôt OUI

En fait, tout dépend de la tâche à réaliser.

La motivation est souvent plus importante, si on compare deux groupes qui doivent réaliser la même tâche avec ou sans outil numérique.

Mais, lors d'une étude en 2014, si on demandait aux étudiants d'utiliser une tablette pour lire, la réponse était oui, mais si on leur proposait une tablette pour une rédaction, la réponse était plutôt non.

Q5 – On apprend mieux en jouant grâce au numérique (serious game) ?

A – plutôt OUI

B – plutôt NON

## R5 – serious game : Plutôt OUI

En comparant deux groupes sur la même tâche, l'un en activité de jeu numérique, l'autre pas :

Plus-values entre + 10% et +15% en moyenne sur le groupe en jeu numérique, mais

- dans un apprentissage passif (ré-investissement),
- moins vrai si actif telle qu'une résolution de problème

Q6 – Le numérique favorise l'autonomie des apprenants ?

A – plutôt OUI

B – plutôt NON

## R6 – autonomie : plutôt NON

Quand il s'agit de tâche nouvelle, ou de situation de recherche, les élèves ont besoin d'un accompagnement

En tant que support à un nouvel apprentissage, ou en phase d'entraînement, de ré-investissement ou d'évaluation, l'autonomie est quasi-identique avec ou sans numérique : la gestion de classe et le savoir-être des élèves sont des facteurs essentiels

Q7 – Le numérique permet de s'adapter aux besoins particuliers des apprenants ?

A – plutôt OUI

B – plutôt NON

## R7 – Besoins particuliers : plutôt OUI

Au plan sensoriel : stratégie de compensation  
(vocalisation pour malvoyant, écriture adaptée  
Dys...)

Mais, peu de formation des enseignants à ces  
outils numériques spécifiques...

De nombreuses études en cours

En résumé, le numérique fonctionne si l'enseignant veille à :

- la motivation des élèves
- l'accès à la compréhension
- l'acquisition de savoir-faire (exemple)
- des supports nouveaux et diversifiés
- des dispositifs d'auto-régulation pour maintenir l'attention
- des situations d'échanges
- un usage plutôt passif : entraînement, réinvestissement, évaluation...
- éviter un usage en situation problème autonome

A méditer :

« Le génie du métier de l'enseignant, c'est d'abord d'être passionnant ! [...] Le rêve de Freinet devient une réalité par un accès aux apprentissages immersifs rendu possible grâce au numérique »

André Tricot, 2014

Pour aller plus loin: Apprendre avec le numérique - 26 août 2020  
de André Tricot (Auteur) et Franck Amadiou (Auteur)

