

» L'école change avec le numérique »

#EcoleNumerique

Repères pour acquérir
des ressources numériques
pour l'École



Introduction	3
1. Pourquoi ce document ?.....	4
Objectif du document : prendre en considération les spécificités des ressources numériques pour l'École	4
2. Pourquoi utiliser des ressources pédagogiques numériques ?.....	5
Objectif de la fiche : montrer l'intérêt de l'utilisation des ressources numériques	5
3. Comment trouver des ressources numériques ?.....	7
Objectif de la fiche : identifier les différents sites qui proposent un choix de ressources numériques pour l'École.....	7
4. Comment évaluer la qualité et la pertinence de la ressource ?.....	10
Objectif de la fiche : identifier les critères pour sélectionner une ressource numérique pour l'École	10
5. Comment acquérir une ressource ?	13
Objectif de la fiche : choisir une ressource numérique au sein de l'école ou de l'établissement	13
6. Comment installer une ressource et qui mobiliser ?.....	15
Objectif de la fiche : repérer les différentes modalités d'installation d'une ressource numérique	15
7. Quels usages pédagogiques de la ressource ?.....	16
Objectif de la fiche : intégrer les ressources numériques pour l'École dans son projet pédagogique	16
8. Avez-vous pensé à ?	19
Objectif de la fiche : rappel des points essentiels à vérifier.	19

Le numérique transforme en profondeur tous les secteurs de la société. L'École est particulièrement concernée par ce changement qui interroge les fondements traditionnels de son organisation et des méthodes pédagogiques, mais aussi des contenus d'enseignements, des ressources et des services pour enseigner et apprendre. C'est à la fois une chance et un défi. Le développement des usages pédagogiques invite d'ailleurs à produire, diffuser et distribuer de nouvelles ressources numériques pour l'École, adaptées aux divers équipements et aux infrastructures, à l'organisation des espaces et des temps scolaires. Il s'inscrit dans les réformes engagées, en particulier à l'école et au collège.

Le numérique dans l'éducation est donc une ambition forte pour la jeunesse comme en témoigne la création du « service public du numérique éducatif » instauré par la loi de programmation et d'orientation du 8 juillet 2013 qui vise à rendre l'École plus efficace, plus juste et plus inclusive. De même, la mise en œuvre des propositions du plan numérique, annoncé par le président de la République le 7 mai 2015, contribue à mobiliser l'ensemble de la communauté éducative et ses partenaires. Il s'agit de faciliter la mise à disposition des ressources numériques pour l'École et leur utilisation par une approche globale et indispensable aux enseignements et aux apprentissages.

Le numérique à l'École s'inscrit chaque jour davantage dans la culture professionnelle des enseignants. Il leur offre de nombreuses opportunités pour enrichir et diversifier leurs enseignements et les apprentissages, pour prendre en compte la diversité de leurs élèves. Mais il demande aussi de nouvelles aptitudes ou de nouvelles attitudes pour identifier, trouver, sélectionner et utiliser les ressources pédagogiques dans des contextes techniques, juridiques ou économiques nouveaux et dynamiques. Des chantiers sont ouverts pour proposer un portail de présentation et de recherche des ressources numériques pour l'École, pour obtenir des ressources et des services numériques adaptés aux besoins scolaires et à la mise en œuvre des nouveaux programmes à la rentrée scolaire 2016.

Acquérir des ressources numériques pour l'École est un acte professionnel de plus en plus fréquent, en particulier dans le cas des collèges connectés et préfigurateurs. C'est pourquoi, dès cette rentrée scolaire 2015, une première version de « Repères pour accompagner les enseignants dans le choix et l'utilisation des ressources numériques pour l'École » est aujourd'hui proposée dans une version en ligne.

Pourquoi ce document ?

Objectif du document : prendre en considération les spécificités des ressources numériques pour l'École

Définir

Ces repères n'ont d'autre prétention que celle d'accompagner les enseignants et de partager une approche commune pour le choix et l'acquisition des ressources pédagogiques numériques. Une ressource numérique pour l'École est une ressource spécifiquement conçue pour les enseignants et les élèves à des fins d'apprentissage. Elle doit donc répondre aux prescriptions des programmes et des référentiels de l'éducation nationale. Les droits d'utilisation et de réutilisation qui y sont attachés permettent un usage dans le cadre scolaire, en classe et/ou hors la classe.

