

A photograph of three students in a classroom setting, focused on their laptops. The foreground student is a young woman with long brown hair, wearing a striped shirt and denim overalls. Behind her, a young man in a blue shirt is also looking at his laptop. In the background, another student is partially visible. The image is overlaid with a semi-transparent teal triangle on the right side.

FAVORISER L'INTÉGRATION DU NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE

Evaluation du projet pilote 'Rentrée Numérique'



Meaningful
Impact



EDUCIT



Fondation
Roi Baudouin

Agir ensemble pour une société meilleure

COLOPHON

Titre	Favoriser l'intégration du numérique à l'école - Evaluation du projet pilote 'Rentrée Numérique'
	Une édition de la Fondation Roi Baudouin Rue Brederode 21 1000 Bruxelles
Auteur	Claire Kramme, Meaningful Impact
Coordination pour la Fondation Roi Baudouin	Françoise Pissart, Directrice Quentin Martens, Coordinateur de projet Dany Doublet, Programme management
Conception graphique	The Crew
Dépôt légal	D/2848/2021/02
Numéro de commande	3757 Février 2021
	Avec le soutien de la Loterie Nationale

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Avant-propos	4
Éléments de méthodologie	7
Evolution des usages du numérique en classe	17
Effets sur les compétences numériques et sur les apprentissages	33
Appréciation du projet Rentrée Numérique	49
Perspectives et recommandations	58
Synthèse	64

INTRODUCTION

Porté par l'asbl EducIT en collaboration avec les Fédérations de Pouvoirs Organisateur, la **Rentrée Numérique est un dispositif d'accompagnement des écoles dans leur transition digitale** ayant les caractéristiques suivantes :

1. Mise en oeuvre à l'échelle de l'école
2. Accompagnement des enseignants pendant 1 an (3 j/mois)
3. Equipement individuel uniforme des élèves (cofinancement parents / pouvoirs publics)
4. Utilisation d'une plateforme de scénarisation pédagogique

Cette première évaluation vise à mesurer les effets du dispositif sur :

- Les usages du numérique
- Les compétences numériques des élèves
- Les conditions d'apprentissage

... et d'évaluer le niveau d'appréciation des composantes du dispositif Rentrée Numérique par ses bénéficiaires/utilisateurs (enseignants et élèves).

AVANT-PROPOS

Dès 2019, la Fondation Roi Baudouin faisait de la question du numérique à l'école une de ses priorités. En effet, la transformation digitale de la société, déjà à l'œuvre bien avant la crise de la COVID-19, interpellait le monde de l'éducation. Aujourd'hui plus que jamais, l'introduction du numérique à l'école s'impose et s'accélère. Comment faire en sorte que ce nouveau défi représente une réelle opportunité sur le plan pédagogique ? Quel bagage digital minimum offrir à nos jeunes pour qu'ils puissent être pleinement acteurs du monde en transformation dans lequel ils évoluent ? Comment donner les mêmes chances à tous les élèves de maîtriser davantage les technologies avec le recul nécessaire ? Notre vision vise à renforcer l'introduction du numérique dans les écoles au bénéfice de tous les élèves, en lien avec la stratégie de la Fédération Wallonie-Bruxelles et les récentes initiatives adoptées ces derniers mois.

L'engagement de la Fondation Roi Baudouin se concrétise de différentes manières. Depuis deux ans, nous soutenons un acteur associatif précurseur dans l'expérimentation de solutions sur le terrain, l'asbl EducIT. Celle-ci a développé une approche systémique par école en proposant à la fois un accompagnement dans le volet équipement

et un accompagnement dans le volet formation des enseignants. Intitulé 'Rentrée Numérique', leur projet vise à favoriser l'intégration du numérique à l'école en en faisant un outil de transformation des pratiques pédagogiques et des apprentissages au bénéfice de tous les élèves.

En plus d'un soutien financier apporté au projet, avec d'autres acteurs de la philanthropie et la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Fondation Roi Baudouin a mis en place un dispositif d'évaluation pour mesurer les effets du projet à partir des 4 écoles pilotes. Ce rapport présente les résultats de la première année d'évaluation. Il a pour objectif d'identifier l'impact du projet sur les élèves et les enseignants ainsi que les facteurs de succès qui caractérisent de telles initiatives.

Il est indéniable que la mise en place de l'enseignement à distance ou hybride pour toutes les écoles en raison de la crise sanitaire a joué un rôle d'accélérateur de la pénétration du numérique dans les écoles. Néanmoins les leçons et réflexions sont nombreuses en termes de levée des freins à l'utilisation par les enseignants, au développement de l'usage des outils numériques, du développement de pratiques collaboratives,

de l'impact sur la communication entre élèves et enseignants, sur les perspectives d'amélioration des conditions d'apprentissage, ainsi qu'en matière de remédiation, d'autonomie des élèves et de plaisir à apprendre.

L'évaluation démontre notamment l'importance cruciale de l'implication de l'ensemble des acteurs (élèves, direction, référent numérique, parents,...) et souligne en particulier la nécessité de l'accompagnement des enseignants (collectif et individuel) dans la durée en étant respectueux du « tempo » de chacun d'entre eux. Elle montre aussi combien le choix de recourir à une formule où tous les élèves d'une même classe/année/école sont équipés du même matériel (modèle '1 pour 1') - orientation prise et en cours de généralisation au niveau de la Fédération Wallonie-Bruxelles - est un facteur clé de succès.

Bien sûr, le projet "Rentrée Numérique" n'est qu'à sa première année d'évaluation, et celle-ci devra mesurer sur le long terme l'impact sur les modalités d'enseignement et d'apprentissage pour pleinement apprécier les effets

du projet sur ses jeunes utilisateurs.

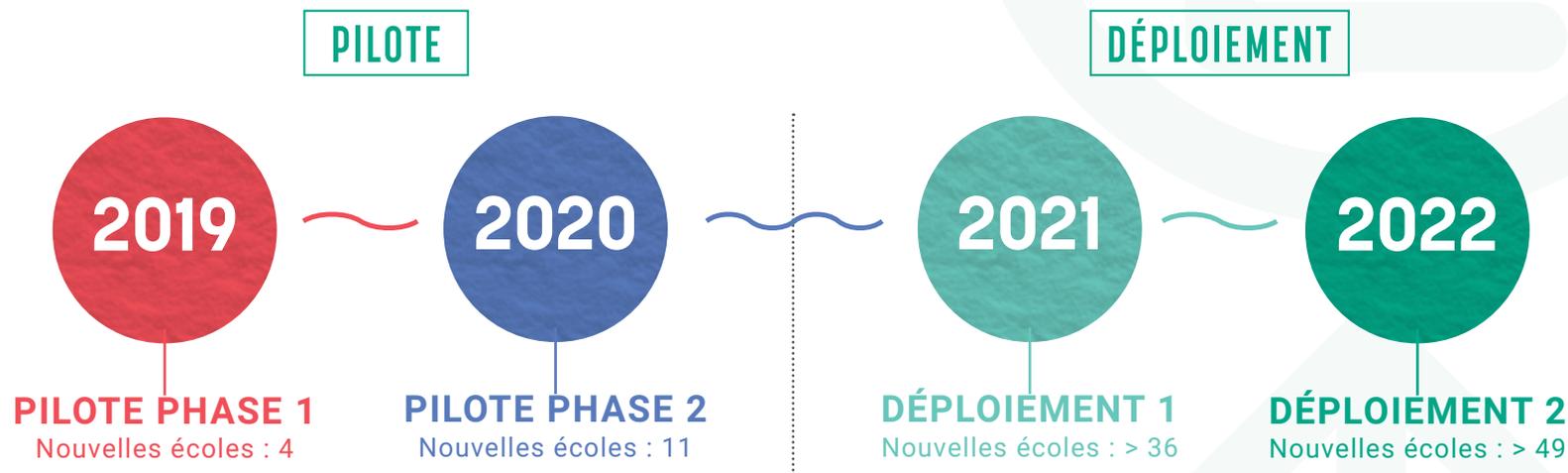
Surtout, qu'il y a fort à parier que d'autres effets se produiront dans le temps, au fur et à mesure que la force pédagogique de l'outil numérique se déploiera.

Nous espérons que les leçons et les perspectives tirées de cette étude basée sur les réponses de près de 200 enseignants et de plus de 500 élèves interrogés contribueront à nourrir les réflexions portées par les acteurs de l'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles et en particulier les établissements qui souhaiteraient aller plus loin dans leur projet d'intégration du numérique.

Nous tenons à adresser nos remerciements à tous les enseignants et tous les élèves qui ont participé à cette évaluation, ainsi qu'aux différents membres qui constituent le comité d'accompagnement de ce projet, aux porteurs de projets Philippe Van Ophem et Daniel Verougstraete ainsi qu'à leur équipe et également à la Fédération Wallonie-Bruxelles pour son implication, son suivi et ses conseils.

Fondation Roi Baudouin

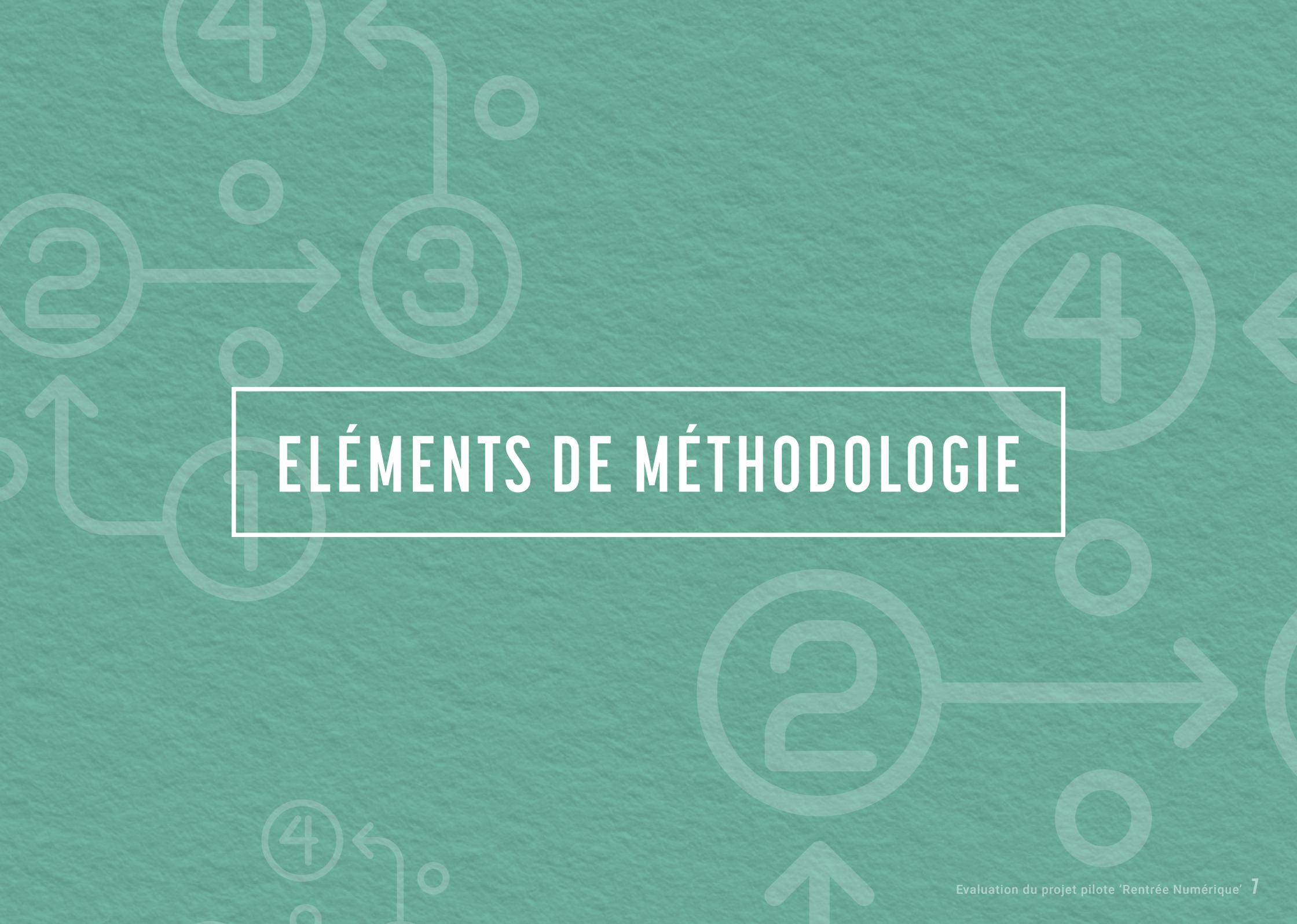
ETAT DU DÉPLOIEMENT DU DISPOSITIF FIN 2020



Déploiement progressif grâce aux ressources EducIT + (Fédération de) Pouvoirs Organisateurs

- 4 écoles (5 établissements) accompagnées durant l'année 2019-20
-> base de cette étude d'impact
- 11 écoles (15 établissements) accompagnées durant l'année 2020-21
- Objectif : aider 100+ écoles à effectuer leur transition numérique d'ici 2022-23

=> Importance de collecter les retours de terrain pour affiner le dispositif



ÉLÉMENTS DE MÉTHODOLOGIE

RAPPEL DE LA THÉORIE DU CHANGEMENT DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE

LA PROBLÉMATIQUE DE DÉPART:

Un retard de la connaissance et de la pratique du numérique en milieu scolaire en Belgique francophone.

LA VISION DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE:

Aider les écoles à remplir leur mission pour permettre à tous les élèves de s'approprier des savoirs et d'acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie, à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle et à devenir des citoyens responsables.

LA MISSION DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE:

Favoriser la mise en place d'une approche intégrée du numérique à l'école, au service d'un projet et de pratiques pédagogiques adaptés aux exigences éducatives du 21^{ème} siècle tout en favorisant le plaisir d'apprendre.

LES DEUX PRINCIPAUX PUBLICS CIBLES DU PROJET:

Les enseignants et les apprenants.

LES BESOINS DES ENSEIGNANTS:

- adapter les pratiques d'enseignement à des besoins d'apprentissage nouveaux mais aussi parfois très divers au sein d'une même classe
- se former à l'usage des outils numériques
- savoir utiliser les outils numériques pour améliorer et/ou transformer les enseignements et les apprentissages

LES CHANGEMENTS VISÉS CHEZ LES ENSEIGNANTS GRÂCE AU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE :

- **levée des freins** à l'usage du numérique
- **développement des compétences numériques**
- **faciliter l'accès à de nouvelles ressources**
- évolution des pratiques pédagogiques pour **stimuler le plaisir d'apprendre**, responsabiliser l'élève dans ses apprentissages
- **développer de nouveaux outils de remédiation**

LES BESOINS DES APPRENANTS:

- développer les compétences numériques
- développer les compétences du 21ème siècle
- développer d'autres compétences soft (organisation, autonomie, responsabilisation, etc.)
- renforcer le plaisir d'apprendre

LES CHANGEMENTS VISÉS CHEZ LES APPRENANTS:

- **améliorer leur degré de maîtrise de l'outil numérique**
- **renforcer la motivation et l'engagement dans les apprentissages**
- **développer le travail collaboratif**
- **donner les clés pour devenir des citoyens responsables**
- **améliorer la communication avec la communauté éducative**
(fréquence et fluidité des interactions avec les enseignants)

OBJECTIFS DE L'ÉVALUATION

Dans un double contexte de forte pénétration du numérique dans notre société (augmentée par la crise sanitaire) et de questionnement de la plus-value de nouveaux outils et de nouvelles pratiques d'enseignement à l'école, l'évaluation de la première phase de déploiement du dispositif Rentrée Numérique auprès des 4 écoles pilotes poursuivait un double objectif:

- montrer **les effets d'un modèle d'équipement individuel de tous les élèves et enseignants de 4^{ème} secondaire associé à un accompagnement renforcé sur les usages du numérique en milieu scolaire;**
- apprécier **le potentiel d'impact de ces changements de pratiques sur le développement des compétences et des apprentissages** au service de la réussite scolaire de tous les élèves.

Pour mener à bien ce travail, nous avons privilégié **une approche permettant de combiner différentes natures de données (méthode mixte) et de confronter différents points de vue (triangulation).**

Le travail d'évaluation a été réalisé entre février et décembre 2020 par un cabinet indépendant, Meaningful Impact.

IMPACT DE LA SITUATION SANITAIRE

Il importe de signaler que les effets de la crise sanitaire ont joué à plusieurs niveaux sur les résultats de l'évaluation, en termes d'usages et de fréquence d'utilisation par exemple. En effet, la mise en place de l'enseignement à distance/hybride a joué le rôle d'accélérateur de la pénétration du numérique dans les écoles. Dans ce contexte, il est plus difficile d'isoler certains résultats propres au projet Rentrée numérique d'une évolution globale.

