



SCHEMATIC : référentiel Ecoles



Animation, impulsion et organisation

Communication générale

Niveau 1

L'école utilise uniquement la messagerie pour communiquer avec les parents.

Niveau 2

L'école utilise des outils de publication et d'échange (site, blog, ENT ou assimilé) en complément des outils de communication traditionnels.

Niveau 3

L'école a totalement intégré l'ENT (ou assimilé) à sa stratégie de communication.

Communication, collaboration équipe enseignante

Niveau 1

L'école utilise uniquement la messagerie pour communiquer entre les membres de l'équipe éducative.

Niveau 2

Une partie de l'équipe utilise un espace de stockage partagé et un outil de visioconférence entre enseignants.

Niveau 3

Toute l'équipe utilise un espace de stockage partagé et un outil de visioconférence entre enseignants.

Numérique responsable

Niveau 1

L'équipe éducative est sensibilisée aux problématiques du numérique responsable.

Niveau 2

L'équipe éducative intègre progressivement les pratiques du numérique responsable.

Niveau 3

L'équipe éducative se conforme aux exigences du RGPD et de l'éthique professionnelle.

Charte d'usage

Niveau 1

Il existe une charte ou un article du règlement intérieur qui régit les usages du numérique (notamment les règles de diffusion de l'image et de la voix).

Niveau 2

La charte est présentée aux élèves et fait l'objet d'un travail d'appropriation.

Niveau 3

La charte est co-construite avec les élèves (charte de classe ou charte d'école).

Personnels clés, partenaires ressources

Niveau 1

L'école connaît des interlocuteurs pour les questions liées à l'équipement, la maintenance, la formation et l'accompagnement.

Niveau 2

L'école identifie précisément les rôles de chaque interlocuteur (services de la collectivité en charge de la maintenance, assistance académique, ERUN, CPC).

Niveau 3

L'école identifie précisément les rôles de chaque interlocuteur (services de la collectivité en charge de la maintenance, assistance académique, ERUN, CPC). Des échanges réguliers sont organisés pour anticiper les besoins futurs.

Projet d'école

Niveau 1

Le projet d'école intègre un volet numérique.

Niveau 2

Le projet d'école intègre un volet numérique qui évolue au fil des années (selon les besoins).

Niveau 3

Le projet d'école intègre un volet numérique qui évolue au fil des années.
L'ensemble de la communauté éducative est impliqué dans la construction du projet numérique de l'école.

Formation

Impulsion

Niveau 1

Le directeur a été sensibilisé à l'usage des applications métier.

Niveau 2

Le directeur est acculturé aux enjeux du numérique éducatif dans le cadre de l'animation d'équipe (Apps.education, Tribu, Classe VIA, ENT, outils de partage et d'organisation...).

Niveau 3

Le directeur est suffisamment formé pour impulser et mettre en œuvre les outils numériques dans le cadre de l'animation d'équipe (Apps.education, Tribu, Classe VIA, ENT, outils de partage et d'organisation...).

Formation numérique responsable

Niveau 1

Le directeur ou un membre de l'équipe a suivi une formation sur la thématique « numérique responsable ».

Niveau 2

Plusieurs membres de l'équipe sont formés et sensibilisés à la thématique « numérique responsable ».

Niveau 3

L'ensemble de l'équipe est formé et sensibilisé à la thématique « numérique responsable ».

Formation et projets pédagogiques numériques

Niveau 1

Au moins un membre de l'équipe a participé à une formation comportant un volet numérique dans l'année courante.

Niveau 2

Au moins un membre de l'équipe est engagé dans un projet, intégrant le numérique, proposé par les équipes de conseillers départementaux, de circonscriptions ou CANOPE et a participé au temps d'accompagnement proposé.

Niveau 3

Au moins un membre de l'équipe participe régulièrement à des actions complémentaires (MOOC, journées du numérique, conférence TED...).

Compétences numériques des enseignants

Niveau 1

Les enseignants savent utiliser un traitement de texte, un tableur, un logiciel de PréAO (diaporama, logiciel TNI), connaissent les réseaux sociaux.

Niveau 2

Des enseignants de l'équipe sont engagés dans la certification PIX.

Niveau 3

Tous les enseignants de l'école ont validé au moins une compétence PIX.

Ressources

Ressources pour découvrir

Niveau 1

L'équipe connaît les ressources numériques utilisables avec les élèves pour découvrir (Eduthèque, Lumni, les Fondamentaux, BRNE...).