Les ressources numériques associent des contenus et des services. Elles possèdent des caractéristiques techniques qui rendent leur acquisition plus complexe par rapport aux ressources papier. Leur choix dépend aussi de l'environnement technique de l'école ou de l'établissement. C'est pourquoi, ces fiches repères s'adressent aux enseignants du premier et second degré, aux équipes de la délégation académique du numérique éducatif (DANE), aux inspecteurs et aux formateurs mais également à tous les personnels des établissements scolaires et des collectivités territoriales, impliqués dans l'acquisition et le déploiement de ces ressources.

Face à la multiplicité des ressources numériques, comment s'organiser ?

Ce document n'a pas la prétention d'être exhaustif. Il a vocation à donner quelques repères aux enseignants, à leur éviter quelques écueils et à leur permettre d'enrichir leurs pratiques pédagogiques avec le numérique. Il décrit et accompagne les différentes étapes, depuis la recherche jusqu'à l'usage de ressources numériques pour l'École :



La version en ligne de ce document apporte des compléments détaillant les points abordés. À la fin de chaque fiche, des liens vous permettent d'aller plus loin. Des points de vigilance sont mis en exergue par un « attention à » comme celui qui suit.



Si l'usage des ressources numériques pour l'École est désormais bien établi pour les enseignants, il ne l'est pas dans toutes les familles. Il est utile lors de réunions avec les parents d'expliquer l'intérêt de ces ressources (cf. fiche 2) et d'illustrer leurs plus-values. C'est l'occasion de clarifier des pratiques que les parents n'ont pas connues et de leur permettre de mieux accompagner leur enfant dans ses apprentissages.

Pour aller plus loin

Version en ligne	http://eduscol.education.fr/reperes-ressources-numeriques
Découvrir Éduscol, le portail national des professionnels de l'éducation	http://eduscol.education.fr/pid26435/enseigner-avec-le-numerique.html

Objectif de la fiche : montrer l'intérêt de l'utilisation des ressources numériques

Apprécier

Le numérique enrichit la palette des ressources au service des apprentissages et la variété des usages pédagogiques parmi toutes les options à disposition de l'enseignant. Son utilisation présente de nombreuses plus-values pour les enseignants, les élèves et leurs familles.

Enrichir les pratiques pédagogiques :

- Diversifier les supports et les usages pédagogiques pour développer la motivation des élèves (jeux numériques, réalité augmentée, simulation, etc.)
- Diversifier les approches pédagogiques pour faciliter les apprentissages (classe inversée par exemple)
- Favoriser l'autonomie et la confiance des élèves en permettant la production, la correction et la publication de leurs travaux
- Faciliter la personnalisation des parcours des élèves (permettre l'annotation, la conservation des documents, le suivi du travail en classe, l'entraînement pour les acquisitions fondamentales, etc.)
- Dynamiser les mises en commun, les travaux collectifs, et favoriser le travail collaboratif au sein de la classe et entre disciplines
- Favoriser la créativité et les échanges entre pairs (enseignants ou élèves)

Favoriser l'accès aux ressources et leur accessibilité :

- Assurer la continuité pédagogique en offrant de nouveaux supports lors de l'absence d'un élève, ou lors d'activités scolaires hors de l'école ou de l'établissement, etc.
- Remédier au problème du livre oublié, du livre rendu avant la fin de l'année scolaire, etc.
- Faciliter l'accès aux ressources numériques pour tous les élèves et les enseignants, à tout moment et en tout lieu
- Répondre aux besoins éducatifs particuliers des élèves en situation de handicap. Sachant qu'un cinquième de la population souffre de difficultés plus ou moins importantes (visuelles, auditives, cognitives, etc.), les usages de ressources numériques accessibles et adaptées peuvent apporter des réponses concrètes à ses besoins.

Renforcer la relation entre l'École, l'élève et sa famille :

- Donner aux parents un moyen supplémentaire pour accompagner le travail de leur enfant
- Faciliter la gestion des ressources pédagogiques pour les enfants qui ont plusieurs domiciles
- Offrir à tout moment, y compris pendant les vacances scolaires, l'accès aux ressources numériques auxquelles l'établissement ou l'école sont abonnés
- Alléger le poids des cartables

Objectif de la fiche : montrer l'intérêt de l'utilisation des ressources numériques



Pour aller plus loin

L'utilisation du numérique à l'École	http://www.education.gouv.fr/cid208/l-utilisation-du-numerique-et-des-tice-a-l-ecole.html
Ressources numériques et handicap	http://eduscol.education.fr/pid25656/numerique-et-handicap.html
Pratiques pédagogiques avec le numérique	http://eduscol.education.fr/pid25651/pratiques-pedagogiques-avec-le-numerique.html

Objectif de la fiche : identifier les différents sites qui proposent un choix de ressources numériques pour l'École

Identifier

Les ressources numériques disponibles sur Internet sont nombreuses et en constant renouvellement. Le premier réflexe pour les identifier est souvent d'utiliser les moteurs de recherche. Il existe cependant d'autres moyens pour trouver des ressources numériques adaptées à des usages pédagogiques dans le cadre professionnel.