Néanmoins, l'évaluation permet de tirer des leçons et des réflexions pouvant bénéficier à tout établissement qui souhaiterait aller plus loin dans son projet d'intégration du numérique. Elle démontre notamment l'importance cruciale de l'implication de l'ensemble des acteurs et souligne en particulier la nécessité de l'accompagnement des enseignants.

AMÉNAGEMENTS LIÉS À LA SITUATION SANITAIRE

Compte tenu des périodes de confinement du printemps et de l'automne 2020 ainsi que du réaménagement partiel de l'organisation scolaire à la rentrée 2020/2021, plusieurs aménagements du plan d'évaluation initial ont été décidés. En particulier:

- **Des questions nouvelles** ont été introduites dans les grilles d'entretien enseignants et apprenants pour mieux saisir les effets de la crise sur leurs usages du numérique dans un cadre scolaire
- **Le calendrier de remise et le contenu des livrables ont été modifiés** de sorte à tirer des premiers enseignements de la crise sur la pénétration du numérique en général et du projet Rentrée numérique en particulier dans les pratiques d'enseignement et d'apprentissage
- **Le volet "apprenants" de l'évaluation a été reporté** au mois de novembre 2020 pour à la fois permettre le recul nécessaire par rapport au projet mais aussi garantir un taux de réponse élevé (sondage réalisé dans l'enceinte de l'école pendant le temps de classe); nous attirons l'attention du lecteur sur le fait que ce décalage entre enseignants et apprenants a introduit un biais temporel dans la collecte de données; l'évaluation des futures "promotions" permettra de mesurer l'impact réel de ce biais (a priori limité).

ELÉMENTS DE MÉTHODE

Deux principaux outils de collecte de données et d'informations ont été mobilisés dans le cadre de cette étude:

Des entretiens qualitatifs semi-directifs:

- 10 entretiens avec des enseignants issus des 4 écoles pilotes
- 7 entretiens avec des élèves de 5ème secondaire, utilisateurs du Chromebook ⁽¹⁾, issus de 3 écoles
- 3 entretiens avec les directions d'écoles
- 1 entretien avec un techno-pédagogue

Des questionnaires en ligne exhaustifs:

- Auprès de 195 enseignants interrogés (124 réponses soit 63%) ⁽²⁾
- Auprès de plus de 550 élèves équipés d'un appareil individuel (372 réponses soit près de 68%)

Les données ainsi collectées ont fait l'objet d'une analyse croisée et d'une mise en perspective par rapport à une série de travaux académiques de référence (T. Karsenti, M. Romero, N. Roland, A. Tricot).

(1) En 2019-2020, les écoles pilotes ont adopté la combinaison Chromebook + G Suite pour l'éducation. Ce choix reposait sur différents critères (prix, coût d'installation et de maintenance, clavier, résistance, sécurité, accès, rapidité, autonomie de la batterie, ...). Depuis 2020-2021, EduclT accompagne aussi des écoles ayant fait d'autres choix de suites pédagogiques (Office 365, itsLearning, SmartSchool). En partenariat avec les Fédérations de Pouvoirs Organisateurs, l'asbl est également prête à accompagner des écoles qui feraient d'autres choix de matériel adapté à l'éducation (p.ex. PC, iPad).

(2) Compte tenu de l'échantillon de l'enquête, les taux de réponse obtenus peuvent être considérés comme suffisamment représentatifs pour permettre de tirer des enseignements de la mise en oeuvre de la phase pilote 1 du projet.

UNE POPULATION DE RÉPONDANTS REPRÉSENTATIVE DES PARTICIPANTS AU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE ET ISSUS DE 4 ÉCOLES AUX PROFILS VARIÉS

 Enseignants  Apprenants

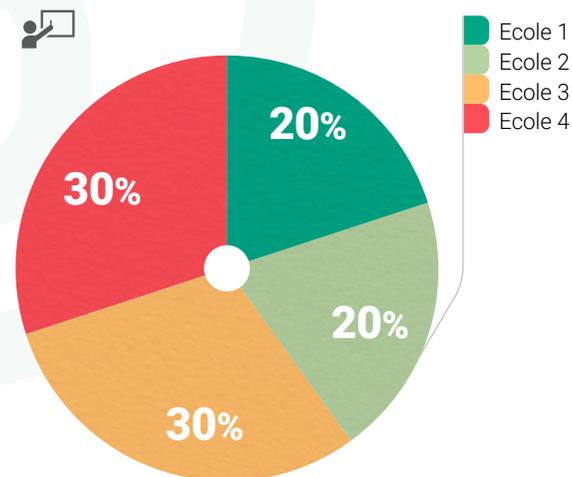
Ecole	Enseignement ⁽¹⁾	ISE ⁽³⁾	Elèves
Ecole 1	TG, TT, TQ	18	100
Ecole 2	TG	6	100
Ecole 3	TG, professionnel	12 & 9 ⁽²⁾	180
Ecole 4	TT, TQ, professionnel	8	225

(1) Source : annuaire FWB enseignement.be - TG= Transition Générale, TT = Technique de Transition, TQ = Technique de Qualification

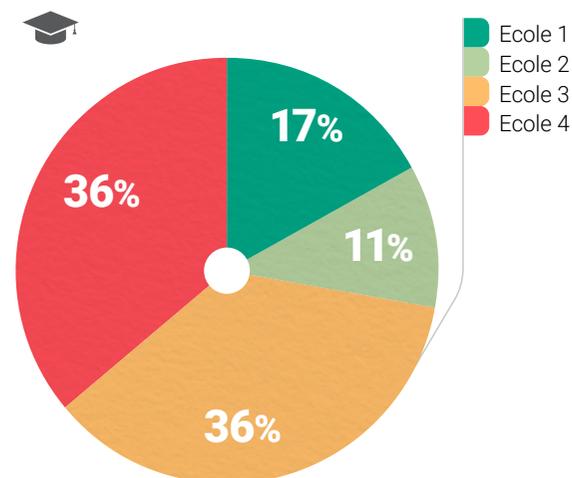
(2) 12 pour l'implantation "X" et 9 pour l'implantation "Y"

(3) Source : Arrêté du Gouvernement de la Communauté française établissant les listes des implantations bénéficiaires de l'encadrement différencié (2011)

Réponses des enseignants :
répartition par école

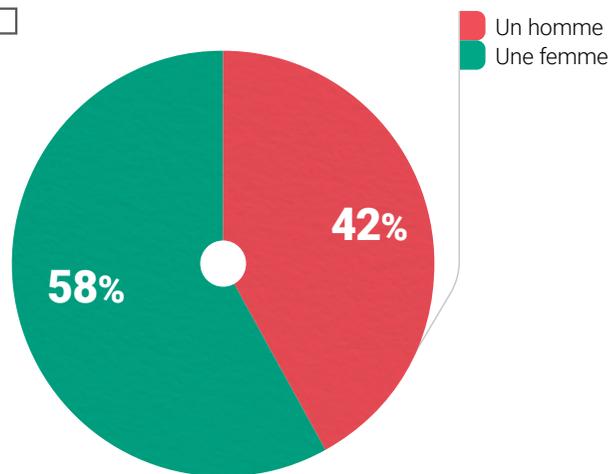


Réponses des élèves :
répartition par école

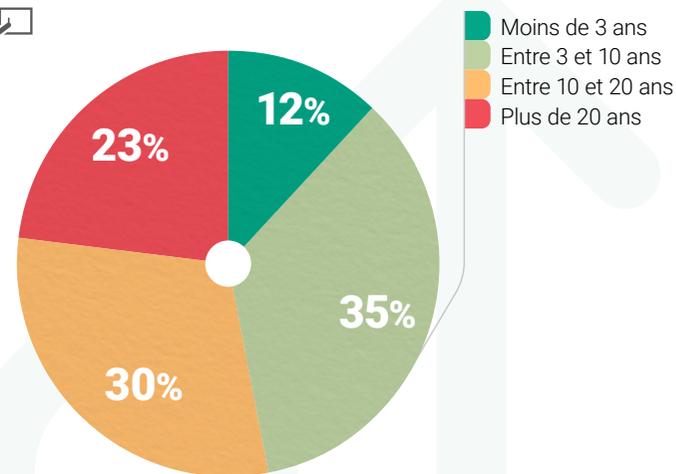


58% DES ENSEIGNANTS AYANT RÉPONDU À L'ENQUÊTE SONT DES FEMMES, LA MAJORITÉ ENSEIGNE DEPUIS PLUS DE 10 ANS

Vous êtes ...



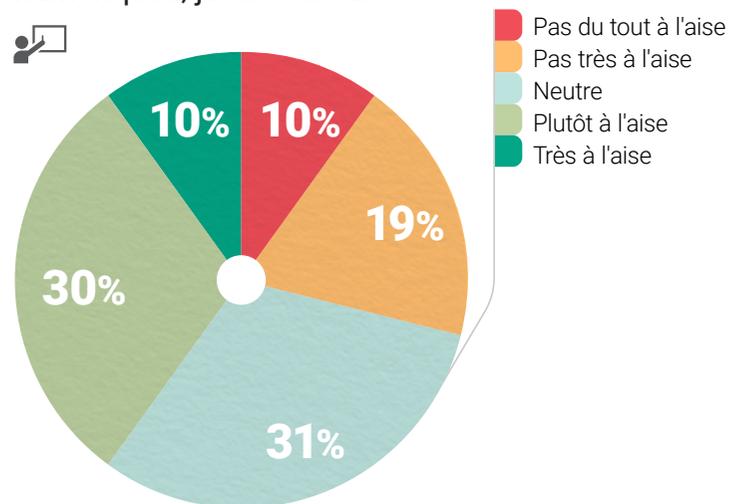
Nombre d'années d'ancienneté



**EVOLUTION DES USAGES DU
NUMÉRIQUE AVANT/APRÈS
L'INTRODUCTION DU DISPOSITIF
RENTÉE NUMÉRIQUE DANS
L'ÉTABLISSEMENT**

LA MOTIVATION, PLUS QUE LE NIVEAU DE COMPÉTENCE DE DÉPART DES ENSEIGNANTS, EST DÉTERMINANTE POUR L'ENGAGEMENT DANS LE PROJET

AVANT, par rapport aux outils numériques, je me sentais ...

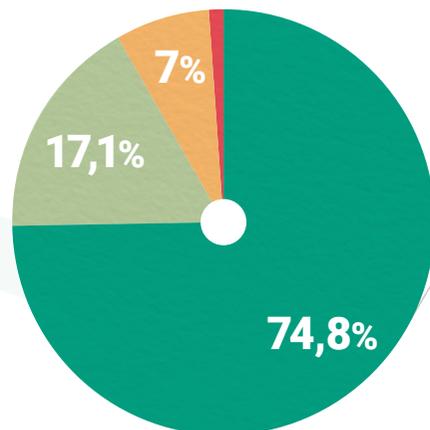


Le volet qualitatif de l'étude a montré que **la motivation de départ constitue un facteur déterminant de "prise en main de l'outil"**. La motivation est un élément central du modèle Rentrée Numérique puisque un taux minimum de 70% d'adhésion des enseignants est requis pour mettre en place le projet dans une école.

Pour beaucoup, **l'envie "d'enrichir le cours", "de recourir à des approches d'enseignement plus adaptées à leur discipline"** (ex: langues modernes - Active learning) ou simplement de **"découvrir de nouveaux outils qui parlent aux élèves"** a constitué un **élément moteur** dans leur implication (y compris sur le temps personnel).

AVANT LE PROJET, LES USAGES DU NUMÉRIQUE PAR LES ENSEIGNANTS ÉTAIENT ESSENTIELLEMENT CENTRÉS SUR LA PRÉPARATION DE LEURS COURS ET CEUX-CI ÉTAIENT PLUTÔT PEU À L'AISE AVEC LES AUTRES OUTILS

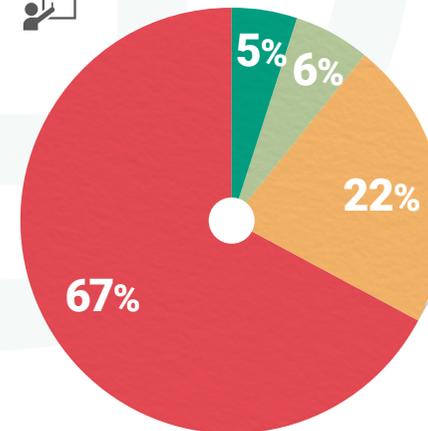
AVANT le projet, j'utilisais l'ordinateur pour préparer mes cours



- Oui, tous les jours
- Oui, au moins une fois par semaine
- Oui occasionnellement
- Non jamais

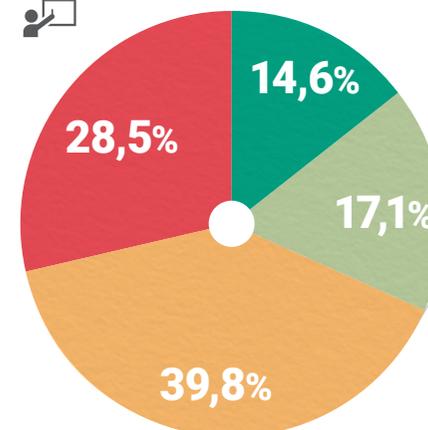
S'agissant des enseignants, l'enquête en ligne montre un niveau élevé (+90%) d'utilisation régulière de l'outil numérique pour préparer leurs cours. Ils sont près de 70% à utiliser un logiciel de traitement de texte ou un tableur au moins une fois par semaine.

AVANT le projet, j'utilisais des outils collaboratifs



- Oui, tous les jours
- Oui, au moins une fois par semaine
- Oui occasionnellement
- Non jamais

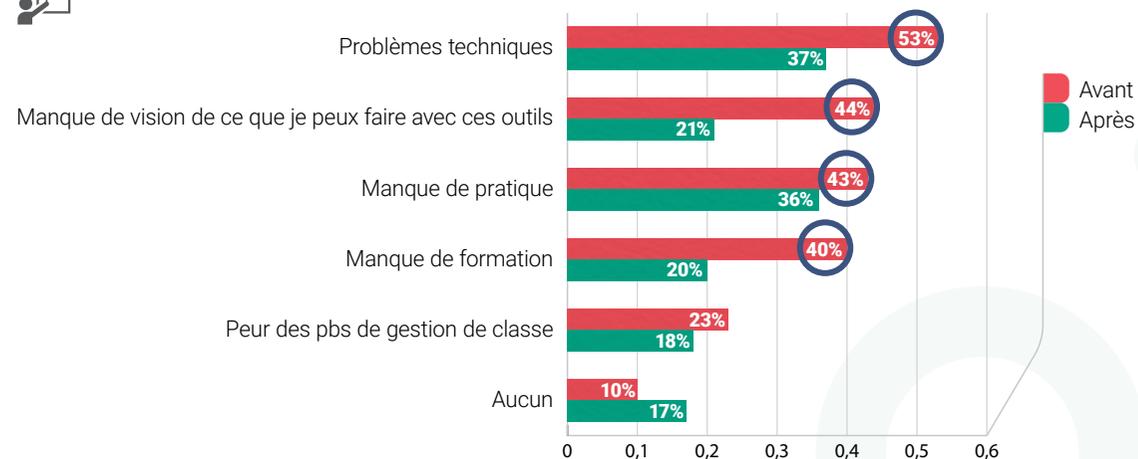
AVANT le projet, j'utilisais des logiciels de présentation



- Oui, tous les jours
- Oui, au moins une fois par semaine
- Oui occasionnellement
- Non jamais

LES PRINCIPALES RÉTICENCES DES ENSEIGNANTS FACE AU NUMÉRIQUE EN CLASSE ONT ÉTÉ EN PARTIE LEVÉES GRÂCE AU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE

Principaux freins ressentis à l'usage du numérique



La mise en place du projet ainsi que l'accompagnement collectif et individuel proposé par l'asbl EducIT ont **permis de réduire les principaux freins à l'usage du numérique.**

Les données ayant été collectées en mai 2020, il est très probable que ces réponses seraient encore plus positives aujourd'hui, l'expérience acquise par les enseignants et leur participation à de nouvelles sessions de formation ayant permis d'augmenter la pratique pour un certain nombre d'entre eux.

Ces freins (ainsi que leur levée progressive) ont été confirmés par les élèves à l'occasion des entretiens individuels menés à l'automne 2020. Plusieurs d'entre eux ont ainsi mentionné des problèmes techniques liés à l'appareil lui-même ou au manque de connectivité, un manque d'assurance de certains enseignants qui n'osaient pas utiliser l'outil numérique en classe, etc.

“Au début peu de profs s'en servaient. On ne savait pas trop quand est-ce qu'on pouvait le prendre. Ca donnait l'impression de sortir son téléphone en classe.”

“Je m'en servais peu mais le confinement a tout changé. Aujourd'hui tous les profs l'utilisent sauf en maths et en sciences physiques.”

