

## Appel à projets “heures numériques”

### Cadre du projet

L'académie promeut les usages innovants du numérique éducatif, en poursuivant le double objectif d'améliorer la réussite de tous les élèves, et d'étayer les compétences nécessaires au futur citoyen d'une société où le numérique devient incontournable. Nos élèves doivent en effet être capables :

1. D'apprendre à apprendre : savoir rechercher, sélectionner et organiser l'information.
2. De devenir des citoyens qui font preuve d'esprit critique, respectent les droits de la propriété intellectuelle et du droit à l'image, et protègent leur identité numérique.
3. Comprendre la logique informatique et programmer, pour préparer les élèves aux métiers de demain (une grande partie des futurs métiers n'existe sans doute pas encore), pour initier les élèves aux logiques de la programmation et des langages informatiques.

Les échanges permettront de publier et de mutualiser des travaux, qui pourront faire l'objet d'une observation complémentaire par l'Incubateur du numérique éducatif.

### Thèmes de l'appel à projets

#### A. Numérique et apprentissages interdisciplinaires

Les pratiques pédagogiques qui prennent appui sur le numérique favorisent une pédagogie de projets fondée sur une démarche d'investigation et une production concrète (livre numérique, blog, etc.).

Cette démarche, propice à l'interdisciplinarité, permet de construire des compétences transversales, et pourrait, par exemple, dans le cadre de cet appel à projets, préfigurer la mise en place des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires au collège.

#### B. Enseignement du code et pédagogie de projet

Dans tout le cursus de l'école au lycée, l'apprentissage du langage informatique prend sa place. (Cf. Domaine 1 du nouveau *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*).

Cet apprentissage du code se développera **en lien avec les compétences disciplinaires et transversales**, intégrées à une **pédagogie de projet**. Il doit permettre de développer une logique algorithmique, une pensée computationnelle, tout en affermissant davantage les capacités à exercer son esprit critique sur les contenus numériques.

### C. Éducation aux médias et citoyenneté numérique

L'Éducation aux médias est inscrite dans la loi du 8 juillet 2013 et constitue un objet d'enseignement transversal, affirmé dans les programmes disciplinaires et dans le *Socle commun de connaissances de compétences et de culture*.

Ainsi apprendre aux élèves à gérer le flux d'information, et à publier de manière responsable (notamment sur les réseaux sociaux) est un enjeu capital : l'École se doit d'accompagner les élèves afin d'aiguiser leur esprit critique.

### D. Pédagogie inversée et formation hybride des élèves

Les MOOCS et les classes inversées interrogent nos pratiques pédagogiques : il s'agit d'expérimenter ces pratiques, non pas en les utilisant comme substitution des enseignements, mais comme moyen d'enrichir les apprentissages.