En attendant la création d'un portail de recherche et de présentation des ressources numériques pour l'École prévu pour la rentrée scolaire 2016, la recherche de ressources pertinentes et ciblées peut s'effectuer sur des sites institutionnels ou spécialisés.

Les sites institutionnels du ministère de l'Éducation nationale

- Les portails nationaux
 - Éduscol, le portail national des professionnels de l'éducation
 - Education.gouv, le site du ministère de l'Éducation nationale
 - les portails et sites d'enseignement pour le premier et second degré
- Les sites académiques, en particulier les pages des délégations académiques au numérique éducatif (DANE) et celles des entrées disciplinaires
- Les sites de ressources du service public du numérique éducatif
 - *Éduthèque*, le portail des ressources pédagogiques, culturelles et scientifiques, pour les enseignants
 - *Les fondamentaux* et *English for schools* pour le premier degré, etc.
- Les différents portails des opérateurs du ministère de l'Éducation nationale dont
 - le Réseau Canopé avec le Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information (CLEMI) ou L'école pour tous
 - le CNED
 - l'Onisep
 - ou l'Observatoire des ressources numériques adaptées (INS HEA)
- Certains sites dédiés à l'enseignement supérieur peuvent intéresser les enseignants en particulier
 - la plateforme France Université numérique qui a mis en place un portail de 30 000 ressources pédagogiques numériques pour apprendre
 - les sites des Écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE)
 - le site de l'Institut français de l'éducation (IFÉ)

Les sites spécialisés portant la diversité de l'offre éditoriale

- Les portails d'éditeurs privés : éditeurs scolaires traditionnels ou nouveaux éditeurs émergents (souvent spécialistes du numérique)
- Les sites d'éditeurs associatifs qui regroupent généralement des enseignants d'une discipline
- Les sites de la presse numérique spécialisée comme Educavox, le Café pédagogique, Ludomag, etc.

Objectif de la fiche : identifier les différents sites qui proposent un choix de ressources numériques pour l'École

L'accès par une approche pédagogique ciblée et spécifique

- Les acteurs publics proposant une offre de ressources numériques éducatives comme les grands établissements scientifiques et culturels (BnF, IGN, Ina, Le Louvre, Universcience, CNES, CNRS, etc.), les institutions publiques (CNIL, Sénat, etc.)
- Des catégories de ressources numériques (ex : jeux sérieux, animations, simulations, etc.)
- Des dispositifs pédagogiques (ex : classe inversée)

Des sites francophones répertorient également des ressources numériques pédagogiques (Canada, Belgique, Suisse par exemple) selon des approches et des contraintes réglementaires qui peuvent être différentes.

Se tenir informé

Pour obtenir une information régulière sur les ressources, il est possible de s'inscrire à des listes de diffusion qui recensent les nouveautés au fil de l'eau (comme la lettre *TIC'Édu* ou la page Veille éducation numérique d'Éduscol). Ainsi, les stratégies sont multiples pour se tenir informé et pour identifier ces ressources :

- par des réseaux sociaux professionnels (par exemple le compte twitter de la direction du numérique pour l'éducation, celui d'Éduscol) ou généralistes (par exemple Viaéduc) ou bien encore disciplinaires (Les Clionautes, WebLettres, APMEP, etc.) ;
- par les moteurs de recherche des sites dédiés (ex : Educasources, sites d'éditeurs privés spécialisés, etc.) ;
- ou encore, de manière plus classique, en échangeant auprès de collègues, lors d'actions ou de formations dédiées au numérique (souvent organisées par les délégations académiques au numérique éducatif), ou lors de rencontres consacrées au numérique éducatif (comme le salon Educatec-Educatic, écritTech, les Rencontres de l'Orme, etc.). Le réseau Canopé conseille et accompagne également les enseignants dans leur choix et dans leur utilisation des ressources numériques.

Pour aller plus loin

L'ensemble des liens des sites cités dans cette fiche sont disponibles sur la version en ligne.

Les sites et portails disciplinaires <http://eduscol.education.fr/cid56924/tous-les-sites-disciplinaires.html>

Ateliers Canopé <https://www.reseau-canope.fr/nous-trouver.html>

3

Comment trouver des ressources numériques ?