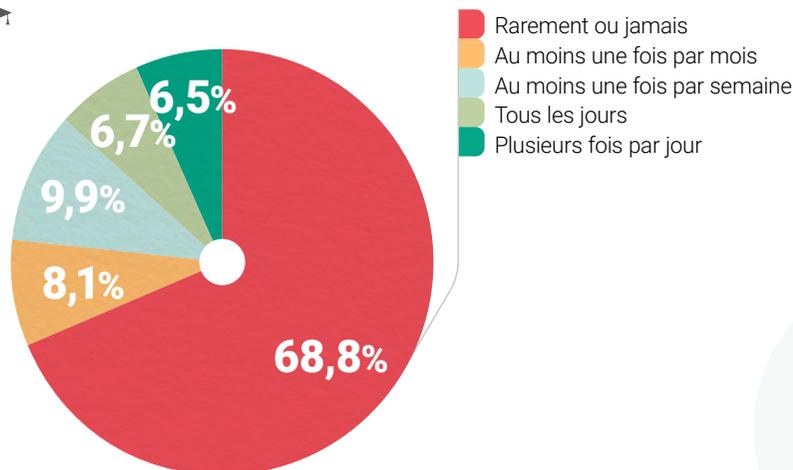
Néanmoins, la plupart ont reconnu une amélioration de la maîtrise de l'outil au fil du temps (par les enseignant(e)s comme par les apprenants) et de la connaissance de ses potentialités en matière pédagogique:

“En fin de cours d'anglais on fait toujours des quizz en équipe pour vérifier que les notions abordées sont acquises.”

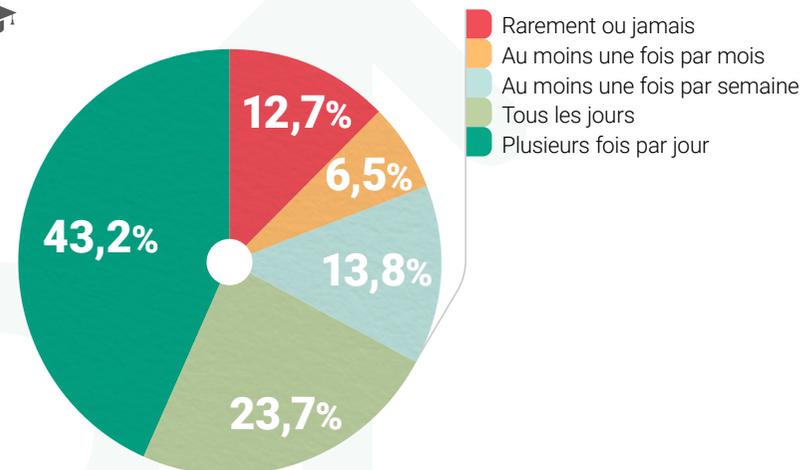
“En cours de langues on l'utilise systématiquement pour s'exercer à la lecture et à la compréhension de textes.”

L'USAGE DES OUTILS NUMÉRIQUES EN CLASSE A SENSIBLEMENT AUGMENTÉ AVEC LE PROJET, UNE TENDANCE AUGMENTÉE DANS UN CONTEXTE D'ENSEIGNEMENT HYBRIDE : AUJOURD'HUI, 2 ÉLÈVES SUR 3 DISENT UTILISER LEUR MACHINE QUOTIDIENNEMENT

AVANT le projet à quelle fréquence utilisais-tu en classe un ordinateur ou une tablette par personne ?



AUJOURD'HUI à quelle fréquence utilises-tu la machine en classe ?



L'utilisation "fréquente" (au moins une fois par semaine) est passée de 23% à 81%. Cette augmentation de la fréquence d'utilisation, boostée par l'obligation de pratiquer l'enseignement à distance, est un **préalable essentiel pour le développement des compétences numériques des élèves** et ce, dans toutes les disciplines.

LE MODÈLE SAMR, UN RÉFÉRENTIEL CLÉ POUR COMPRENDRE LA TEMPORALITÉ D'UNE POSSIBLE TRANSFORMATION ÉDUCATIVE GRÂCE AU NUMÉRIQUE

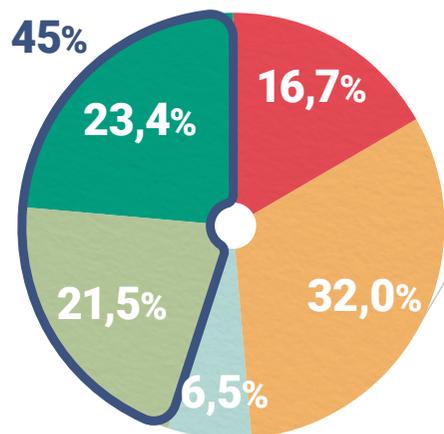
De nombreuses études ont montré que **les changements générés par le numérique sur les pratiques d'enseignement et d'apprentissage suivent une logique de progression**. Ce sont souvent des usages nécessitant peu d'adaptations sur le fond qui sont les plus visibles au démarrage d'un projet numérique. Ainsi, la recherche d'information et le travail sur des manuels scolaires numérisés viennent en tête (Karsenti, 2013).

Cette progressivité des effets du numérique dans l'éducation a été théorisée. L'un des modèles, dit SAMR, peut aider à comprendre la temporalité des effets d'un projet comme Rentrée Numérique. 4 paliers sont distingués:

- Le premier niveau, **la substitution**, indique que l'outil numérique est utilisé pour remplacer un autre outil, sans aucun changement (ex: lecture d'un manuel numérisé).
- Le deuxième niveau, **l'augmentation**, indique un usage de remplacement avec une augmentation des potentialités induite par l'outil lui-même (ex: prise de notes avec possibilité de réaliser des synthèses plus facilement).
- Le troisième niveau, **la modification**, définit un usage du numérique qui repense les tâches d'enseignement et d'apprentissage de manière significative. Par exemple, l'enseignant peut demander aux élèves, par petits groupes, de créer des petites séquences vidéos avec leurs tablettes afin de montrer leur compréhension d'un concept.
- Enfin, le quatrième niveau, **la redéfinition**, concerne les usages où l'enseignant repense son cours et crée des nouvelles tâches qui n'étaient pas concevables antérieurement, sans l'apport du numérique. L'enseignant peut alors utiliser le numérique pour offrir la possibilité aux élèves d'élaborer des travaux synchrones de manière collaborative avec d'autres classes en Belgique.

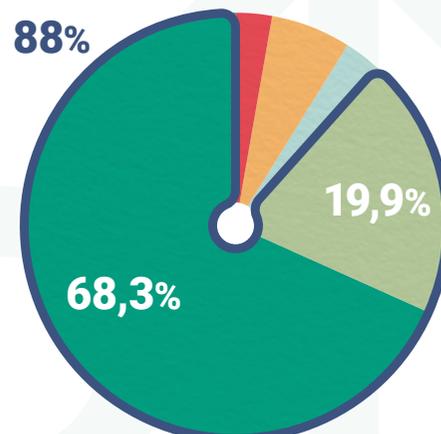
L'USAGE DES OUTILS NUMÉRIQUES À LA MAISON A ÉGALEMENT AUGMENTÉ : PRÈS DE 70% DISENT UTILISER UN ORDINATEUR QUOTIDIENNEMENT

A LA MAISON, à quelle fréquence utilisais-tu un ordinateur pour tes cours avant d'être équipé(e) d'une machine ?



- Jamais
- Occasionnellement
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois par semaine
- Tous les jours ou presque

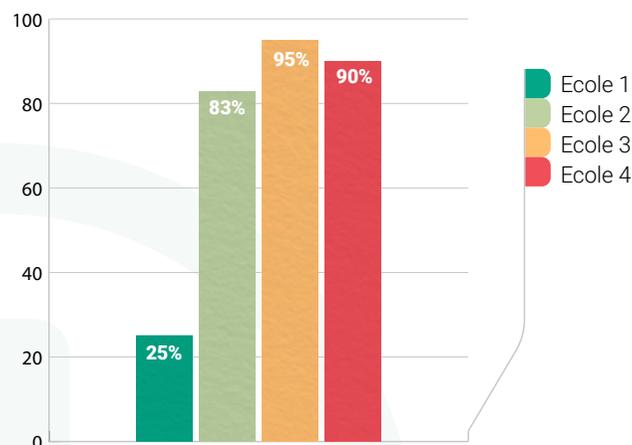
A LA MAISON, à quelle fréquence utilises-tu aujourd'hui un ordinateur dans le cadre de tes cours ?



- Jamais
- Occasionnellement
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois par semaine
- Tous les jours ou presque

SUR LES 4 ÉCOLES DU PROJET PILOTE, UN ÉTABLISSEMENT AFFICHE DES RÉSULTATS MOINS POSITIFS EN MATIÈRE D'UTILISATION DE L'OUTIL, UNE SITUATION QUI S'EXPLIQUE EN GRANDE PARTIE PAR LES RÉTICENCES DU RÉFÉRENT NUMÉRIQUE FACE AU DÉPLOIEMENT DU PROJET

% des élèves utilisant la machine une fois par semaine ou plus

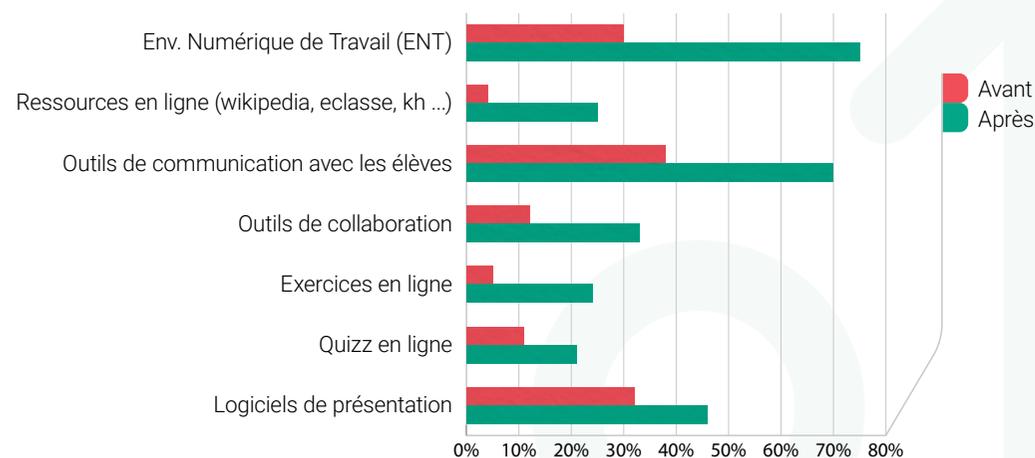


A l'école 1, l'usage régulier de l'outil numérique est plus de 3,5 fois inférieur à la moyenne des autres écoles participant au projet pilote.

La montée en charge du dispositif a été freinée par des résistances internes à l'école, une difficulté qui montre l'importance de disposer d'un soutien de toutes les parties prenantes au moment du lancement.

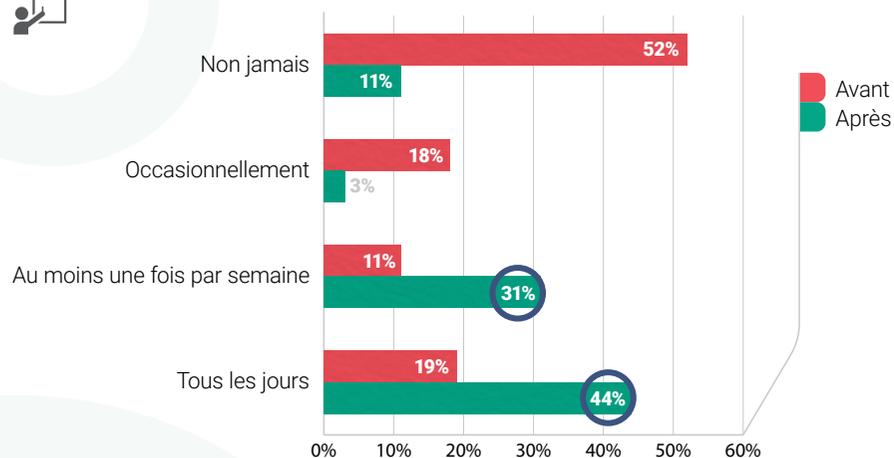
CETTE AUGMENTATION DE LA FRÉQUENCE D'UTILISATION EN CLASSE TOUCHE TOUS LES USAGES ... MÊME S'IL RESTE UNE RÉELLE MARGE DE PROGRESSION POUR CERTAINS USAGES

Enseignants qui utilisent au moins 1 fois par semaine ...

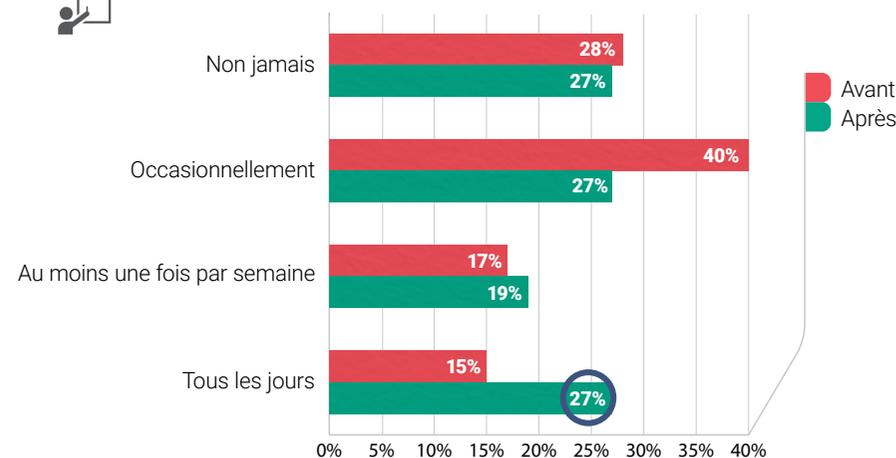


LORSQUE L'ON OBSERVE LES TYPES D'USAGE POSSIBLE DU NUMÉRIQUE EN CLASSE ET LEUR ÉVOLUTION, ON CONSTATE UNE FORTE HAUSSE DU RECOURS AUX OUTILS DE TRAVAIL COLLABORATIFS

Utilisation des espaces numériques de travail (ex: Classroom)



Utilisation de logiciels de présentation en classe



Dans le cadre du projet Rentrée Numérique **75% des enseignants déclarent utiliser un espace numérique de travail au moins une fois par semaine. Le confinement du printemps a, de manière évidente, accéléré ces changements :**

- nombre des espaces numériques en forte hausse dans les écoles (primaire et secondaire)
- les enseignants engagés dans le projet Rentrée Numérique sollicités par leurs pairs pour les guider dans la démarche à suivre (création, animation, dépôt de contenu, contrôle du flux, etc.)

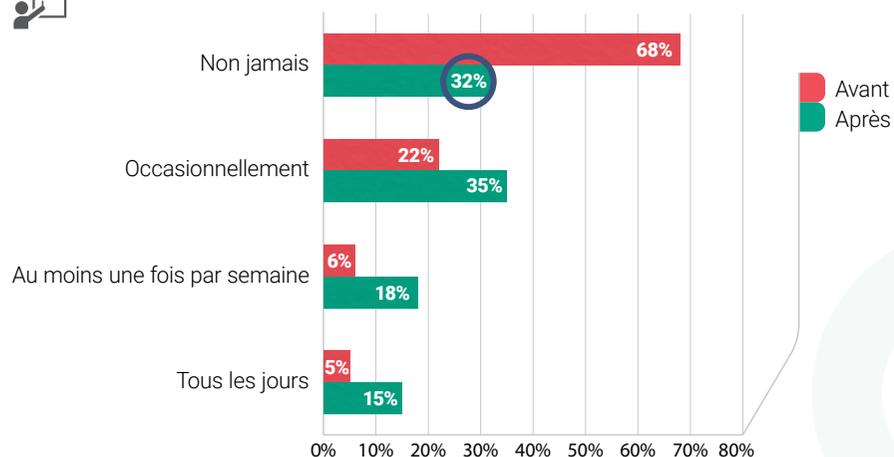
CES OUTILS COLLABORATIFS SONT UTILISÉS À PLUSIEURS NIVEAUX : ENTRE ENSEIGNANTS ET APPRENANTS, ENTRE APPRENANTS ET ENTRE ENSEIGNANTS

Parmi les outils les plus souvent cités par les enseignant(e)s interrogé(e)s: Classroom, Google Drive et Smartschool.

Les élèves utilisent Google Meet pour échanger; ils apprécient la facilité à contacter par mail un camarade ne faisant pas nécessairement partie du cercle habituel des réseaux sociaux.

