

Hélène Grimbelle

Il y a trois ans, en décidant de mettre en œuvre une **stratégie offensive dans le champ numérique**, la Ligue de l'enseignement a souhaité apporter sa contribution à deux défis identifiés par les acteurs des politiques publiques éducatives en matière de numérique :

- le défi d'un rapport renouvelé aux savoirs,
- et le défi démocratique : la société numérique serait-elle par essence, une société démocratique renforcée ? Ou une société plus inégalitaire demain, si elle ne s'intéresse pas assez aujourd'hui aux usages numériques comme l'a souligné Dirk Van Damme.

La Ligue de l'enseignement est une association composée de 15 000 professionnels, de 30 000 associations dirigées par quelques 500 000 responsables bénévoles. Au quotidien, dans l'école et aux côtés de l'école, elle agit pour l'accès de tous à des activités éducatives de qualité, qu'elles soient sportives, artistiques, environnementales, de loisirs ou de vacances.

Mais pour illustrer notre travail, celui d'une organisation de la société civile organisée et son rôle dans l'élaboration et la mise en œuvre d'une politique publique, je vais évoquer notre programme d'éducation au et par le numérique « D-Clics numériques ».

Nous avons en effet, il y a peu, pris l'initiative de réunir des acteurs éducatifs et de la recherche au sein d'un consortium et répondu à l'appel à projets du Programme d'investissements d'Avenir, qui a rendu possible le développement de notre programme qui s'appuie sur 4 éléments clés :

1- une vision d'une éducation au numérique qui ne se limite pas à la technique

2- une approche participative et créative pour une éducation active

3- une réponse adaptée, maintenant, aux besoins du monde éducatif

4- des modalités coopération avec le monde de la recherche et l'écosystème public et privé du numérique éducatif

Le programme D-Clics numériques est composé de deux grandes catégories d'actions :

- d'une part, **la formation** des éducateurs (avec un objectif de 5 500 enseignants et animateurs outillés dans une visée de massification)
- et, d'autre part, **la mobilisation citoyenne** en faveur de l'éducation, en associant des jeunes et autres adultes de tout âge qu'ils soient bénévoles, volontaires ou encore réservistes de l'Éducation nationale.

1 - **1^{er} élément donc** : notre vision d'une éducation au numérique **ne se limite pas à la technique**. Nous nous situons à l'opposé d'une approche qui séparerait l'éducation scientifique et technique de l'éducation citoyenne. Ainsi, nos parcours éducatifs utilisent-ils le coding comme mobilisables dans des situations éducatives diverses (éducation artistique et culturelle, création de jeux vidéos, expérimentation robotique et éducation aux médias...).

Pour aborder ces « nouvelles compétences numériques », il faut évoquer la nécessaire compréhension de la logique algorithmique de l'ordinateur « programmer la machine, pour ne pas être programmé par la machine ». Enseigner le code devient incontournable et le ministère de l'Education nationale a intégré son enseignement dans tous les établissements scolaires depuis la rentrée dernière.

Mais la production artistique numérique constitue aussi un support intéressant pour le développement des compétences informatiques des enfants. C'est l'occasion de renouer avec cette tradition de l'éducation populaire qui associe travail créatif d'enfants et rencontres d'artistes et qui cherche à donner les clés de l'expression de sa créativité et ses émotions.

Enfin, il faut dépasser l'opposition entre tenants de **l'éducation aux médias** et tenants de la programmation informatique. Au contraire, l'une contient les clés de l'autre.

2 - Le **2^{ème} élément clé de notre programme** D-Clics numériques consiste à promouvoir **une approche participative et créative**.

En stimulant la créativité par le numérique, nous proposons des situations propres à stimuler la confiance en soi des enfants et des adultes que nous mobilisons et qui les accompagnent, mais aussi à stimuler la réflexion sur leur pratique. C'est cela que nous appelons « l'éducation créative, citoyenne et critique au numérique ».