Objectif de la fiche : identifier les différents sites qui proposent un choix de ressources numériques pour l'École

Le tableau suivant – sans être exhaustif quant à la citation des différents acteurs – permet de repérer les ressources numériques pour l'École en fonction des types de producteurs :

Origine	Exemples de ressources et d'acteurs	Où les trouver ?
Éditeurs privés		
Éditeurs scolaires	Manuels scolaires numériques : éditeurs spécialisés 3 principaux regroupements : Hachette, Editis, Edulib Proposition de plateformes d'exercices d'entraînement et de remédiation	Portails de commercialisation liés aux maisons d'édition (CNS, KNE, Libthèque)
	Manuels numériques (gratuits) avec une déclinaison papier (payante) Exemples : Sésamath, Lelivrescolaire.fr	Site de l'éditeur
Éditeurs numériques et de ressources multimédia	Animations, banque de données d'exercices, jeux numériques éducatifs, logiciels pour les apprentissages fondamentaux (maîtrise de la langue, mathématiques), apprentissage des langues, parcours documentaires multimédias, etc. Quelques exemples : Aidodys, Édumédia, Floc, Itop, Jocatop, Le Crak, Maskott, Tralalère, etc. Ces ressources sont souvent multi-supports ou développées exclusivement sur équipement mobile	Itopstore Gedem : liens vers les sites éditeurs Site des éditeurs Les stores pour applications mobiles Sélections proposées sur des sites institutionnels (sites académiques disciplinaires par exemple)
Éditeurs de ressources de référence	Encyclopédie Universalis Junior Dictionnaire Le Robert Junior Dictionnaires spécialisés de langues, de sciences, etc.	Site des éditeurs, CNS, KNE
Éditeurs publics		
Opérateurs du MENESR	Le Réseau Canopé : ressources numériques pour les enseignants Le CNED : ressources numériques pour les élèves empêchés de lire L'ONISEP : ressources pour l'orientation L'INS HEA et l'Observatoire des ressources numériques adaptées : ressources adaptées aux élèves aux besoins éducatifs particuliers	Sites des opérateurs
Grands établissements publics Institutions publiques	Ressources didactisées pour l'éducation BRGM, IGN-Édugéo, INA Jalons, Météo France, etc. CNIL, Sénat, etc.	Éduthèque Partie éducation des sites institutionnels
Productions des enseignants		
Publication éducation nationale	Exemples : Librairie de Molécules (librairiedemolecules.education.fr), Statapprendre, etc. Groupe d'enseignants, validation de l'inspection pédagogique régionale	Portails disciplinaires Sites académiques
Associations Enseignants à titre privé	Les Clionautes, Weblettrés, APMEP, Pagestec, etc. Manuel numérique « personnel »	Site des associations Applications sur stores Sites ou blogs personnels

Objectif de la fiche : identifier les critères pour sélectionner une ressource numérique pour l'École

Sélectionner

Comme dans tout acte d'acquisition de ressources pour l'École, il faut vérifier que celles-ci sont pertinentes d'un point de vue :

- **pédagogique**, en identifiant la qualité et la pertinence par rapport à son projet, aux classes et aux profils d'élèves, aux programmes et aux compétences visées : faire, créer, consulter, exploiter des données, publier, etc.
- **fonctionnel**, en appréciant l'ergonomie, la rapidité de prise en main, l'accessibilité et l'adaptabilité (présence de fonctionnalités) pour chaque élève en particulier ceux en situation de handicap (description alternative des images, modification de la taille des caractères et des espacements entre les mots, modification des interlignes, textes lisibles par un logiciel, etc.), la date de création ou de mise à jour de la ressource ;
- **technique**, en vérifiant que la ressource est compatible avec les équipements de l'établissement, et avec l'espace numérique de travail ;
- **juridique**, en s'informant sur les droits d'utilisation et de réutilisation pédagogiques, le traitement des données à caractère personnel, en s'assurant de l'absence de publicité ;
- **économique**, en se renseignant sur le type de licences existant, les modèles d'acquisition, en comparant les offres d'une même ressource, leurs conditions générales de vente (CGV) associées.

Quelques conseils :

- tester soi-même ces ressources quand cela est possible (spécimens, gratuité temporaire d'une application, etc.) ; il est également possible de demander un achat unique au gestionnaire pour les tester de façon exhaustive ;
- rechercher des témoignages sur les forums, les réseaux sociaux, etc. (cf. fiche 3) ;
- lire les conditions générales d'utilisation (CGU) et de vente (CGV), lorsque l'on a accès à la ressource (ou sur le site en ligne du producteur) ;



Attention aux effets indésirables. La gratuité doit toujours être prise avec précaution : achats masqués ou différés, utilisation des données personnelles, spam, affichages de publicité, peuvent être des contreparties qu'il est primordial d'éviter.