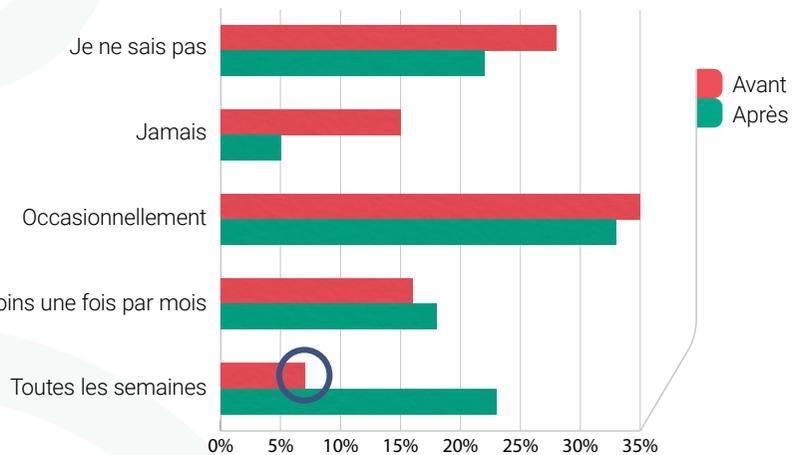
Le renforcement des pratiques collaboratives concerne également les enseignant(e)s entre eux: création de drives partagés (souvent par discipline) permettant de partager présentations PPT, exercices, google forms, ressources diverses

Utilisation d'outils collaboratifs

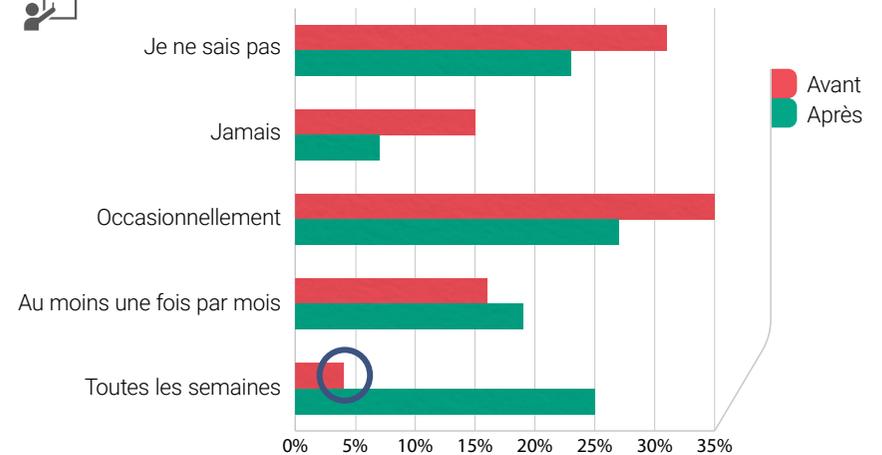


ON CONSTATE ÉGALEMENT UN RECOURS ACCRU AUX RESSOURCES NUMÉRIQUES

Visualisation de vidéos éducatives
(référéncées dans le cadre du cours)



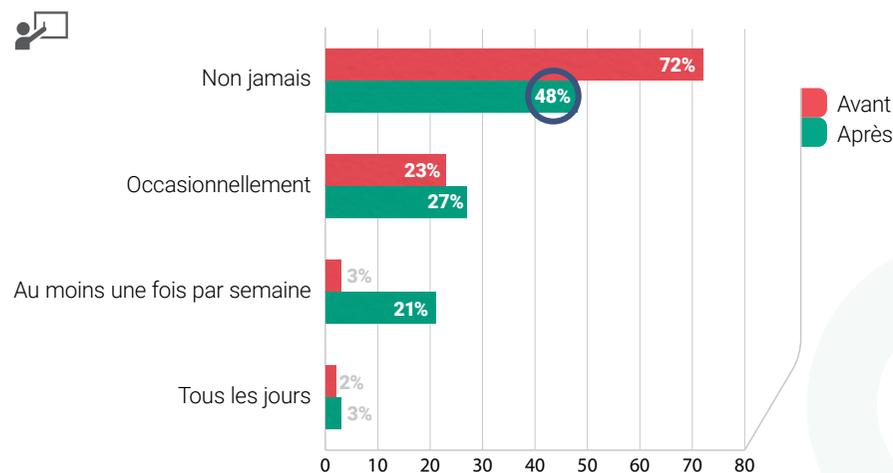
Recours à des ressources
numériques complémentaires



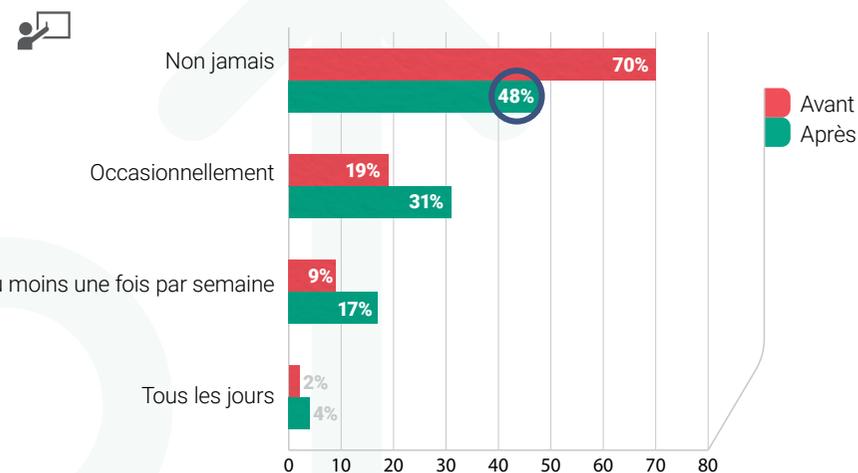
LES ENSEIGNANTS SONT PLUS NOMBREUX À UTILISER DES EXERCICES ET DES TESTS EN LIGNE (PLUS DE 50% CONTRE 30% AVANT LE PROJET)

Fin mai 2020, **1 enseignant(e) sur 4 a recours à des exercices en ligne dans le cadre de son enseignement au moins 1 fois par semaine**. Ils n'étaient que 5% avant le démarrage du projet. Les quizz en ligne suscitent également de l'intérêt: ils sont "ludiques", créent de l'émulation entre les élèves et sont perçus comme des "facteurs de remotivation" pour certains.

Utilisation d'exercices en ligne en classe

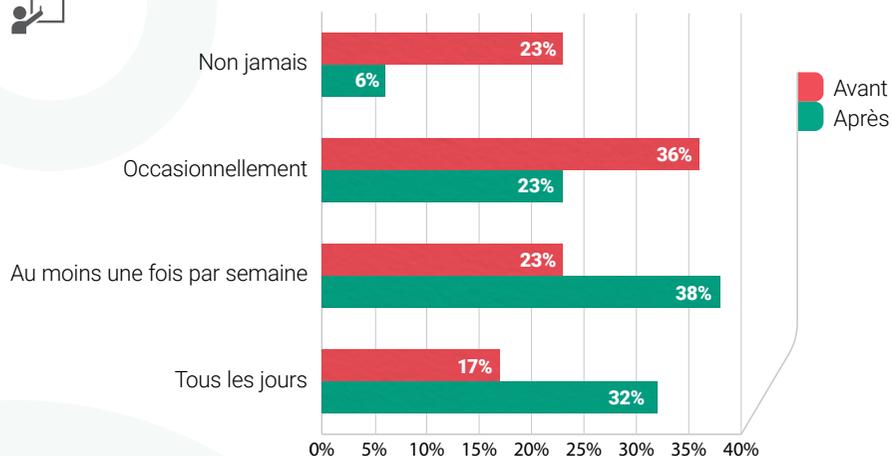


Utilisation des quizz en ligne en classe



LE NUMÉRIQUE FACILITE LA COMMUNICATION AVEC LES ÉLÈVES, UN AVANTAGE PARTICULIÈREMENT APPRÉCIÉ PENDANT LA CRISE SANITAIRE

Recours aux outils de communication digitale avec les élèves



L'impact sur la communication avec les parents est en revanche moins évident à démontrer. Plusieurs explications possibles: non connaissance de l'adresse mail, recours aux éducateurs privilégié pour entrer en contact avec les familles, ...

Une communication facilitée par une variété de canaux: Smartschool, Classroom, Google Meet, ... et **jugée "plus efficace" par près de 70% d'entre eux.**

Pendant le confinement, **les enseignant(e)s ont adopté une diversité de pratiques adaptées aux besoins:** messages groupés, messages individuels, capsules vidéo, capsules audio, invitations pour des RV téléphoniques ou des visio en format à géométrie variable, etc.

La clé: équiper tous les élèves avec une adresse mail en amont du projet.

LES ÉLÈVES CONFIRMENT QUE LA COMMUNICATION A GAGNÉ EN FLUIDITÉ AVEC LEURS ENSEIGNANTS

L'usage de l'outil numérique permet de créer une "intimité" éducative avec les élèves.

70% des élèves interrogés estiment qu'ils arrivent mieux à se faire comprendre et que la relation avec leurs enseignant(e)s est améliorée lorsqu'ils utilisent leur machine tandis que **85% considèrent que l'outil augmente les occasions de communiquer avec leurs enseignants.**

Ils ont aussi **plus de facilité à admettre leurs difficultés via Classroom** que dans une classe. Certains élèves ont aussi apprécié la possibilité d'avoir des échanges directs en "one to one" avec leurs enseignants pour obtenir des explications complémentaires à un moment qui convient à tous.

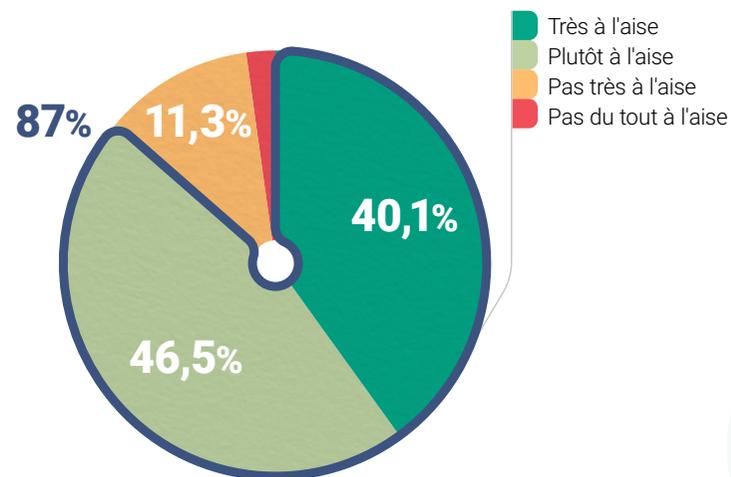
“ L'ordinateur individuel ça change la vie en matière de communication. J'ai fait d'autres écoles avant celle-ci et je n'avais aucun moyen d'entrer en contact direct avec les professeurs. ”



**EFFETS SUR LES COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES ET
SUR LES APPRENTISSAGES**

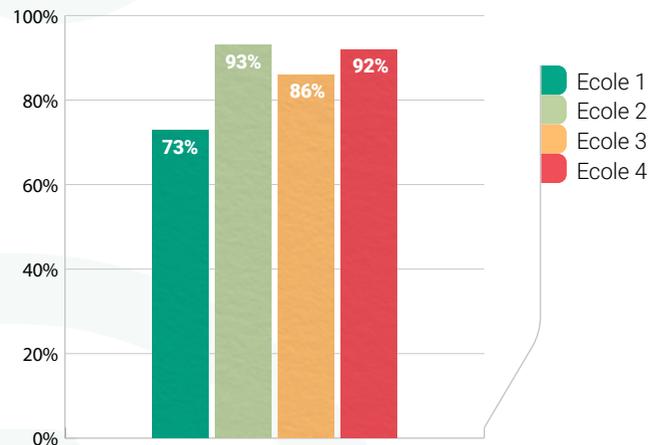
AUJOURD'HUI, PRÈS DE 9 ÉLÈVES SUR 10 SE DISENT CONFIANTS DANS LEURS COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DANS LE CADRE SCOLAIRE

Aujourd'hui, par rapport à l'utilisation d'outils numériques dans un cadre scolaire, tu te sens ...



CETTE CONFIANCE EST MOINDRE DANS L'ÉCOLE OÙ LA FRÉQUENCE D'UTILISATION DU NUMÉRIQUE EST LA PLUS FAIBLE

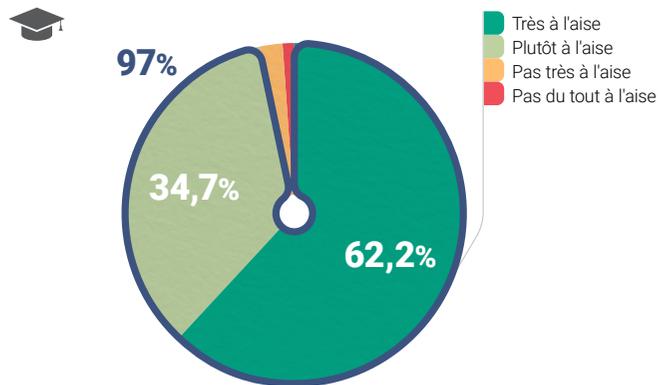
Proportion des élèves qui se sentent plutôt à l'aise ou très à l'aise avec le numérique



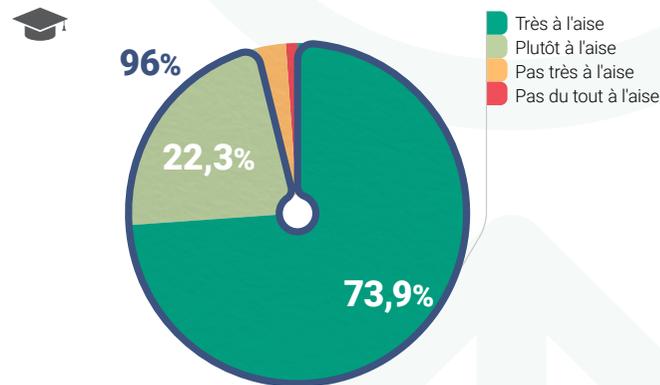
Malgré le fait que l'école 1 ait l'indice socio-économique (ISE) le plus élevé des 4 écoles du projet pilote (18), c'est dans cette école que les élèves se montrent les moins confiants dans leurs compétences numériques, une donnée à rapprocher, notamment, de la moindre utilisation de la machine dans cet établissement.

LES ÉLÈVES SE MONTRENT PARTICULIÈREMENT À L'AISE POUR RECHERCHER DE L'INFORMATION, UTILISER UN TRAITEMENT DE TEXTE, ÉCRIRE DES EMAILS ET COLLABORER NUMÉRIQUEMENT

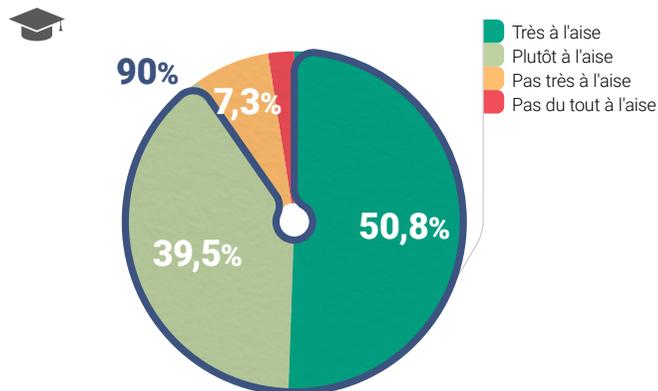
Aujourd'hui, pour chercher/gérer des informations en ligne, tu te sens



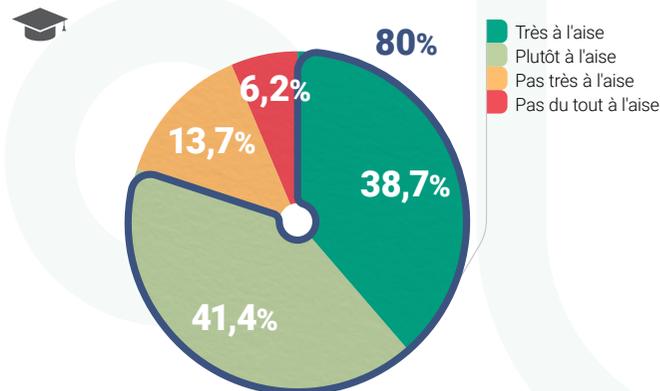
Aujourd'hui, pour communiquer par email, tu te sens ...



Aujourd'hui, pour utiliser un traitement de texte (p.ex. Google Docs, Word), tu te sens ...



Aujourd'hui, pour collaborer numériquement (ex: réaliser un travail à plusieurs sur un même document, partager des ressources avec les autres), tu te sens ...



DES EFFETS PROMETTEURS SUR LA QUALITÉ DES PRODUCTIONS ÉCRITES DES ÉLÈVES

De nombreux travaux empiriques montrent **qu'écrire avec un logiciel de traitement de texte améliore la longueur des textes mais aussi leur qualité**, notamment leur orthographe.

