

PROJET NUMÉRIQUE

Les usages du numérique pédagogique à l'École Régionale du Premier Degré O. Hériot sont un des piliers du projet d'établissement depuis 2010. Les différents projets menés (films, livres, journaux, publications sur Internet...) ont toujours eu pour objectifs la réussite scolaire des élèves, la mobilisation et le développement des ressources psychosociales et psychoaffectives, la maîtrise des enjeux citoyens et l'acquisition de compétences désormais indispensables dans un quotidien numérique tant pour les élèves que les adultes qui les accompagnent.

Au regard de son passé et de son avenir, l'établissement d'aujourd'hui et demain se doit d'être orienté vers la réussite scolaire des élèves, innovant, ancré dans son territoire tout en s'appuyant sur des partenariats locaux et régionaux.

Les nombreux autres atouts de l'établissement (emplacement géographique privilégié, projets d'établissement multiples : artistiques et culturels, éco-citoyens, santé, lien avec les familles...) font des usages de l'outil numérique dans l'internet du XXI^e siècle, un complément indispensable au quotidien des élèves et à leur réussite.

L'ÉQUIPE PROJET

Mené par et pour tous les membres de la communauté éducative de l'établissement (enseignants, personnels administratifs et techniques), les familles et les élèves, les objectifs du projet numérique sont fixés par :

- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture,
- La politique d'équipement numérique des établissements pilotée par la Région Île-de-France,
- La volonté de l'équipe de direction de l'ERPD Hériot de proposer des outils innovants aux équipes, aux élèves et aux familles fréquentant l'établissement,
- Le pilotage technique et pédagogique d'un enseignant de l'établissement.

L'ANALYSE DE LA SITUATION ET LA DÉFINITION DES PRIORITÉS DANS LE GROUPE

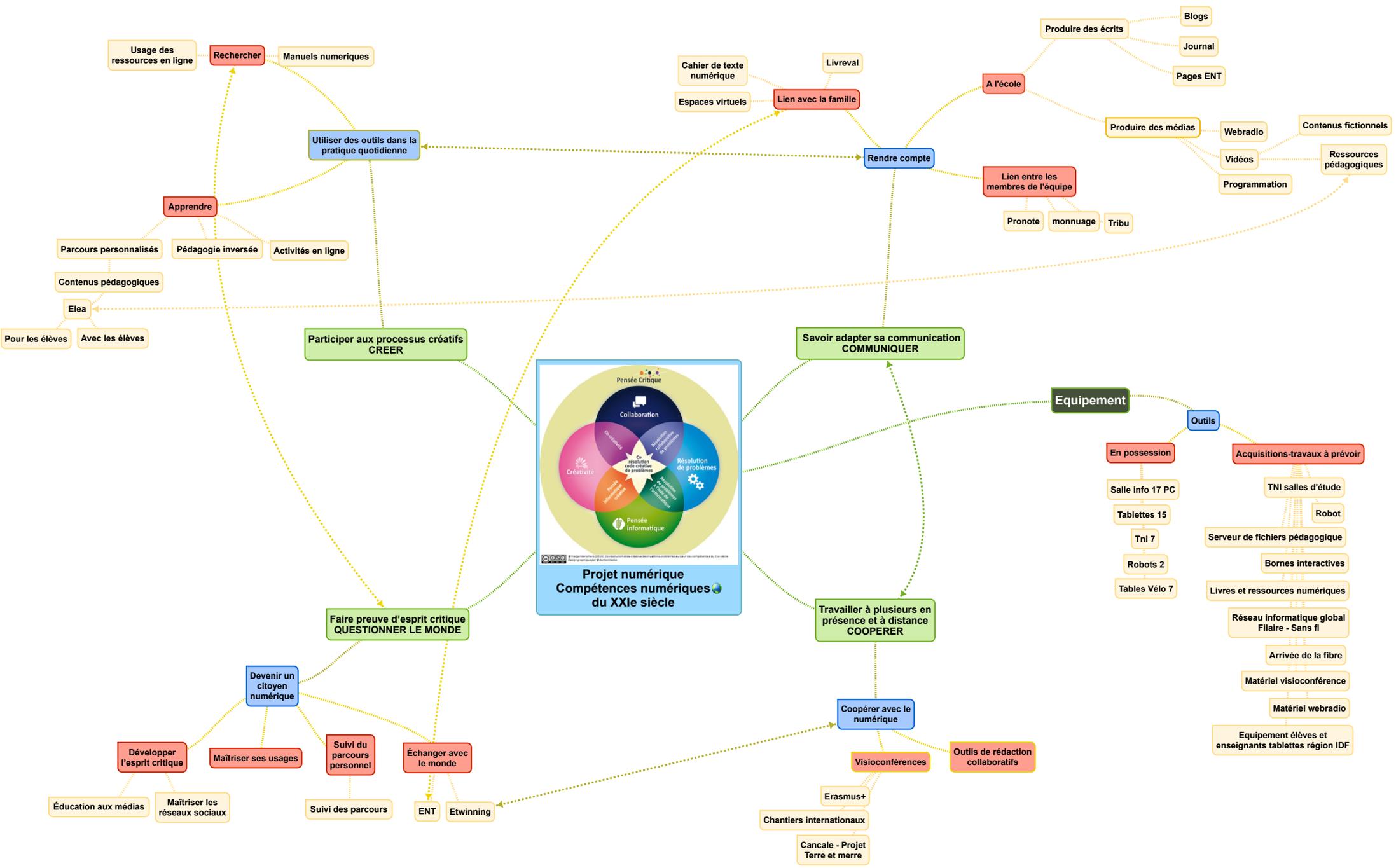
- Développement des usages numériques pédagogiques, accentué par la situation sanitaire récente
- Politique d'équipement de la Région Île-de-France
- Des élèves pour lequel l'outil numérique est un objet du quotidien