Les ressources numériques conçues pour l'École possèdent de nombreuses plus-values : construites en fonction des programmes, elles ont des fonctionnalités souvent élaborées permettant un suivi du travail de l'élève, des animations interactives, etc. Elles sont associées à des droits d'utilisation pédagogique (possibilité de projection, de réutilisation d'un document par exemple). Les fonctionnalités disponibles sont en général décrites dans les notices de présentation des éditeurs.

4

Comment évaluer la qualité et la pertinence de la ressource ?

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

Objectif de la fiche : identifier les critères pour sélectionner une ressource numérique pour l'École

Pour aller plus loin

Les projets soutenus par le ministère de l'Éducation nationale :

Les appels à projets numériques	http://eduscol.education.fr/pid29713/appele-a-projets-numeriques.html
Les produits reconnus d'intérêt pédagogique	http://eduscol.education.fr/cid56172/liste-des-produits-rip-partir-2005.html#lien2
Soutiens à projets	http://eduscol.education.fr/pid25371/resultats-des-commissions-multimedia.html

Droit et ressources pédagogiques

Droit d'auteur et exception pédagogique	http://eduscol.education.fr/numerique/textes/reglementaires/aspects-juridiques/droit-auteur
Mettre en œuvre l'exception pédagogique (le portail Internet responsable)	http://eduscol.education.fr/internet-responsable/se-documenter-publier/visualiser-projeter-des-contenus/faire-jouer-lexception-pedagogique.html
Ressources Éducatives Libres (REL)	http://www.unesco.org/new/fr/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/
Licences <i>creative commons</i> (CC)	https://creativecommons.org/licenses/?lang=fr

Objectif de la fiche : identifier les critères pour sélectionner une ressource numérique pour l'École

Quelques exemples – non exhaustifs – de ressources et de services associés, qualifiés ou soutenus par l'Éducation nationale (Commission multimédia, appel à projets e-Éducation, etc.) :

Type	Contenus	Fonctionnalités associées possibles	Exemples de projet soutenus ou reconnus d'intérêt pédagogique (RIP)
Ressources pédagogiques enrichies (multimédias pédagogiques)	Animations, vidéos interactives, parcours documentaires multimédia, cartes...	Accompagnement pédagogique et didactique, séquençage des vidéos, etc. Possibilité de modification des documents, des parcours proposés, téléchargement des documents, etc.	Lesite.tv, Objectif Lire, Les Jalons de l'Ina, Corpus, D-Day l'Odyssée, Homel/O (URCA), Educare (LearnEnjoy), Logiral (La Favie), Nipib, La découverte des insectes (Métrodis), etc.
Ressources pour s'entraîner	Banques d'exercices, tutoriels, apprentissage progressif	Suivi du travail de l'élève, prescription de parcours d'entraînement personnalisé, modification des exercices, possibilité de créer ses propres exercices	Plateforme d'exercices sur les acquis fondamentaux primaire (Pep's) Accompagnement apprentissage lecture/orthographe, nombres (Jocatop, Phono-Floc, etc.) Exercices interactifs en écogestion (Animeco)
Ouvrages de référence	Dictionnaire, encyclopédie	Recherche avancée par nature de mots, troncature, signets, reconstitution des ressources dans encyclopédies, sélection personnelle	Le Robert Junior, Encyclopédie Universalis Junior, mais aussi ouvrages dans des domaines plus spécialisés
Applications (de type APPS)	Applications pour supports mobiles dédiées à l'acquisition d'une compétence disciplinaire, pouvant être utilisées en cours Jeux numériques éducatifs	Personnalisation des parcours, suivi du travail de l'élève, importation et exportation, interactivité, aides, etc.	Tracé LGV, Antidote 8, Édugéo Mathador, Vis ma vue (StreetLab)

Objectif de la fiche : choisir une ressource numérique au sein de l'école ou de l'établissement

Acquérir

Le choix et l'acquisition de ressources numériques pour l'École s'inscrit souvent dans un projet de politique documentaire qui concerne les équipes pédagogiques dans leur ensemble.

Pour les enseignants :

Aspects organisationnels

L'achat doit être concerté pour envisager d'éventuels choix communs, notamment sur les projets transdisciplinaires.

- dans le **premier degré**, lors d'un conseil des maîtres, ou en se rapprochant des équipes pédagogiques de circonscription.
- dans le **second degré**, lors d'un conseil pédagogique ou d'un conseil d'enseignement, ou encore en se rapprochant des référents pour les ressources et usages pédagogiques numériques et des professeurs documentalistes.