Niveau 2

L'équipe intègre les ressources numériques utilisables avec les élèves pour découvrir (Eduthèque, Lumni, les Fondamentaux, BRNE...).

Niveau 3

L'équipe intègre de façon différenciée les ressources numériques utilisables avec les élèves pour découvrir (Eduthèque, Lumni, les Fondamentaux, BRNE...).

Outils pour produire

Niveau 1

L'équipe connaît les outils numériques utilisables avec les élèves pour produire (livre multimédia interactif, capsule vidéo, capsule audio, film d'animation, traitement de texte collaboratif, cahier de vie...).

Niveau 2

L'équipe intègre les outils numériques utilisables avec les élèves pour produire (livre multimédia interactif, capsule vidéo, capsule audio, film d'animation, traitement de texte collaboratif, cahier de vie...).

Niveau 3

L'équipe intègre de façon différenciée les outils numériques utilisables avec les élèves pour produire (livre multimédia interactif, capsule vidéo, capsule audio, film d'animation, traitement de texte collaboratif, cahier de vie...).

Outils pour s'exercer

Niveau 1

L'équipe connaît les outils numériques utilisables avec les élèves pour s'exercer (applications d'entraînement disciplinaires : Calcul@tice, Lalilo, TACIT...).

Niveau 2

L'équipe intègre les outils numériques utilisables avec les élèves pour s'exercer (applications d'entraînement disciplinaires : Calcul@tice, Lalilo, TACIT...).

Niveau 3

L'équipe intègre de façon différenciée les outils numériques utilisables avec les élèves pour s'exercer (applications d'entraînement disciplinaires : Calcul@tice, Lalilo, TACIT...).

Identification des élèves (ne concerne pas les écoles maternelles)

Niveau 1

Les élèves accèdent aux ressources sans identification (de fait, je ne peux accéder à l'historique de l'activité de l'élève).

Niveau 2

Les élèves accèdent aux ressources en s'identifiant.

Niveau 3

Les élèves accèdent aux ressources via l'ENT.

Éducation aux médias et à l'information (EMI)

Niveau 1

L'équipe enseignante connaît les ressources utilisables en lien avec l'E.M.I. (CLEMI, CANOPE...).

Niveau 2

L'équipe enseignante intègre les ressources utilisables en lien avec l'E.M.I (CLEMI, CANOPE...) et construit des séquences et/ou des projets en E.M.I.

Niveau 3

L'équipe enseignante construit des séquences et/ou des projets en E.M.I, participe à la Semaine de La Presse et des Médias dans les Écoles et à d'autres dispositifs et concours.

Infrastructure réseau et équipement

Socle numérique de base

Niveau 1

L'équipe a connaissance du **socle numérique de base** et au moins une classe est équipée selon les exigences du référentiel.

Niveau 2

L'ensemble des classes dispose d'un équipement proche de celui présenté dans le socle numérique de base.

Niveau 3

L'ensemble des classes dispose d'un équipement qui dépasse les exigences du socle numérique de base.

Vidéoprojection

Niveau 1

50% des classes disposent d'un équipement de visualisation collective.

Niveau 2

50% des classes disposent d'un équipement de visualisation collective (ex TNI, VPI...) interactif.

Niveau 3

Chaque classe dispose d'un équipement de visualisation collective (ex TNI, VPI...) interactif.

Câblages réseau

Niveau 1

Une ou plusieurs prises réseau sont installées dans une salle de l'école.

Niveau 2

Une ou plusieurs prises réseau sont installées dans quelques salles de l'école.

Niveau 3

Toutes les classes sont équipées d'une ou plusieurs prises réseau.

Connexion sans fil

Niveau 1

On se connecte sans fil dans au moins une salle de l'école (existence d'au moins un point d'accès réseau wifi dans une classe ou dans une salle).

Niveau 2

On se connecte sans fil dans plusieurs salles de l'école (existence de plusieurs points d'accès réseau wifi dans l'école).

Niveau 3

On se connecte sans fil dans toutes les classes de l'école (existence de points d'accès réseau pour une connexion dans toutes les salles de l'école).

Accès Internet

Niveau 1

Le débit internet permet un usage d'Internet en collectif (un accès par classe).

Niveau 2

Le débit Internet permet une connexion satisfaisante pour la connexion simultanée de 2 à 5 machines par classe.

Niveau 3

Le débit Internet permet une connexion satisfaisante pour la connexion simultanée de plus de 5 machines par classe.