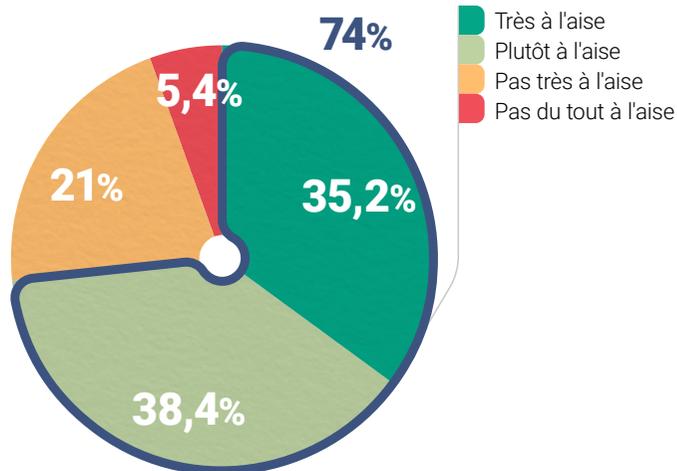
Les chercheurs notent que les outils numériques favorisent la rédaction collaborative, itérative et sociale. Pour B. Zheng and co.⁽¹⁾ qui ont analysé une centaine d'études réalisées depuis 2001, « **les élèves développent de nouvelles aptitudes à la rédaction grâce à des échanges plus fréquents avec les enseignants sur leur production, la possibilité de mener plus de recherches en amont et de partager leurs écrits de manière plus fréquente avec les autres** ».

“J'aime écrire sur l'ordinateur car j'ai nettement amélioré mon orthographe depuis. Mes productions sont plus lisibles. Je me sens plus sûr de moi et je gagne du temps.”

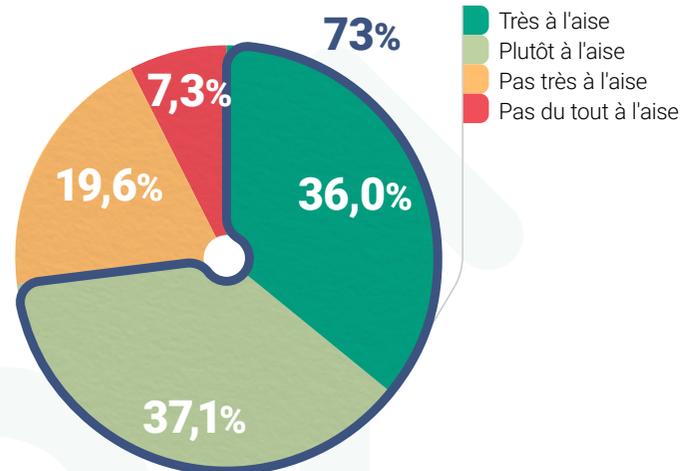
(1) Learning in One-to-One Laptop Environments, A Meta analysis and Research Study, 2016

LES ÉLÈVES SONT ÉGALEMENT RELATIVEMENT À L'AISE POUR RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES ET SÉCURISER L'USAGE DE LEUR MACHINE

Aujourd'hui, pour évoluer dans un environnement numérique (ex: savoir utiliser son outil, résoudre un problème technique, soutenir ses pairs dans l'utilisation de l'outil, etc.), tu te sens ...



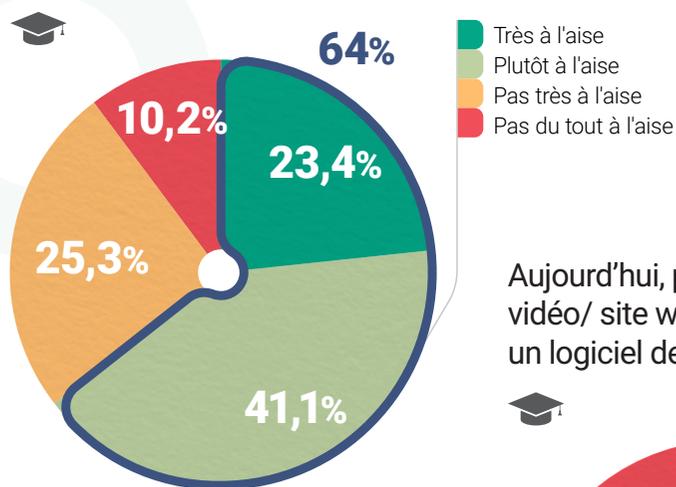
Aujourd'hui pour sécuriser ton usage du numérique (ex: repérer les sites non sécurisés, frauduleux, dangereux), tu te sens ...



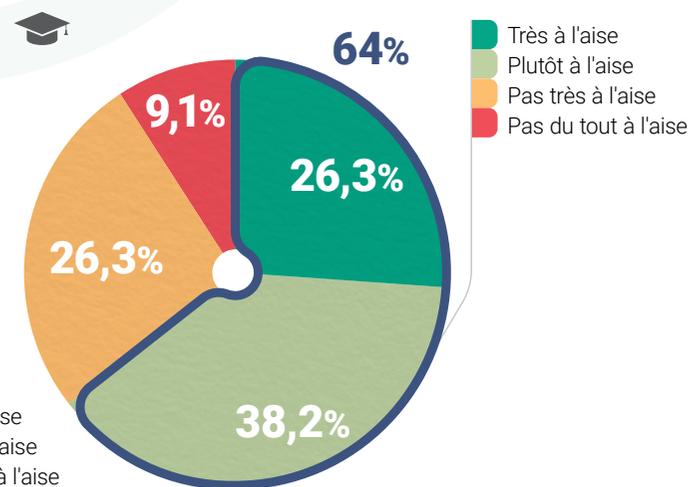
S'agissant de la sécurité des usages numériques, les entretiens réalisés auprès des élèves ont révélé des disparités entre élèves. Interrogés sur les causes possibles de celles-ci, les élèves citent une pré-expérience du numérique mais aussi la sensibilisation aux dangers du numérique par leur entourage. D'autres ont pointé un besoin de mieux informer les élèves sur les risques liés aux usages du numérique.

L'AISSANCE DES JEUNES SE RÉVÈLE MOINDRE QUAND IL S'AGIT D'UTILISER UN TABLEUR, UN LOGICIEL DE PRÉSENTATION ET CRÉER DES SITES WEB OU DES VIDÉOS

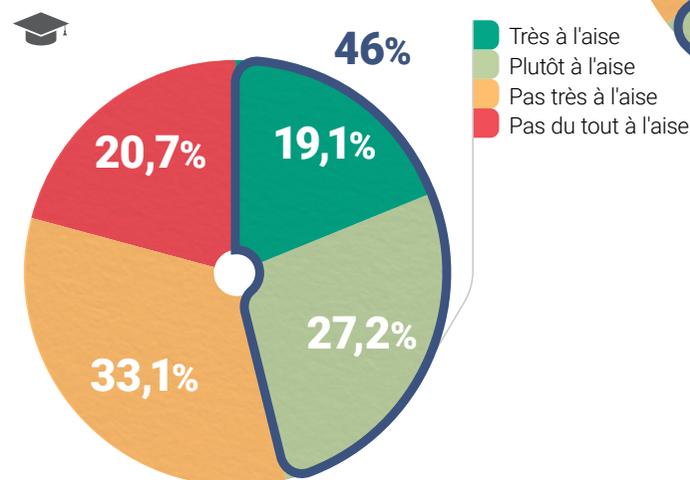
Aujourd'hui, pour utiliser un tableur (p.ex. Google Sheet, Excel), tu te sens ...



Aujourd'hui, pour utiliser un logiciel de présentation (p.ex. Google Slides ou PowerPoint), tu te sens ...

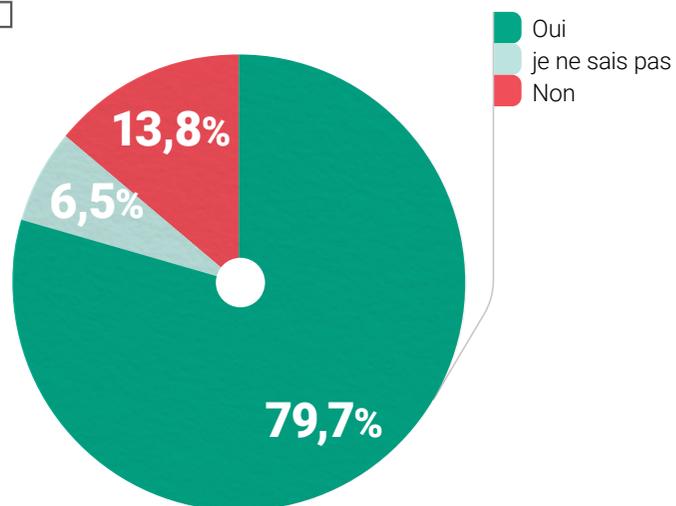


Aujourd'hui, pour créer des contenus vidéo/ site web/documents multimédia, un logiciel de présentation, tu te sens



PAR AILLEURS, LES ENSEIGNANTS CONFIRMENT QUE LE PROJET LEUR PERMET D'ENRICHIR LEURS COURS ET D'AMÉLIORER LES CONDITIONS D'APPRENTISSAGE

Diriez-vous que le dispositif contribue à enrichir vos cours de nouvelles ressources



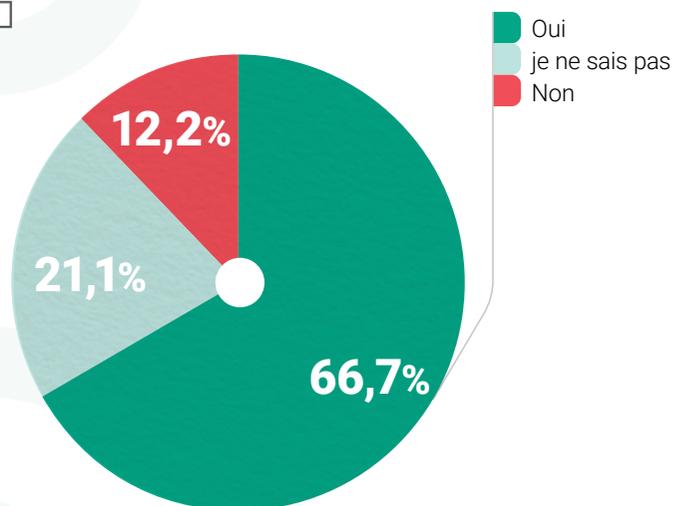
“J’ai appris à utiliser de nouveaux outils, à réaliser des vidéos de la juste durée, dans le juste format. Je me suis dépassé.”

“Avec la Khan Academy j’ai trouvé un outil formidable pour compléter les apports théoriques. Mes élèves adorent. Ils peuvent s’exercer autant qu’ils le souhaitent. S’auto-corriger. Ce qui est important c’est d’alterner les supports. On n’est jamais dans le tout numérique.”

“Du point de vue des élèves, le recours au numérique peut améliorer les explications données par les enseignants (PPT, capsules vidéo, schémas).”

LE PROJET OFFRE ÉGALEMENT DE NOUVELLES POSSIBILITÉS DE REMÉDIATION ET AU-DELÀ DE NOUVELLES FAÇONS DE TRAVAILLER...

Diriez-vous que le dispositif offre de nouvelles possibilités de remédiation?



“Je développe des exercices de **remédiation** avec Quizziz.”

“En histoire, je pratique **la classe inversée**. Je m’enregistre pour partager les bases du cours puis je leur fais analyser des documents. Je reviens vers eux ensuite en synthèse par audio ou vidéo en présentant des cartes, des schémas.... Ca marche bien.”

“Des outils existent qui facilitent l’apprentissage des élèves en tenant compte de leurs besoins. En langues modernes par exemple, on a découvert l’existence d’un outil qui permet d’adapter la difficulté du texte et des questions au niveau de l’élève mais aussi à des besoins spécifiques (cas d’enfants dyslexiques par ex.)”

*“Le projet aide à **pratiquer la différenciation**. On peut offrir un programme d'exercices individualisés en donnant des instructions spécifiques à chaque élève. L'utilisation de tests en ligne **encourage aussi l'auto-évaluation**. Avec les Google forms par exemple les élèves voient immédiatement leurs résultats. Ils comprennent plus facilement la source de leurs erreurs. **Pour l'enseignant c'est aussi très utile car on peut avoir accès aux réponses à plusieurs niveaux**: par élève, par question ou en mode statistique global pour repérer les questions qui ont posé le plus de difficultés, etc.”*

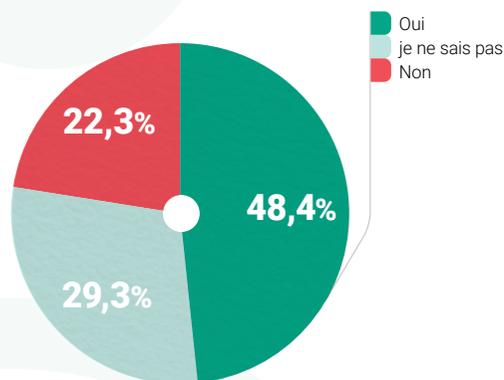
*“Depuis que l'ordinateur individuel est entré dans ma classe, **j'évalue davantage**. Je pratique les **micro-évaluations qui permettent tout de suite de savoir ce qui est acquis** et ainsi de retravailler les autres notions avec les élèves qui en ont besoin.”*

*“Je peux **mieux observer leur façon d'apprendre** car je corrige tout de manière individuelle. **C'est chronophage mais c'est aussi une manière de mieux les écouter, de mieux les connaître**. On ne peut pas être aussi attentif devant 25 élèves en classe.”*

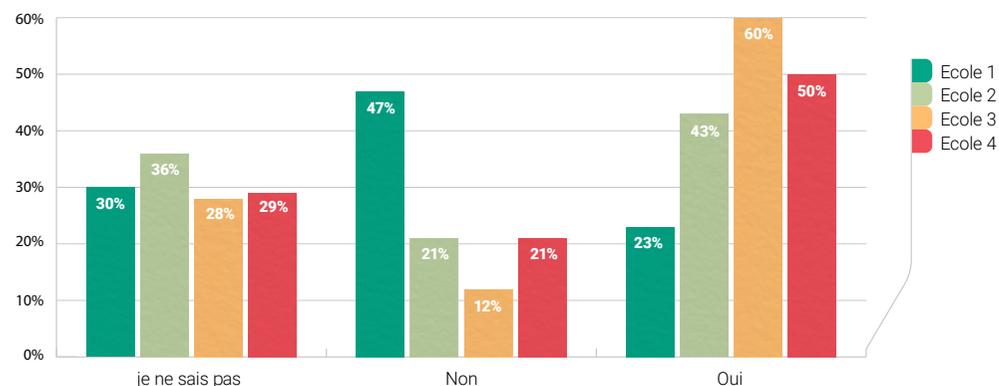
*“L'ordinateur me met en capacité de **suivre plus facilement les progrès de chacun**. Je montre le chemin vers l'apprentissage de la langue. Ce que je vise, c'est permettre à l'élève de réussir à se débrouiller dans une situation concrète dans une langue qu'il ne connaît pas. Les appli langue offrent beaucoup d'opportunités de mises en situation. Le côté ludique plaît.”*

UN ÉLÈVE SUR DEUX CONFIRME QUE L'APPAREIL INDIVIDUEL A CHANGÉ SES CONDITIONS D'APPRENTISSAGE, AVEC DES VARIATIONS IMPORTANTES SELON LES ÉCOLES

Dirais-tu que l'utilisation du Chromebook a changé tes conditions d'apprentissage ?



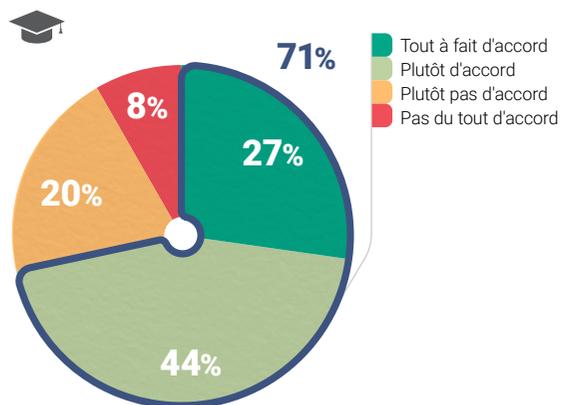
Dirais-tu que l'utilisation du Chromebook a changé tes conditions d'apprentissage ?