Notre pari est celui de l'éducation active à l'ère du numérique (**passer du teaching au learning**) : en mettant les enfants et les jeunes en situation d'acteurs et de producteurs de contenus, nous les accompagnons dans leur réflexion citoyenne et critique. Et c'est bien là **un aspect propre à l'éducation par le numérique** et nouveau dans les pratiques pédagogiques. Les enfants deviennent des producteurs de contenus, en développant donc leur capacité contributive. Il s'agit pour les éducateurs de savoir articuler un « pouvoir de » individuel, avec un « pouvoir sur » collectif et politique.

Nous faisons, là, le pari de former des citoyens qui demain, conscients d'une éthique du partage, interviendront différemment dans l'espace public, tant physique que médiatique ou encore numérique (notamment les espaces de débat et de consultation que pourront développer les pouvoirs publics).

3 - **Le 3^{ème} élément clé du programme** D-Clics numériques est en fait notre volonté d'apporter **une réponse adaptée**, aujourd'hui, aux besoins du monde éducatif. Ce qui revient à **préciser une méthode pour intensifier et structurer l'offre éducative dans les territoires** et contribuer ainsi à faire évoluer les politiques éducatives locales.

a) Notre consortium est composé d'acteurs présents massivement sur les territoires reconnus des collectivités locales, pour leurs compétences en matière de structuration des politiques éducatives comme d'intervention directe.

Ils disposent de compétences avérées (éducation artistique et culturelle, éducation aux médias) qui peuvent être facilement réinvesties dans des dynamiques numériques, pour peu qu'on les réinvente. En se dotant de

compétences et d'outils renouvelés, **l'enjeu de notre programme partagé est bien de faire bénéficier le monde de l'éducation (les enseignants, les animateurs) de compétences et de capacités d'actions renouvelées.**

b) Parce qu'elles sont souvent le fait d'enseignants et d'éducateurs innovants et de petites structures locales, les propositions d'éducation au numérique constituent encore un travail fragmenté que voulons contribuer à structurer et massifier. Les outils numériques eux-mêmes peuvent faciliter la création de **communautés de pairs** se reconnaissant dans la recherche de nouvelles modalités pédagogiques se sentant parfois isolés. Le programme D-Clics est ainsi conçu techniquement pour faire vivre des communautés en ligne et favoriser des dynamiques d'innovation pédagogique et d'usage.

c) notre programme de formation de l'ensemble des éducateurs s'appuie donc sur **9 parcours éducatifs clés en main**, qui obéissent tous au même schéma :

- une proposition d'activités structurées en **une série de séquences pédagogiques** précises,
- **des didacticiels pour apprendre à utiliser les logiciels** et appréhender les méthodes pédagogiques proposées,
- **et une boîte à outils réunissant les ressources** créées et fournies par les membres du consortium, en accès libre.

d) Ces **formations** sont conçues pour **répondre à notre ambition ancienne de faire vivre réellement des communautés éducatives** qualifiées qui réunissent les enseignants et les animateurs quelques soient leurs statuts, leurs fonctions professionnelles, pour partager un projet éducatif commun et des enjeux déclinés à l'échelle locale pour s'adapter aux réalités sociales et éducatives de tous les territoires. Pour cela, les **formations** numériques du programme D-Clics se déclinent tant dans les **ESPE**, Ecoles Supérieures du Professorat et de l'Éducation, que dans des **formations in situ**, dans une école, dans un village, dans un quartier pour partager très concrètement ce que signifie la continuité éducative quand on évoque les pratiques numériques des enfants et les difficultés rencontrées par les adultes pour appréhender ces nouveaux usages.