Aspects juridiques et financiers

Le choix de ressources libres de droits ou non, la diversité des licences proposées (monoposte, établissement, nombre d'utilisateurs, etc.), les modes d'accès (en ligne et/ou hors ligne) ont un impact sur les prix et les modalités d'achat et d'abonnement. Dans un univers technique en constante évolution, il importe donc d'être attentif aux modalités de licences et d'abonnement.

Pour tous les achats en établissement, la mutualisation de la commande permet de rationaliser les dépenses : négocier des prix, mutualiser les licences, etc.

Aussi, il est important de connaître les moments de l'année où l'on peut faire remonter ses besoins au directeur d'école pour le premier degré et au chef d'établissement pour le second degré.

Pour les gestionnaires et chargé(e)s des commandes :

Pour connaître avec précision les conditions de mutualisation des achats de ressources numériques pédagogiques, il ne faut pas hésiter à contacter la délégation académique au numérique éducatif (DANE) et/ou les responsables éducation de la collectivité.

Les distributeurs traditionnels de ressources éducatives proposent de plus en plus de ressources numériques, il est profitable de les contacter pour trouver les prix optimum et les meilleures modalités de paiement (bon de commande, paiement par mandat, etc.).



5

Comment acquérir une ressource ?

Objectif de la fiche : choisir une ressource numérique au sein de l'école ou de l'établissement



Les services individualisés (annotation, suivi du travail de l'élève, etc.) peuvent nécessiter la transmission de données à caractère personnel. L'accès à la ressource via l'espace numérique de travail (ENT) est une garantie d'anonymisation de celles-ci. Les directeurs d'école et les chefs d'établissement trouveront sur la version en ligne un modèle de déclaration simplifiée à la CNIL si elle doit être faite.



Pour les licences d'accès en ligne, la pérennité de l'accès aux réalisations de l'enseignant et de ses élèves est liée à la durée de l'abonnement.

Pour aller plus loin

Délégation académique au numérique éducatif (liste des DAN)	http://eduscol.education.fr/cid73311/delegues-academiques-numeriques-dan.html
Texte officiel sur l'acquisition des ressources en établissement (p. 208)	http://cache.media.education.gouv.fr/file/special_2_MEN/93/7/M96version_du_13_janvier_2014_296937.pdf
Déclaration simplifiée à la CNIL	http://www.cnil.fr/vos-obligations/declarer-a-la-cnil/

Objectif de la fiche : repérer les différentes modalités d'installation d'une ressource numérique

Déployer

Les modalités d'installation sont très variées, qu'il s'agisse d'installer soi-même une ressource sur quelques terminaux ou de déployer massivement une application sur tous les équipements (fixes et mobiles) d'une école ou d'un établissement.

L'enseignant doit pouvoir se reposer sur un référent pour sécuriser ses choix pédagogiques et techniques. La délégation académique au numérique éducatif (DANE) met le plus souvent à disposition ses connaissances en lien avec les collectivités pour répondre aux questions posées et appréhender la diversité des solutions de déploiement. Dans le second degré, le référent pour les ressources et usages pédagogiques numériques de l'établissement peut être un interlocuteur.

Cette démarche est bénéfique en termes de qualité de service, mais peut générer des temps de latence entre la commande du produit, son achat et son installation. Il est utile d'anticiper ce délai afin de ne pas subir de frustration quant à l'usage. Toutes les questions posées par l'enseignant au référent numérique de l'établissement ou au personnel en charge de l'installation sont pertinentes : calendrier, modalités de mise à jour, échanges sur la licence et les potentialités d'usage, etc.

Il est aussi essentiel de mettre en place une gestion appropriée permettant le suivi des achats effectués et la livraison effective des ressources commandées. Il est enfin recommandé de s'assurer du bon fonctionnement des ressources.

Une fois la ressource mise à disposition, il est important que les autres membres de la communauté éducative en soient informés pour favoriser un usage élargi et la mutualisation.



L'utilisation simultanée de ressources en ligne peut parfois ralentir le réseau de l'école ou de l'établissement : il est donc important de se renseigner avant la souscription à un abonnement payant.



Les élèves en situation de handicap utilisent parfois des équipements spécifiques ou complémentaires à prendre en compte pour prévoir des installations au plus près de leurs besoins.