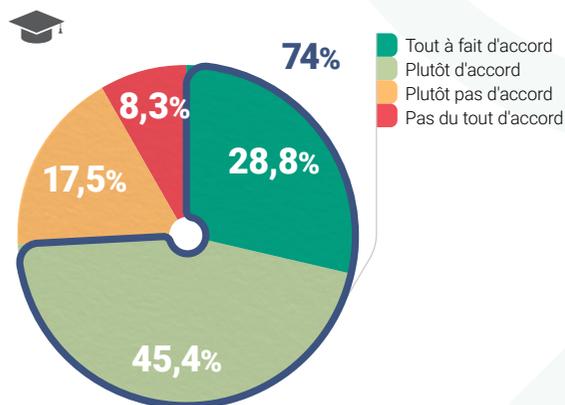
“ Ca a rendu plus facile le partage d'informations. ” - “ C'est plus intuitif et ludique. ”
 “ Ca a amélioré mes capacités d'organisation. ” - “ L'appareil individuel permet d'apprendre d'une autre manière. ” - “ Ca apporte une meilleure compréhension de la matière. ”

LES ÉLÈVES METTENT EN AVANT LES NOTIONS DE PLAISIR, D'AUTONOMIE, D'INTÉRÊT, DE CAPACITÉ À SE FAIRE COMPRENDRE ET D'ORGANISATION DE LEUR TRAVAIL

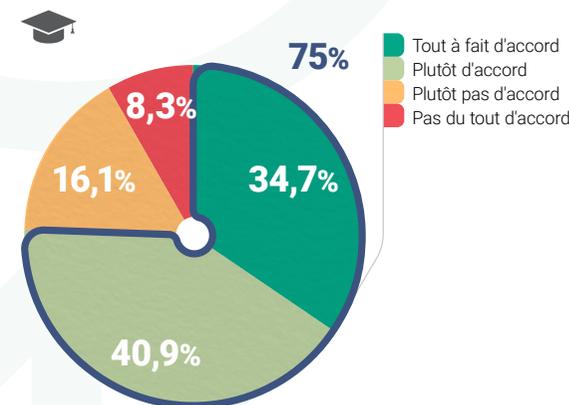
Lorsque j'utilise mon chromebook plutôt que d'autres supports d'apprentissage, je me sens plus intéressé(e)/engagé(e) ?



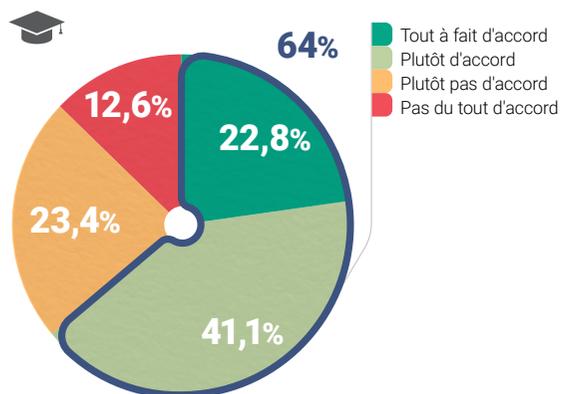
Lorsque j'utilise le chromebook plutôt que d'autres supports, je prends plus de plaisir ?



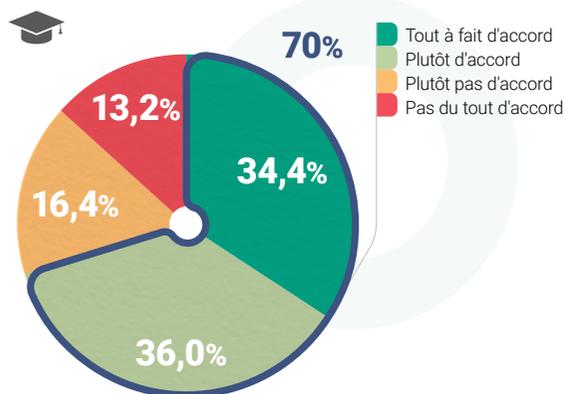
Lorsque j'utilise le chromebook plutôt qu'un autre support, je suis plus autonome dans les apprentissages ?



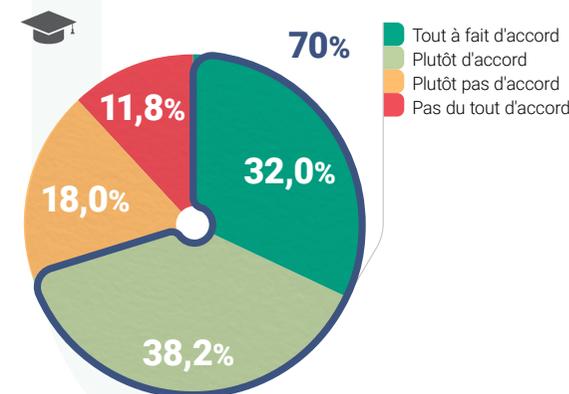
Lorsque j'utilise le chromebook plutôt qu'un autre support pédagogique, je me sens plus concentré(e) ?



Lorsque j'utilise le chromebook plutôt que d'autres supports d'apprentissage, j'organise mieux mon travail ?

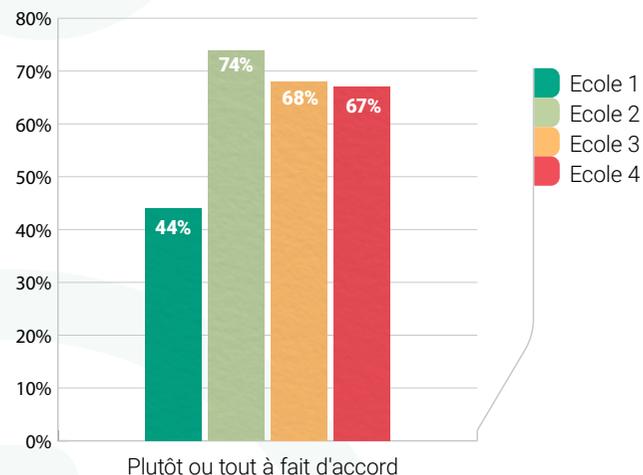


Lorsque j'utilise le chromebook plutôt que d'autres supports d'apprentissage, je me fais mieux comprendre ?



LES ÉLÈVES QUI UTILISENT RÉGULIÈREMENT L'ORDINATEUR INDIVIDUEL EN CLASSE CONSIDÈRENT QU'IL LEUR PERMET DE RÉALISER PLUS DE TRAVAUX DE GROUPE

Utiliser le chromebook me permet de travailler plus souvent en groupe



Seuls 25% des élèves de l'école 1 utilisent l'ordinateur individuel au moins 1 fois par semaine en classe vs. 91% des élèves des 3 autres écoles.

En moyenne, **plus de 2 élèves sur 3** (hors Ecole 1) considèrent que l'ordinateur individuel leur permet de réaliser plus de travaux de groupe.

ÉCLAIRAGE ISSU D'UNE ENQUÊTE MENÉE AU QUÉBEC AUPRÈS DE 6.057 ÉLÈVES ET 302 ENSEIGNANTS (KARSENTI, ET FIEVEZ, 2013)

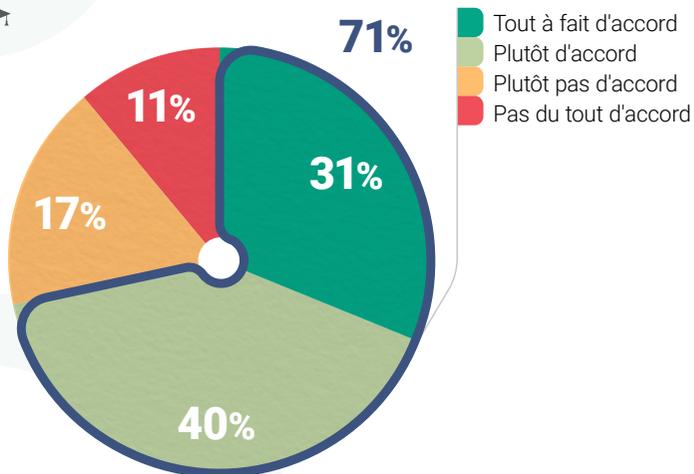
Les résultats de cette enquête ont mis en évidence de nombreux avantages à l'usage des outils numériques en classe comme la portabilité (cartable allégé grâce aux cours numérisés), l'accès à l'information, la collaboration entre élèves, la qualité des présentations, la créativité et la motivation accrue des élèves mais aussi une organisation du travail plus aisée.

S'agissant des usages de la tablette en classe, l'étude montre l'importance des tâches liées aux manuels scolaires (en version digitalisée), à la plateforme de l'école et à la recherche d'informations mais aussi à la messagerie et aux jeux en ligne. Elle souligne également **le décalage entre la perception des élèves et des enseignants sur la capacité des élèves à chercher de l'information et plus encore à évaluer la validité de celle-ci (esprit critique)**, les élèves ayant tendance à s'auto-évaluer de manière très positive mais manquant souvent de méthode et de recul pour sélectionner/décrypter/exploiter la "bonne" information.

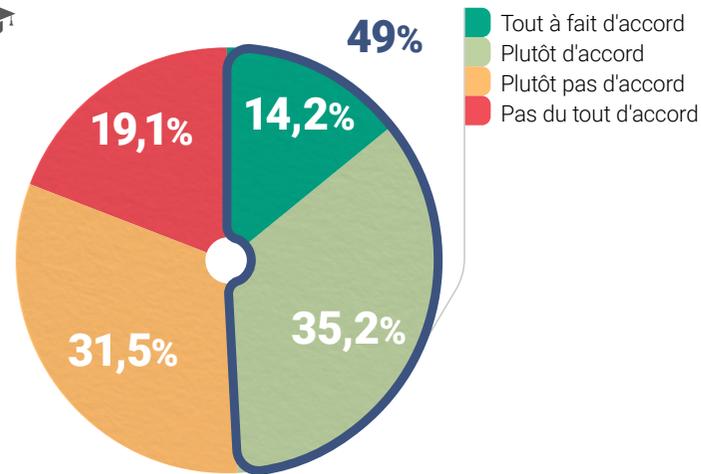
Karsenti met en avant l'idée d'un usage "réfléchi" de la tablette en classe de manière à rendre effectif le potentiel pédagogique présumé des technologies en éducation.

LES ÉLÈVES FONT ÉTAT D'UNE AMÉLIORATION SENSIBLE DE LA RELATION AVEC LEURS ENSEIGNANTS ET, DANS UNE MOINDRE MESURE, ENTRE EUX

Dirais-tu qu'utiliser le chromebook contribue à améliorer tes relations avec tes enseignants ?



Dirais-tu qu'utiliser le chromebook contribue à améliorer tes relations avec tes camarades ?



POINT D'ATTENTION: UN RISQUE AVÉRÉ DE DISTRACTION EN CLASSE COMME À LA MAISON

Les risques de distraction et les difficultés à rester concentré(e) sont cités à plusieurs reprises comme étant des faiblesses liées à l'usage d'un outil numérique individuel en classe.

Ces difficultés ont plusieurs causes: d'ordre technique (problème de mise en route, de connexion, oubli du matériel ...) mais aussi de nature périphérique, certains élèves jouant en classe ou visionnant des contenus vidéos sans rapport avec l'enseignement.

Ce problème est bien réel mais, comme le rappelait l'un des élèves interrogés, il n'est pas nouveau, les smartphones étant déjà très présents dans certaines classes ou certains cours.



APPRÉCIATION DES COMPOSANTES PROPRES DU DISPOSITIF RENTRÉE NUMÉRIQUE

RAPPEL: LES CONDITIONS POUR QUE LES ÉLÈVES UTILISENT UN OUTIL NUMÉRIQUE AU SERVICE DES APPRENTISSAGES SONT NOMBREUSES

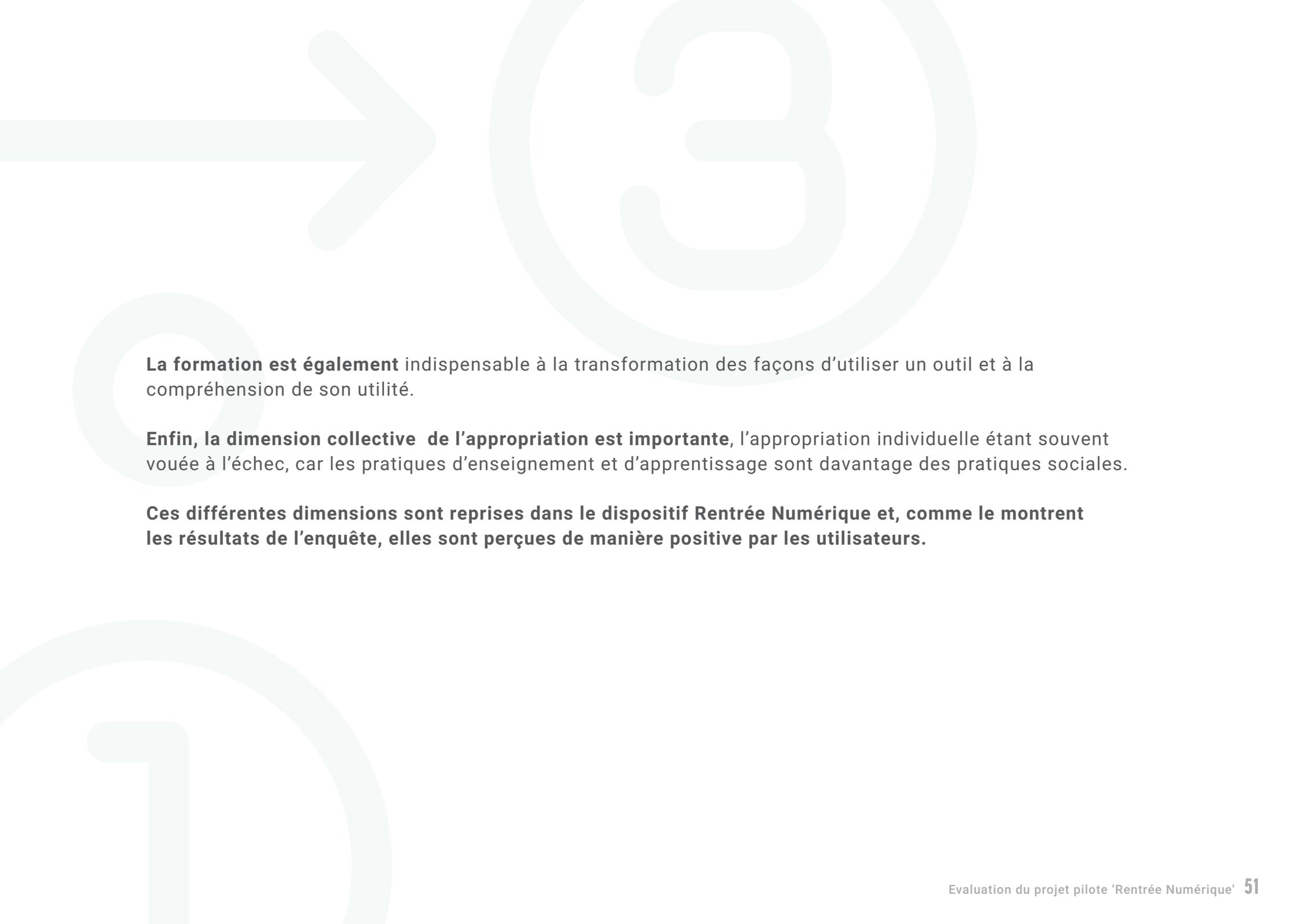
Les outils pédagogiques numériques **sont réputés plus exigeants que les outils d'apprentissage traditionnels**. Ainsi comme le rappellent Tricot et Chesné ⁽¹⁾, n'apporter que l'outil en classe peut au mieux s'avérer inutile, au pire détériorer les conditions d'apprentissage. **Le numérique reste un outil et non une solution.**

Les conditions pour qu'enseignants et apprenants s'approprient un outil numérique au service de l'apprentissage sont donc nombreuses.

S'agissant de l'outil lui-même, plusieurs qualités intrinsèques doivent être réunies:

- **utile** (permettre de mieux enseigner et/ou de mieux apprendre) et perçu comme utile par les enseignants et les élèves,
- **utilisable** (facile à prendre en main) et perçu comme utilisable,
- **acceptable** (compatible avec l'organisation du temps, de l'espace, avec les outils, les tâches, les valeurs et les motivations des individus et les caractéristiques de l'institution dans laquelle ils travaillent).

(1) Tricot A. et Chesné J.F, Numérique et Apprentissage scolaire, Centre National des Etudes Scolaires 2020



La formation est également indispensable à la transformation des façons d'utiliser un outil et à la compréhension de son utilité.

Enfin, la dimension collective de l'appropriation est importante, l'appropriation individuelle étant souvent vouée à l'échec, car les pratiques d'enseignement et d'apprentissage sont davantage des pratiques sociales.

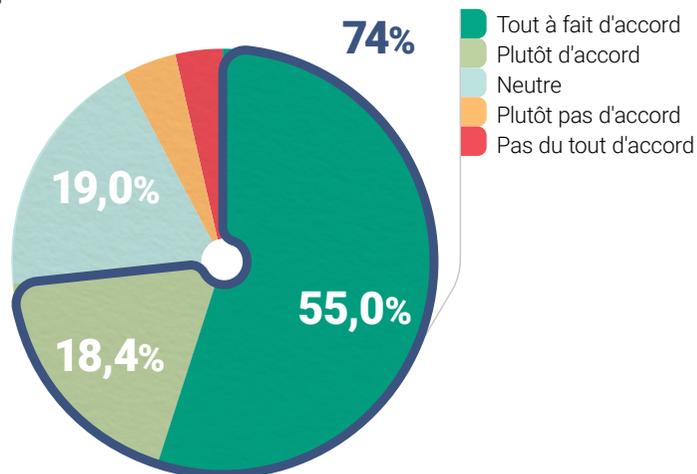
Ces différentes dimensions sont reprises dans le dispositif Rentrée Numérique et, comme le montrent les résultats de l'enquête, elles sont perçues de manière positive par les utilisateurs.