Enfin, pour faciliter et rendre lisible la cohérence éducative souhaitée, les 9 parcours proposés font tous explicitement référence au **socle commun de connaissances, de compétences et de culture** redéfini il y a peu par l'institution scolaire.

e) Et pour conclure sur ce 3^{ème} élément-clé de notre programme, autour de la de formation et de la structuration de l'offre éducative dans les territoires, évoquons notre volonté de faire vivre les questionnements politiques en matière de numérique, à l'échelle locale pour qu'ils soient partagés par tous les éducateurs. Si l'on admet que le numérique est un enjeu éducatif en soi, si l'on admet que nous ne pouvons y répondre seulement à travers l'équipement mais aussi en s'appuyant sur une observation des usages, alors abordons le numérique éducatif comme le projet d'éducation artistique et culturelle ou comme le projet d'éducation au développement durable, en fait comme **le volet d'éducation au et par le numérique d'un projet éducatif de territoire**, d'une politique éducative locale.

4 - **Le quatrième et le dernier élément-clé** qui a prévalu dans l'élaboration de notre programme D-clics numériques était de favoriser très concrètement la coopération avec le monde de la recherche au sein d'un écosystème public et privé du numérique éducatif.

a) Nous nous sommes fixés des résultats en matière d'**innovation pédagogique et de recherche sur la pédagogie du numérique**.

Pour cela, nous avons favorisé la **mutualisation et les échanges de savoirs** entre les acteurs et la co-production de ressources de formation. Finalement, notre consortium vise à structurer les innovations pédagogiques, technologiques et d'usage pour contribuer à en massifier l'utilisation dans et hors l'école.

b) Nous opérons des **rapprochements** innovants entre les sphères éducatives du primaire et du secondaire, et l'enseignement supérieur (Universités, IUT, écoles d'ingénieurs...), à l'image de l'action des étudiants du Centre de Recherches Interdisciplinaire de l'Université Paris Descartes. ~~Notre partenariat avec le CRI offre aux étudiants du Master FOSTER (Formation pour l'Ouverture des Sciences, des Technologies pour l'Education et la Recherche) un débouché naturel à leurs projets numériques d'innovations pédagogiques et technologiques. Au-delà de quelques essais possibles sur nos terrains d'action, notre consortium identifie chaque année un projet particulièrement innovant qui fait l'objet d'un soutien actif, notamment par l'accueil d'étudiants en stage sur le terrain.~~

c) En faisant le choix de travailler avec des **Starts up, aux statuts d'entreprises privées lucratives ou non**, qui développent des solutions en termes de logiciels libres, nous amenons les communautés d'utilisateurs, les acteurs éducatifs que nous formons, à se situer comme des contributeurs directs des ressources pédagogiques proposées, qu'ils font progresser en continu.

Rappel des 4 éléments clés, issus d'une stratégie claire de la Ligue :

1- une vision d'une éducation au numérique qui ne se limite pas à la technique

2- une approche participative et créative pour une éducation active

3- une réponse adaptée, maintenant, aux besoins du monde éducatif

4- des modalités de coopération avec le monde de la recherche et l'écosystème public et privé du numérique éducatif

CONCLUSION :

Il y a 150 ans, Jean Macé créait la Ligue de l'enseignement convaincu qu'une société démocratique ne pouvait se passer de citoyens formés, éclairés, dotés d'un esprit critique. Et pour cela, il mobilisa le peuple dans son entreprise de création de l'instruction obligatoire, laïque et gratuite, pour favoriser l'émergence d'un grand système scolaire public. 150 ans après, en 2016 année anniversaire de la Ligue de l'enseignement, nous continuons finalement le même travail : en complémentarité des pouvoirs publics d'échelles nationale et locale, dans une société devenue numérique, un travail d'émancipation, de formation et de préparation à l'insertion sociale et professionnelle, en inscrivant nos actions au plus près des territoires, dans une logique de collaboration des acteurs en place et en mobilisant les citoyens et les 30 000 associations affiliées à la Ligue. Pour ce qui est du numérique, à l'échelle de la Ligue dans le temps, nous n'en sommes finalement qu'au début.