Pour aller plus loin

Cadre de référence pour l'Accès aux Ressources pédagogiques via un équipement Mobile (CARMO), p. 53 à 60

<http://eduscol.education.fr/numerique/actualites/veille-education-numerique/septembre-2015/carmo>

Mise en œuvre des manuels numériques et ressources éditoriales (DANE de Nice)

<http://www.ac-nice.fr/dane/innover-avec-le-numerique/manuels-numeriques/manuels-numeriques>

Le référent pour les ressources et usages pédagogiques numériques (II. 6/)

http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=87297

Objectif de la fiche : intégrer les ressources numériques pour l'École dans son projet pédagogique

Utiliser

Les scénarios et pistes pédagogiques, produits par les enseignants et élaborés à partir de ressources numériques variées, constituent des repères précieux pour évaluer la pertinence de ces ressources, leur facilité d'utilisation et leur plus-value sur les apprentissages.

De façon générale, on peut se reporter :

- à des sites de référencement proposant des cas d'usages ou des scénarios pédagogiques (par exemple EDU'Bases) ;
- à des plateformes d'échanges pour les enseignants (par exemple Viaeduc) ;
- au portail de recherche et de présentation des ressources numériques pour l'École (à venir à la rentrée scolaire 2016).

Quelques exemples d'usages dans le premier degré :

- s'entraîner à l'oral en langues vivantes au CP en utilisant des applications pour tablettes tactiles (http://eduscol.education.fr/pid31438/integrer-des-outils-numeriques.html?mode_player=1&video=356748#webtv_titre)
- différencier le travail des élèves de CM1-CM2 en mathématiques avec *Mathador* : <http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/un-jeu-sur-tablette-pour-travailler-le-calcul-mental-1251.htm>)
- inscrire le droit à l'erreur dans le parcours d'apprentissage avec des supports mobiles <http://ecolenumerique.education.gouv.fr/pratiques-pedagogiques-et-educatives/videos/tablette-a-l-ecole>
- faciliter le travail collaboratif à l'école primaire avec *Scratch Jr* : (http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/scratchjr_bl/index.php?num=1186)
- répondre aux besoins des élèves en situation de handicap avec *Vis ma vue* : <http://eduscol.education.fr/cid82792/projet-vis-ma-vue.html>)

Quelques exemples d'usages dans le second degré :

- pratiquer la lecture numérique en français avec *Candide, l'édition enrichie* de la BnF http://www.ac-grenoble.fr/mission-tice/Delegation_academique_au_numerique/Lecture_numerique_%3A_%22Candide%22.html
- aborder la géométrie dans l'espace avec *GeoGebra* : <http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/math/spip.php?rubrique70&lang=fr>
- lire un paysage et réaliser un croquis en géographie avec *Édugéo* (<http://www.edutheque.fr/videos.html>)
- aborder les enjeux du développement durable à travers le tracé d'une ligne à grande vitesse avec le jeu sérieux *Tracé LGV* (<http://lgv.asco-tp.fr/spip.php?article35> ou *Profil LGV* (<http://lgv.asco-tp.fr/spip.php?article36>))
- sensibiliser aux enjeux et aux risques des usages d'Internet avec *2025 exmachina* <http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/jeux-serieux-pour-internet-responsable-1221.htm>



Témoigner sur ses pratiques et partager des usages de ressources numériques contribue à développer une culture professionnelle commune et permet de faire gagner du temps aux pairs qui souhaitent utiliser les mêmes ressources. Les réseaux académiques, le nouveau réseau social professionnel Viaeduc ou tout autre service professionnel ouvert aux avis et à la qualification des ressources le permettent dans un cadre professionnel.

7

Quels usages pédagogiques de la ressource ?

» L'école change avec le numérique »
#EcoleNumerique

Objectif de la fiche : intégrer les ressources numériques pour l'École dans son projet pédagogique

Pour aller plus loin

Le numérique dans les pratiques pédagogiques	http://eduscol.education.fr/cid83626/le-numerique-dans-les-pratiques-pedagogiques.html
EDU'Bases, des usages répertoriés pour les enseignants	http://eduscol.education.fr/cid57544/edu-bases-des-usages-repertories-pour-les-enseignants.html
Le site de la Concertation nationale sur le numérique pour l'éducation	http://ecolenumerique.education.gouv.fr/pratiques-pedagogiques-et-educatives/

