

Fiche 9 — Le conseil école-collège et le numérique

La possible mise en place de commissions « usages du numérique » pilotées par le conseil école-collège contribue à faire entrer l'école dans l'ère du numérique. Elles permettent aux équipes d'échanger sur leurs pratiques pédagogiques, d'analyser leurs besoins pédagogiques et de formation, d'élaborer une charte informatique conjointe, d'entamer une réflexion sur l'éducation aux médias, d'impulser le développement de l'utilisation de l'outil numérique et de réfléchir ensemble à ses différents objectifs pédagogiques.

Le numérique permet de progresser dans la prise en compte individualisée des besoins spécifiques des élèves et de mieux différencier les pratiques pédagogiques. C'est pourquoi le développement de ressources pédagogiques accessibles est un élément majeur dans la prise en compte des besoins spécifiques des élèves, y compris ceux en situation de handicap ou qui rencontrent des difficultés dans leurs apprentissages.

Des commissions « usages du numérique » peuvent être mises en place dans chaque secteur de recrutement et se réunir plusieurs fois par an selon un programme défini. En éducation prioritaire, l'usage du dispositif d'aide élaboré par le centre national d'enseignement à distance (CNED) pour les sixièmes D'Col pourra faire l'objet d'une réflexion dans le cadre du conseil école-collège.

D'autres dispositifs peuvent compléter ces commissions : formation « usages du numérique » pour les enseignants, participation à des séminaires « usages du numérique », formations de district, formations interdegrés sur ce sujet, participation commune premier et second degré à des « cercles d'usagers » du numérique, visite commune du salon Educatec/Educatices etc.

Ressources

Dans [l'académie de Créteil](#), le parcours de formation interdegré et transdisciplinaire des référents numériques sur [Pairform@nce](#), propose trois études de cas associant des activités menées dans le premier et second degré et permet ainsi de connaître les pratiques numériques interdegrés. Un parcours associe par exemple : un défi « Mathématiques » en CE1, la mise en scène du monologue d'Harpagon à travers un diaporama en 4^e et l'adaptation du programme d'un robot aspirateur à un nouvel environnement en 4^e.

- [Des voyages virtuels dans le cadre de défis anglais proposés à des classes de cycle 3.](#)
- [Paliers de maturité numérique dans l'académie de Créteil](#)
- Voir aussi [Eduthèque](#), portail d'accès gratuit à des ressources pédagogiques numériques culturelles et scientifiques pour les enseignants du premier et second degré sur les thématiques arts et lettres, sciences et techniques, sciences humaines et sociales
- [D'col](#), portail du CNED pour l'accompagnement interactif personnalisé à destination des élèves de 6^e de l'éducation prioritaire, propose un espace pour les élèves de 6^e.