LES ENSEIGNANTS COMME LES ÉLÈVES SONT TRÈS LARGEMENT EN FAVEUR DE LA POURSUITE DU PROJET DANS LEUR ÉCOLE

Perspective des élèves :

3 élèves sur 4 en faveur et 7% défavorables

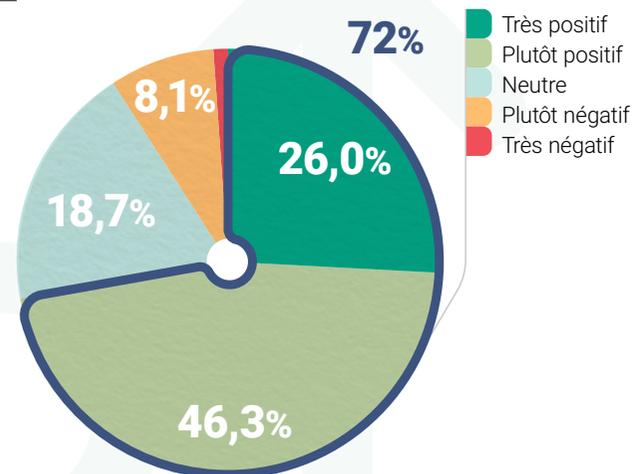
Je suis favorable à la poursuite du projet



Perspective des enseignants :

3 enseignants sur 4 en faveur et 9% défavorables

Ressenti par rapport au projet "Rentrée Numérique"



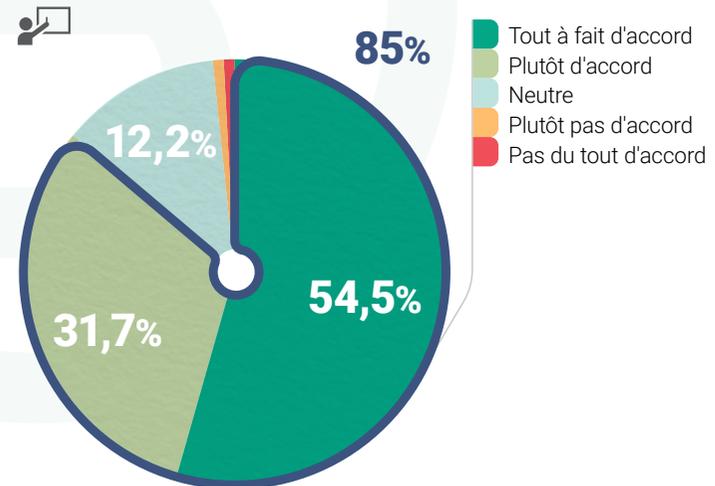
LES ENSEIGNANTS PLÉBISCITENT LE DISPOSITIF D'ACCOMPAGNEMENT INDIVIDUEL, UNE SPÉCIFICITÉ FORTE DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE

La formation de base est considérée comme une étape indispensable à la prise en main mais elle ne suffit pas, une majorité d'enseignants recourant aux accompagnements individuels (73% d'entre eux).

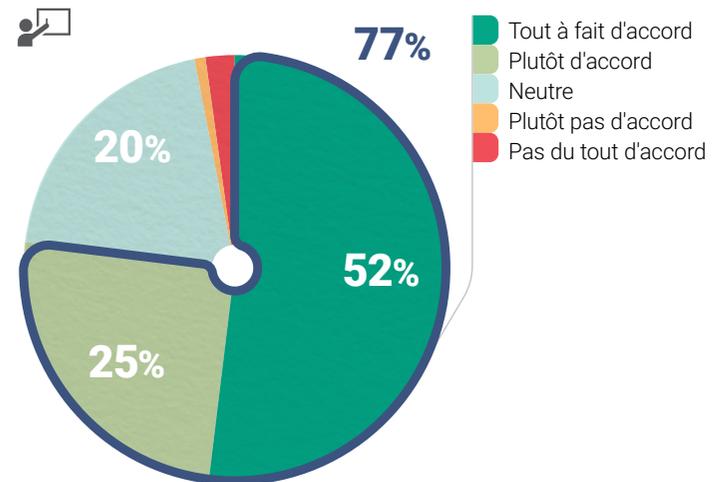
“J’ai recouru très vite aux sessions par créneau de 1h. Ca m’a sauvée.”

Parmi les enseignants qui ne souhaitent pas bénéficier de ces sessions de coaching individuel, beaucoup invoquent un manque de temps mais aussi pour certains l'absence de besoin (aisance au départ, autoformation ou manque d'intérêt pour le projet, pour l'environnement Google, etc.).

Les accompagnements individuels sont une bonne manière d'aider les enseignants



Je suis satisfait(e) de l'accompagnement reçu des technopédagogues

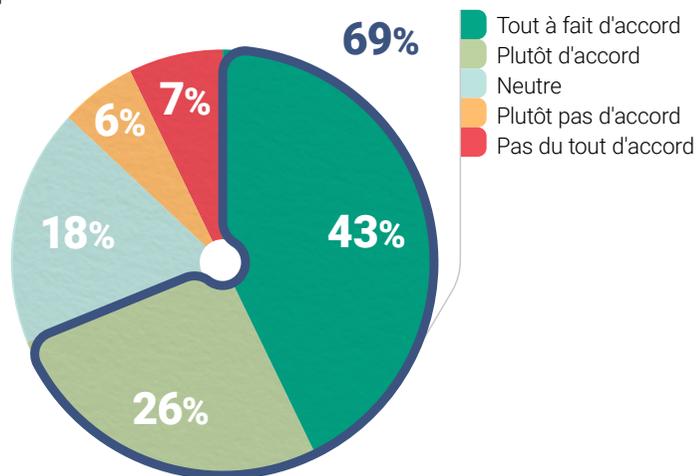


LE CHROMEBOOK CONSIDÉRÉ COMME ADAPTÉ À UN USAGE SCOLAIRE PAR UNE MAJORITÉ D'UTILISATEURS DANS LE CADRE DU PROJET PILOTE

Perspective des élèves :

2 élèves sur 3 en faveur et 13% défavorables

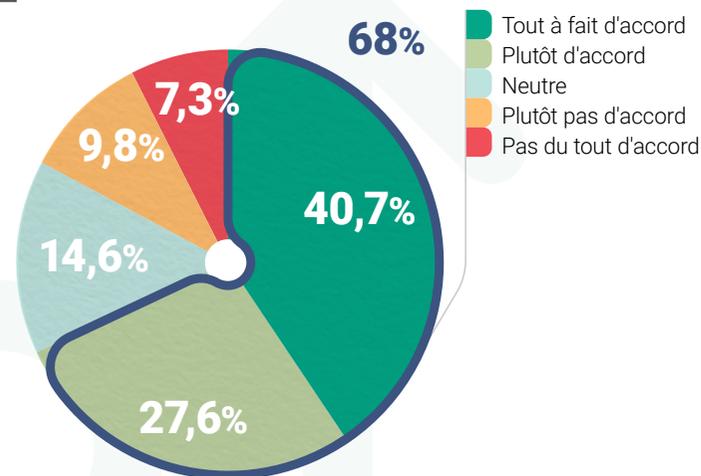
Le chromebook est adapté à une utilisation en classe



Perspective des enseignants :

2 enseignants sur 3 en faveur et 17% défavorables

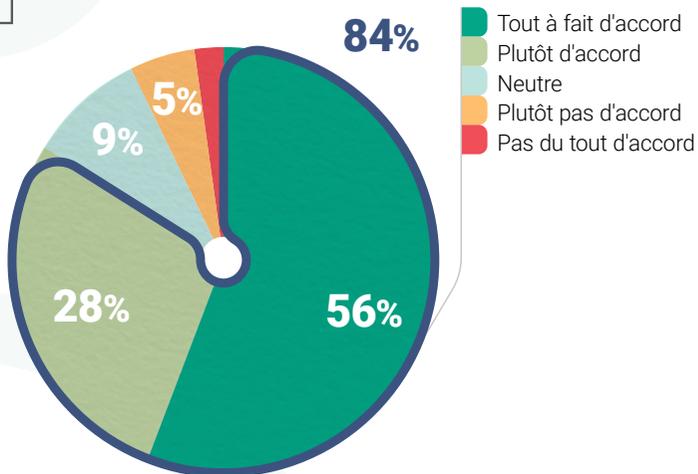
Le chromebook est un outil adapté pour une utilisation dans le cadre de l'école



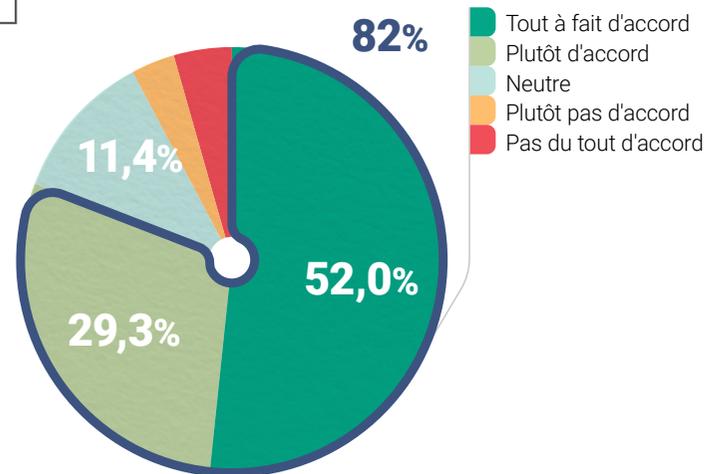
Quelques enseignants préféreraient utiliser d'autres équipements compatibles avec des applications qu'ils utilisaient avant Rentrée Numérique: animations flash ou Paint 3D par exemple.

LE MODÈLE 1:1 LARGEMENT VALIDÉ PAR LES ENSEIGNANTS EN RAISON DE SA SIMPLICITÉ ET DE SON CARACTÈRE ÉQUITABLE

Fournir 1 machine par élève (modèle 1:1) est la meilleure manière d'intégrer le digital à l'école

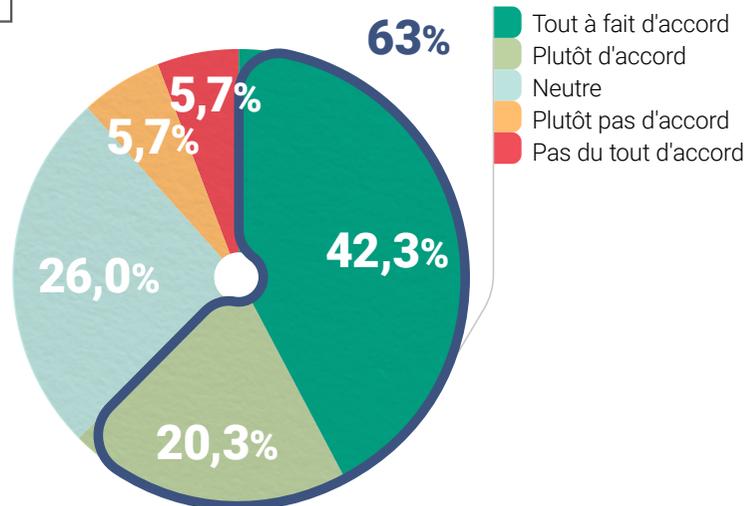


L'homogénéité du matériel fourni aux élèves dans l'école est un facteur clé de succès de ce type d'initiative



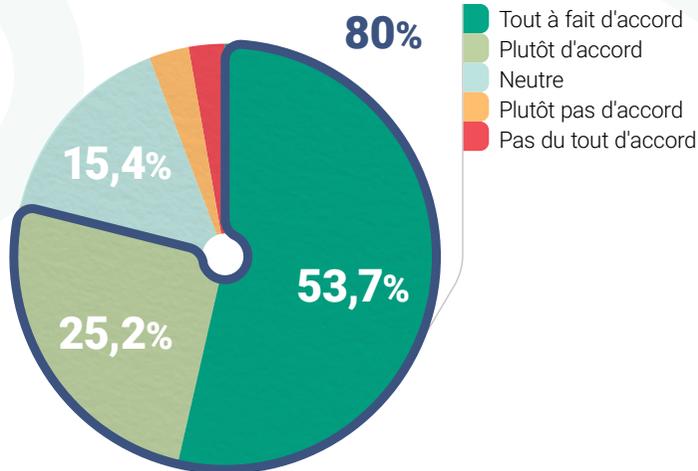
LA CONTRIBUTION FINANCIÈRE DEMANDÉE AUX FAMILLES: UN INVESTISSEMENT JUSTIFIÉ POUR PRÈS DE 2/3 DES ENSEIGNANTS

Les bénéfices pédagogiques justifient
l'investissement des parents



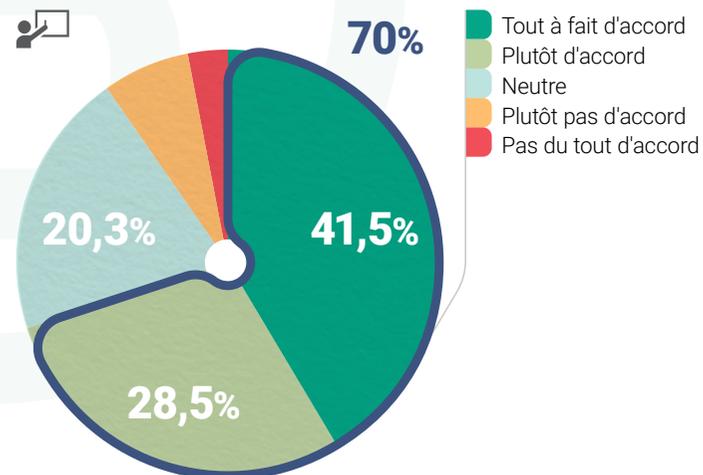
UNE AIDE BIENVENUE POUR "TRAVERSER" LA CRISE SANITAIRE

Le dispositif permet de mieux garder le contact avec les élèves

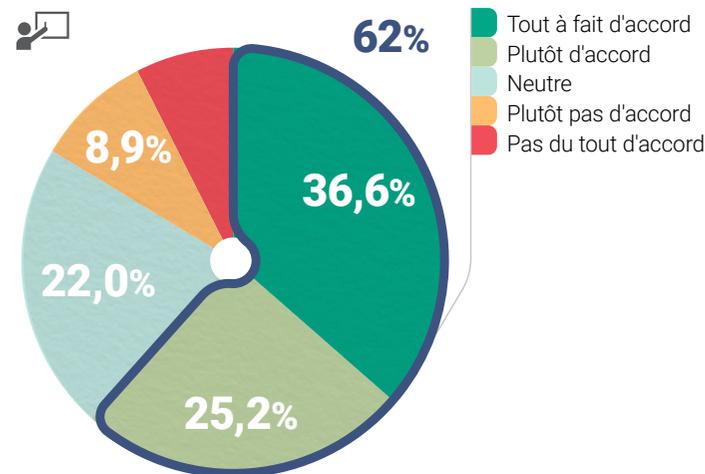


“J’ai créé de nouvelles activités pour toutes mes classes: via Classroom, je transmets 3 travaux à réaliser tous les lundis. Retour attendu vendredi. Ça les responsabilise. Au début 90% de retours réguliers. Auj plutôt entre 60 et 70%. La crise a boosté mon utilisation de l’outil: jeux, présentations vidéo... J’ai progressé très rapidement durant ces quelques semaines!”

Dans le cadre de la crise Covid, le dispositif a permis d’assurer des interactions pédagogiques riches



Dans le cadre de la crise Covid, le dispositif permet de réduire la fracture numérique

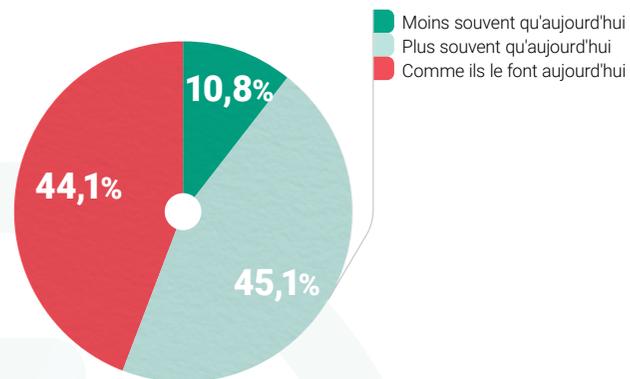




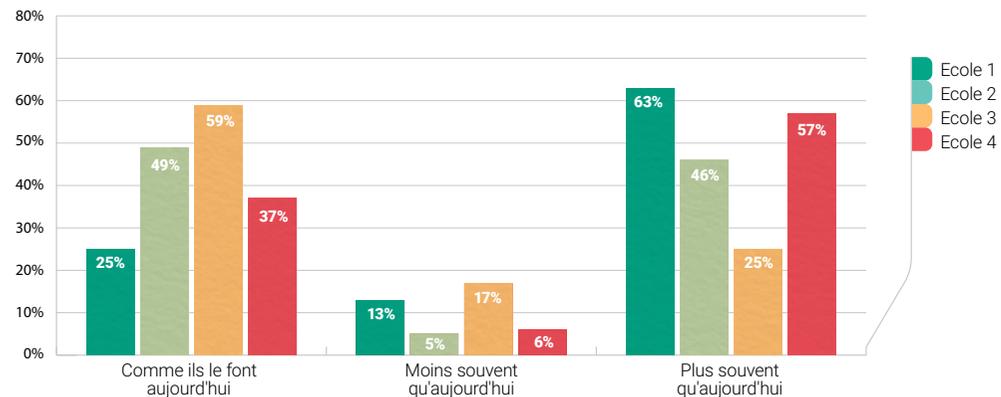
PERSPECTIVES ET RECOMMANDATIONS

45% DES ÉLÈVES SOUHAITERAIENT QUE LES ENSEIGNANTS UTILISENT DAVANTAGE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL. CETTE DEMANDE EST PARTICULIÈREMENT FORTE DANS L'ÉCOLE LA MOINS UTILISATRICE ACTUELLEMENT

Je voudrais que mes enseignants utilisent le chromebook



Je voudrais que mes enseignants utilisent le chromebook



LA DURABILITÉ DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE ET L'OPTIMISATION DE SON IMPACT PASSENT PAR LA PRISE EN COMPTE D'UN CERTAIN NOMBRE DE BESOINS (I)

AVOIR UNE APPROCHE LA PLUS INTÉGRÉE POSSIBLE VIS-À-VIS DES ÉLÈVES:

- **Offrir une formation plus poussée aux apprenants** sur les bases en informatique (bureautique).
- **Les sensibiliser davantage aux enjeux de sécurité** avec le numérique (réfléchir à des partenariats en ce sens avec d'autres asbl?).
- **Développer la créativité avec le numérique.**

Margarida Romero propose ainsi 3 idées pour dépasser la consommation de contenu et développer la créativité avec le numérique:

- **L'école doit permettre de développer une attitude plus créative envers le monde:** privilégier les approches interdisciplinaires et thématiques pour permettre d'engager les apprenants dans des défis visant à résoudre des problèmes d'une certaine complexité, comme la cocreation d'une ville intelligente. (#fabville #smartcitymaker): <http://www.quebecnumerique.com/espacelab/>
- **La littératie médiatique doit être liée au développement d'une pensée plus critique.**
- **Les compétences TIC doivent évoluer afin de ne plus se centrer sur la recherche d'informations** mais plutôt sur la construction de solutions technologiques via la programmation ou la robotique.

LA DURABILITÉ DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE PASSE PAR LA PRISE EN COMPTE D'UN CERTAIN NOMBRE DE BESOINS (II)

ENCOURAGER LA CRÉATION DES ESPACES DE PARTAGE DE PRATIQUES ENTRE UTILISATEURS (COMMUNAUTÉS) POUR PLUS DE FLUIDITÉ DANS LES ÉCHANGES:

- **Continuer à structurer le partage de pratiques au sein de chaque école** (cercles numériques, communautés, familles d'utilisateurs - utiliser les heures de pratique collaborative ?) voire inter écoles par discipline.
- **Maintenir le kit de ressources pédagogiques⁽¹⁾** (plus de 400 membres aujourd'hui) **tout en réfléchissant à de nouvelles modalités de diffusion** des infos.
- Développer les sessions trucs et astuces pour attirer l'attention des utilisateurs sur certains biais, risques, pour les aider à gagner du temps, etc.
- **Créer des ambassadeurs du projet.**
- Mettre en place des mécanismes visant à **réduire le risque de distanciation lié à la pratique du e-learning, l'usage du numérique étant de nature à transformer les relations interpersonnelles.**

(1) Ce kit contient de nombreuses ressources partagées entre tous les intervenants qui le souhaitent (en qualité de contributeur ou d'utilisateur)

LA DURABILITÉ DU PROJET RENTRÉE NUMÉRIQUE PASSE PAR LA PRISE EN COMPTE D'UN CERTAIN NOMBRE DE BESOINS (III)

RESTER VIGILANT SUR LE RESPECT DES CRITÈRES DE SUCCÈS DU PROJET IDENTIFIÉS AU DÉMARRAGE

- **Embarquer les directions et le référent numérique** dans le pilotage de la mise en oeuvre sur toute la durée du projet (nécessité de “prendre la température régulièrement”).
- Pour que les élèves s'approprient pleinement l'outil et les nouvelles méthodes associées **il semble important qu'une majorité des enseignants de 4^{ème} (puis 5^{ème}...) l'utilisent.**
- **Garantir la qualité de la connexion wifi** dans l'établissement .
- **Maintenir un niveau d'accompagnement intensif et de qualité sur la durée**, en veillant à bien articuler les temps de formation et de pratique (pas trop espacés dans le temps) pour limiter les risques de décrochage de profs qui seraient “perdus”; constat qu'aujourd'hui une majorité des usages restent de l'ordre de la substitution; il faut accompagner au passage vers le next step, et maintenir un coaching dans la durée pour répondre à des questions qui, de techniques, vont évoluer naturellement vers des questions plus technico-disciplinaires....

“L'efficacité d'un outil en classe dépend fortement de ce qui accompagne une politique d'équipement, la formation des enseignants en premier lieu.” ⁽¹⁾

(1) A.Tricot et J.F. Chesné, Numérique et apprentissages scolaires, Rapport du CNECSCO, 2020

CONCLUSION

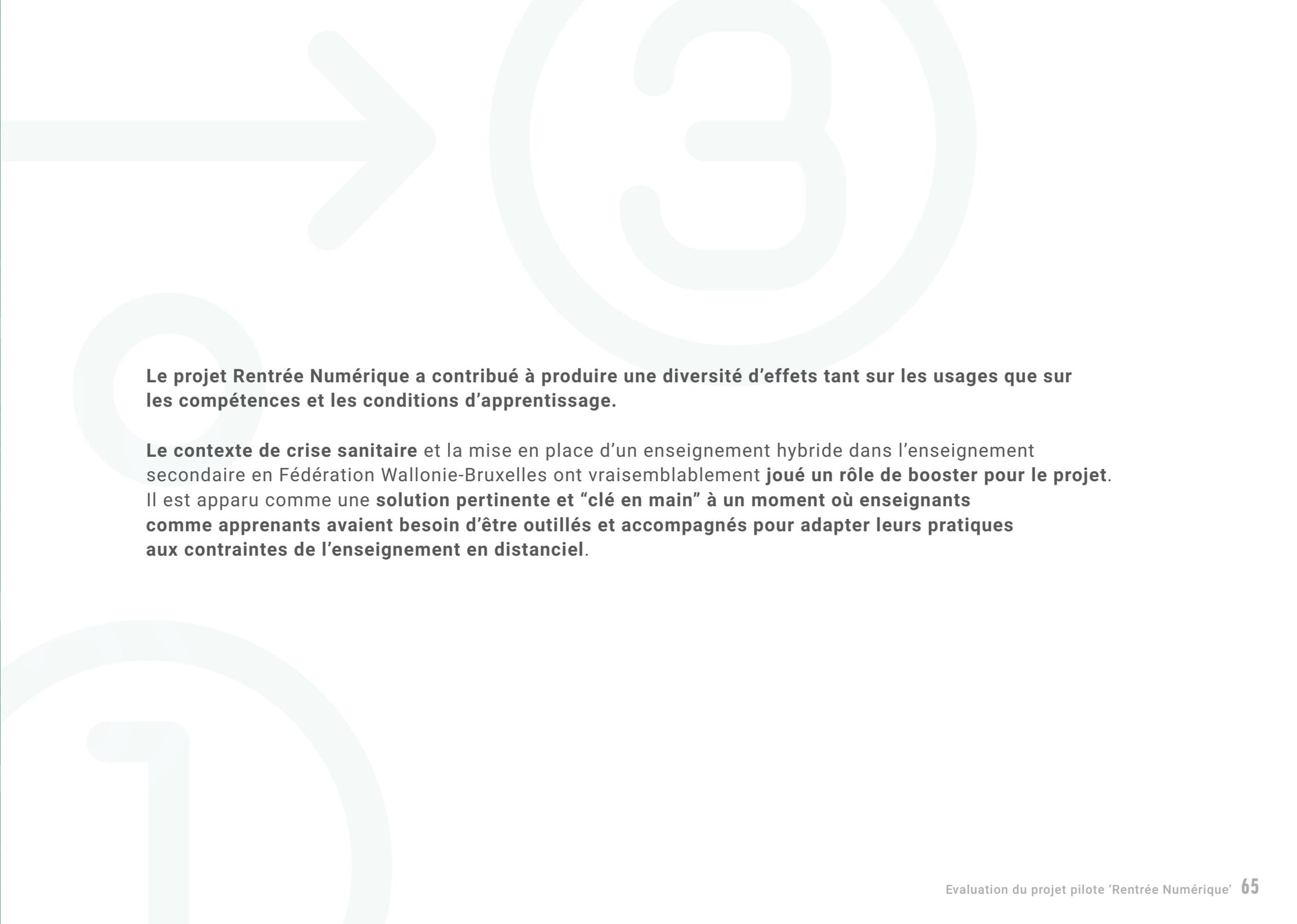
Le projet Rentrée Numérique a, en quelques mois, **produit de premiers effets positifs voire très positifs tant sur les usages du numérique par les enseignants et les apprenants que sur le développement de compétences diverses (strictement liées au numérique ou transversales telles la collaboration entre élèves).**

Comme rappelé par la littérature, les effets sur les apprentissages ont lieu par étape. Ils sont liés notamment à une régularité et une intensité d'usage. Ainsi, les entretiens avec les élèves confirment de manière unanime que les enseignants utilisent plus spontanément l'outil en année 2 et aussi pour un panel d'activités plus variées.

L'optimisation de l'impact d'un tel projet passe par sa pérennisation au sein des écoles participantes. Il importe **d'assurer, dès le démarrage du projet, une implication forte du référent numérique et de quelques ambassadeurs du projet au sein de l'école et ainsi d'offrir un accompagnement des enseignants dans la durée.**

Il semble également essentiel de **poursuivre la démarche d'évaluation engagée en 2020 sur plusieurs années** afin de **mesurer l'impact du projet** sur les modalités d'enseignement et d'apprentissage au long cours, le recul n'étant aujourd'hui pas suffisant pour pleinement mesurer les effets du projet sur ses utilisateurs.

SYNTHÈSE



Le projet Rentrée Numérique a contribué à produire une diversité d'effets tant sur les usages que sur les compétences et les conditions d'apprentissage.

Le contexte de crise sanitaire et la mise en place d'un enseignement hybride dans l'enseignement secondaire en Fédération Wallonie-Bruxelles ont vraisemblablement **joué un rôle de booster pour le projet**. Il est apparu comme une **solution pertinente et "clé en main" à un moment où enseignants comme apprenants avaient besoin d'être outillés et accompagnés pour adapter leurs pratiques aux contraintes de l'enseignement en distanciel**.

LES USAGES : LEVÉE DE CERTAINS FREINS À L'UTILISATION ET AUGMENTATION DE LA FRÉQUENCE D'UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES EN CLASSE ET À LA MAISON

- **Certains freins à l'usage du numérique rencontrés par les enseignants ont pu être levés**
 - En particulier : meilleure formation, meilleure vision des usages possibles.
 - ... mais d'autres doivent encore l'être : manque de pratique, problèmes techniques.
- **Augmentation claire de l'utilisation du numérique éducatif en classe et à la maison**
 - En classe, 2 élèves sur 3 l'utilisent au moins 1x/jour (vs. 1 sur 8 avant le projet).
 - A la maison, près de 70% l'utilisent tous les jours (vs. 23% avant le projet).

Cette augmentation varie selon les outils

- Certaines évolutions sont nettes : utilisation de l'Espace Numérique de Travail (ENT), d'outils collaboratifs, d'outils de communication avec les élèves et de ressources numériques pour enrichir les cours.
- ... d'autres plus lentes : utilisation de logiciels de présentation, d'exerciseurs et de quizz.

LES COMPÉTENCES : RENFORCEMENT DE LA CONFIANCE DES ÉLÈVES DANS LEURS COMPÉTENCES NUMÉRIQUES (EN FONCTION DE LA FRÉQUENCE DE L'USAGE)

- **Aujourd'hui, près de 9 élèves sur 10 sont confiants dans leurs compétences numériques**
 - Une tendance plus marquée dans les écoles qui utilisent plus souvent la machine.
- **Leur niveau de confiance est variable selon les outils**
 - Particulièrement à l'aise pour : chercher de l'information, utiliser un traitement de texte, les emails et collaborer numériquement... = compétences mobilisées et stimulées par leurs enseignant(e)s.
 - Relativement à l'aise pour résoudre des problèmes techniques & sécuriser l'usage de leur machine même si des disparités persistent entre élèves à ce niveau.
 - Moins à l'aise pour : utiliser un tableur, un logiciel de présentation ou créer des vidéos = compétences que leurs enseignant(e)s mettent encore assez peu en pratique.

LES CONDITIONS D'APPRENTISSAGE : UN IMPACT POSITIF SOULIGNÉ PAR LES ENSEIGNANTS ET LES ÉLÈVES ... QUI RESTE À CONSOLIDER

- **Les enseignants mettent en avant les bénéfices en termes d'enrichissement de leur cours, de remédiation, de différenciation et d'autonomisation des élèves**
 - ... mais l'évaluation montre que les effets sur la créativité des élèves ou sur la production d'écrits sont plus mesurés.
- **Un élève sur deux considère que l'ordinateur individuel a changé ses conditions d'apprentissage avec des variations importantes selon les écoles**
 - Mise en avant des notions de plaisir, d'autonomie, d'intérêt, de capacité à se faire comprendre et d'organisation de leur travail.
 - Les élèves qui utilisent régulièrement leur ordinateur en classe déclarent que l'outil leur permet de réaliser plus de travaux de groupe.
- **Enseignants et élèves s'accordent sur l'impact positif du dispositif sur les relations entre élèves et enseignants**

LE DISPOSITIF RENTRÉE NUMÉRIQUE: L'ACCOMPAGNEMENT INDIVIDUEL ET L'ÉQUIPEMENT 1:1 HOMOGENE, CLÉS POUR LE SUCCÈS D'UN PROJET NUMÉRIQUE

- **Les accompagnements individuels sont une manière pertinente de développer les compétences des enseignants** car ils
 - sont complémentaires des formations collectives,
 - permettent d'ancrer le projet dans leur réalité de travail.
- **Le modèle 1:1 et l'homogénéité du matériel sont largement soutenus par les enseignants**
 - **84% des enseignants considèrent que fournir 1 machine par élève** (modèle 1:1) est la meilleure manière d'intégrer le digital à l'école,
 - **81% des enseignants insistent sur l'importance de l'uniformité** du matériel fourni, source de simplicité de gestion et d'équité entre élèves.
- **2/3 des enseignants et des élèves pensent que le chromebook est adapté à l'usage scolaire**
- **3/4 des enseignants et des élèves sont favorables à la poursuite du projet** (moins de 10% y sont défavorables)

PERSPECTIVES

Le projet Rentrée Numérique **produit ses effets par étapes**

- La majorité des enseignants sont “à bord” et constatent les bénéfices et le potentiel
- ... mais les usages restent - pour une partie - au niveau de la substitution ⁽¹⁾

Pour optimiser son impact dans un contexte d’essaimage et garantir sa durabilité, le projet doit prendre en compte les éléments suivants:

- **Nécessité d’embarquer l’ensemble des parties prenantes** dans le projet: direction d’école, pouvoir organisateur, référent numérique, enseignants, parents et élèves.
- **Avoir une approche la plus intégrée possible avec les élèves en matière d’usage du numérique** (accompagner, de manière coordonnée avec les autres acteurs impliqués, le développement de l’ensemble des compétences y compris bureautique/usage sécurisé).
- **Continuer à encourager des espaces de partage** (communautés).
- **Rester vigilant sur le respect des critères de succès identifiés au démarrage.**
- L’importance de **poursuivre les efforts d’évaluation dans les 18 prochains mois** pour **apprécier l’ensemble du potentiel d’impact** d’un projet tel que Rentrée Numérique sur le développement des compétences du 21^{ème} siècle.

(1) Suivant le modèle SAMR présenté en page 23