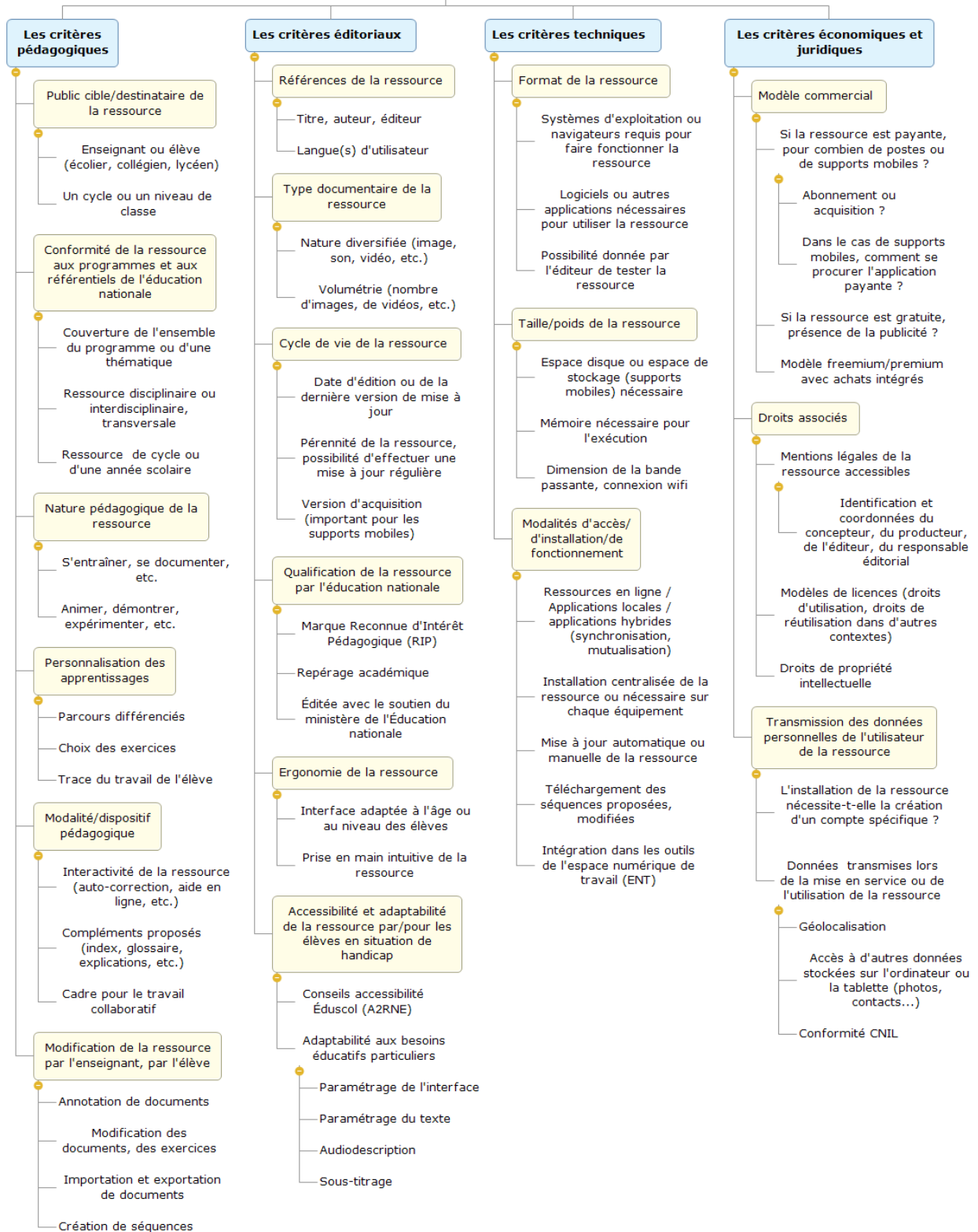
Vérifier

Quelques questions essentielles à se poser avant de choisir une ressource numérique pour l'École :

- Y a-t-il eu une concertation pédagogique pour choisir les ressources numériques ?
- Avez-vous comparé les différentes offres de ressources numériques possibles dans le domaine qui vous intéresse ?
- Avez-vous vérifié que la ressource offre bien les fonctionnalités attendues (téléchargement, modification, etc.) ?
- Avez-vous vérifié que la ressource est accessible aux enfants à besoins éducatifs particuliers ou adaptable par/pour ces élèves ?
- Avez-vous vérifié les droits d'utilisation, de réutilisation et les conditions de licence de la ressource que vous souhaitez acquérir ?
- Avez-vous pu tester dans votre établissement la ou les ressources que vous allez choisir et utiliser ?
- Avez-vous contacté votre gestionnaire et/ou la personne ressource de votre école ou établissement, pour connaître les procédures d'achat et d'installation des ressources ?

En complément de ces questions, le tableau qui suit vous permettra d'aller plus loin.

Objectif de la fiche : rappel des points essentiels à vérifier.





Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

Direction du Numérique pour l'Éducation

<http://eduscol.education.fr/reperes-ressources-numeriques>

@Edu_Num

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique