

LA RUCHE



Prix spécial du Jury

Équipe



Akcha Mohamed - académie de Lyon → mohamed.akcha@ac-lyon.fr

Lafanechere Thierry - académie de Lyon → thierry.lafanechere@ac-lyon.fr

Planet Nathalie - académie de Lyon → nathalie.planet@ac-lyon.fr

Guillot Christelle - académie de Nantes → christelle.guillot@ac-nantes.fr

Résumé

Donner la possibilité à des familles, des élèves, des personnels (enseignants, agents ...) de se lancer dans le numérique. Les aider à affronter une zone d'inconfort. Nous avons souhaité jouer sur la complémentarité entre l'espace social virtuel qu'est l'ENT et l'espace social physique et convivial que serait la Ruche.

Objectifs Visés

- ✓ + d'équité entre les familles, les élèves < éviter de creuser la fracture sociale
- ✓ + de cohérence et de cohésion au sein de l'équipe de l'établissement < éviter de creuser la fracture professionnelle
- ✓ Favoriser l'entraide (entre pairs, entre les différents acteurs de la communauté scolaire) < créer du lien, de la solidarité (horizontalité)
- ✓ Faciliter l'accès aux ressources < un lieu de formation dédié au numérique ouvert à tous, toute la journée
- ✓ Rendre le numérique « humain » par un lieu physique convivial
- ✓ Faciliter la mission au quotidien du RUPN

Descriptif

A travers ce projet nous avons décidé de porter nos efforts, notre attention sur les laissés pour compte du numérique, ceux qui doutent, qui n'y ont pas accès, qui n'ont pas cette culture. Notre méthode c'est la conjugaison de 2 outils :

1 outil numérique existant (l'ENT = 1 réseau social à distance) qui a de multiples avantages :

- ✓ 1 accès pour tous (famille, élève, personnels établissement)
- ✓ 1 seul environnement technique à maîtriser (ce qui évite la surcharge cognitive : 1 seul mot de passe, 1 seul identifiant, les mêmes services, outils ...)
- ✓ 1 environnement sécurisé (cadre de confiance) qui évite les CGU illisibles
- ✓ 1 environnement partagé qui facilite les transferts de connaissances.



1 espace physique à imaginer (La Ruche = 1 réseau social en présentiel) :

- ✓ 1 lieu qui fait partie du projet d'établissement
- ✓ 1 lieu co-géré par une commission mixte (parents, élèves, personnels établissement) qui dépend elle-même du comité numérique de l'établissement
- ✓ 1 lieu convivial hors jugement (une salle dans l'établissement < salle d'étude ?), dont l'aménagement aura été réfléchi par tous grâce à l'organisation d'ateliers de réflexion par la commission
- ✓ 1 lieu ouvert à tous, toute la journée (finies les contraintes espace-temps)
- ✓ 1 centre de formation et de co-formation (sorte de fablab) qui va de l'entraide informelle à des formations plus ciblées. Celles-ci s'appuient sur les différents domaines du cadre de référence des compétences numériques - en ayant une attention toute particulière aux usages simples et transférables, qui ont démontré une plus-value pédagogique
- ✓ 1 lieu organisé grâce à différents outils :
 - 1 charte pour respecter l'esprit du lieu (basé sur l'horizontalité)
 - 1 planning de permanence pour que le lieu reste vivant (ces permanences peuvent être prises par élèves, parents, personnels ...)
 - 1 calendrier des différentes actions (formation ciblée, entraide, événements festifs, créatifs autour du numérique ...)
 - 1 affichage sur le portail de l'établissement + flyer papier dans le cartable + annonce sur l'ENT.

Déploiement du projet

S'appuyer sur le comité numérique de l'établissement et créer une commission mixte qui gère la Ruche (familles, élèves, personnels) < s'appuyer sur le RUPN, le CA, les fédérations de parents, le CAVL (pour les lycées) ;

Avoir le soutien de la DAN et son réseau de RUPN pour mener une expérimentation au sein d'un département, d'un bassin, d'une académie ;

Demander l'accompagnement de la CARDIE pour se fixer des objectifs atteignables, avoir des indicateurs de réussite ;

Réorganiser les ressources de l'établissement (salle, matériel) pour créer la Ruche.

**Direction du Numérique pour
l'Éducation 2017 @Edu_Num**