Priorités

DEFINIR LES OBJECTIFS

Compétences numériques du 21^e siècle (<http://www.dane.ac-versailles.fr/comprendre/les-competences-du-xxie-siecle#>)

Projet numérique ERPD Hériot



4. LE PARTENARIAT – LES INTERVENANTS EXTÉRIEURS

Région IdF

Formations GAIA - CANOPE

Référent numérique de circonscription

En fonction des projets menés, des spécialistes (programmation...)

5. LA PLANIFICATION ET LE SUIVI DU PROJET

Les projets sont menés de septembre à juin

Projet Web-radio

Objectif promouvoir et présenter la vie de l'établissement par le biais d'un média numérique

- Sensibiliser les élèves aux médias
- Intégrer des apprentissages scolaires par la préparation et la présentation d'émissions de radio en direct.
- Travailler l'expression orale.
- Écrire des textes informatifs
- Pratiquer la lecture théâtrale.
- Utiliser un vocabulaire précis et varié.
- Travailler en coopération.
- Développer un esprit critique face aux médias.
- Utiliser l'outil numérique pour produire, communiquer.

Projet ENT

Objectif promouvoir les actions menées au sein de l'établissement et faire des élèves des créateurs de contenus et faciliter le lien bidirectionnel avec les familles par :

- La pédagogie et l'éducation aux médias et à l'information : acquérir des méthodes de travail, construire une base de travail et d'informations commune, construire des parcours personnalisés, veiller à la continuité des apprentissages, faciliter l'éducation aux médias et à l'information ;
- La collaboration : produire ensemble, partager des idées, des contenus et des ressources, former aux usages responsables des réseaux sociaux, créer des réseaux d'utilisateurs ;
- L'initiative personnelle et la créativité : être acteur de ses apprentissages ;
- Les outils et la gestion de l'école : accéder à des outils et contenus autour de la pédagogie, simplifier la gestion de la vie scolaire, promouvoir et valoriser les actions de l'école.

Projet Programmation

Objectif participation à l'opération Rambot

- Permettre aux élèves des cycles 3 et 4 de s'investir en équipe dans une démarche de projet motivant, permettant interdisciplinarité (mathématiques, technologie, physique, français, arts plastiques).
- Apprendre à mener un projet jusqu'à son terme.
- Développer la coopération autour d'un projet commun
- Initier à la programmation et à la robotique et développer une culture numérique pour former le citoyen de demain.
- Découvrir différents aspects de la robotique, notamment la robotique industrielle
- Promouvoir les filières scientifiques et technologiques et les métiers liés à la robotique, notamment pour les filles
- Découvrir les filières technologiques proposées par l'apprentissage



- Découvrir le monde de l'entreprise
- Créer du lien entre l'école et les entreprises locales
- Lutter contre le décrochage scolaire

Autres projets numériques

Les objectifs seront définis avec les enseignants

6 : LES INTERVENTIONS (ACTIONS) EN DIRECTION DES ÉLÈVES, PERSONNELS ET FAMILLES

1 réseau informatique centralisé avec individualisation et protection des accès.

Des tablettes numériques en accès pour tous les élèves

Des postes de travail pour les études

Un accès aux manuels numériques

Un ENT (One Education)

Projet web-radio

Un accompagnement technique et pédagogique

Utilisation de Pronote et EDT

Utilisation de Livreval

Utilisation des services numériques Éducation Nationale (Monnage, Tribu, Classes Virtuelles)

Gestion informatisée de la BCD (Hibouthèque)

7 : LE FINANCEMENT

Acquisition de matériels innovant pour les projets pédagogiques (TNI, caméra, vidéoprojecteur, robots pour la programmation...)

Fonds propres

Opérations équipement région Île-de-France

8 : L'ÉVALUATION

Mise en place d'une commission numérique avec les enseignants concernés qui évaluera :

L'évolution des projets, et les actions mises en place et leurs réalisations, le nombre d'acteurs engagés (enseignants, personnels, familles, élèves)

Impact sur les connaissances et les comportements des élèves (Socle commun, référentiel de l'élève interne)

9 : LA COMMUNICATION ET LA VALORISATION DU PROJET

Utilisation de l'ENT (blogs, cahier numérique de l'élève), du site Internet.