

Activités périscolaires : pour le développement d'un volet numérique

Les enseignants et l'ensemble des acteurs de l'éducation doivent, de façon urgente, relever le défi d'une éducation numérique véritable. Il ne s'agit pas seulement pour les élèves de maîtriser techniquement les différents outils, mais de s'en approprier les usages créatifs et collaboratifs et surtout de développer une attention et une méthode critique face à des informations souvent peu fiables. Si l'école élémentaire est sans doute le meilleur lieu pour engager une éducation systématique aux écrans, cette éducation sera d'autant plus efficace qu'elle ne se limitera pas au seul temps scolaire et pourra se prolonger et se diversifier dans le cadre périscolaire.

De la même manière que la Ligue de l'enseignement anime depuis longtemps, sur tout le territoire et dans le cadre d'un partenariat avec les collectivités territoriales et les associations qu'elle fédère, un ensemble d'activités culturelles, artistiques, sportives, etc. destinées à compléter l'offre éducative de l'école, elle propose aujourd'hui de mettre ses compétences en matière d'organisation, de pédagogie active, de mobilisation des acteurs, au service de ce nécessaire développement d'un volet numérique dans l'offre d'activités périscolaire, avec l'aide des ministères concernés.

Pour quels types d'activités ?

Il s'agit de proposer aux enfants des activités denses, intéressantes, leur ouvrant de nouvelles perspectives sur le monde qui les entoure, leur offrant en outre des occasions de renforcer leurs apprentissages scolaires mais aussi de valoriser des connaissances, des compétences ou des talents qui ne trouvent pas forcément leur place en situation scolaire.

En particulier :

- La production individuelle et surtout collaborative de documents communicables (journal, correspondance, roman, site web...) : en effet, l'usage maîtrisé de l'écriture multimédia fait partie des compétences nouvelles, indispensables aux modes d'expression et de partage au sein de la société contemporaine ;
- Les jeux, « sérieux » ou non, collectifs ou individuels : ils améliorent en effet la capacité d'attention visuelle et simultanée et favorisent en même temps une pensée fluide et flexible - celle dont on a besoin pour « apprendre à apprendre » - tout en développant la capacité à résoudre des problèmes ;
- Les activités numériques peuvent également trouver leur place à l'intérieur d'autres types d'activités périscolaires, qu'elles soient artistiques, culturelles, environnementales, sportives, et/ou en lien avec le PédT (Projet éducatif territorial) : production de documents, aide à l'organisation et au suivi des projets, promotion des activités du groupe...
- On ne peut exclure de ce panorama d'autres activités plus resserrées sur des acquisitions particulières : utilisation de logiciels « didactiques » conçus pour la classe, (s'il s'agit de répondre à un besoin précis, en accord avec l'enseignant ou l'équipe scolaire concernée), approches de l'informatique, approfondissement des usages de logiciels courants (traitement de texte, retouches photos, etc.), entraînement à la maîtrise du clavier et des règles typographiques...

C'est au fur et à mesure de ces diverses activités (beaucoup d'autres sont d'ailleurs certainement possibles, et déjà pratiquées) que l'animateur pourra entraîner les enfants aux techniques de base et, surtout, leur fera prendre conscience des questions juridiques et citoyennes : droit à l'image, à la reproduction de textes, préservation des données personnelles, nécessité d'analyse de la validité des sites sur lesquels on trouve des renseignements. Il sera nécessaire en outre, pour donner une assise commune à ces différentes activités, de s'appuyer sur un cahier des charges précisant les objectifs poursuivis, les modes préférentiels d'organisation et les connaissances et compétences visées - en l'occurrence, celles du socle commun, avec le B2i école pour référentiel : en effet, ce dont il s'agit,

face au numérique comme face à la plupart des apprentissages fondamentaux, c'est de parvenir, par des chemins variés, à une éducation efficace et globale du jeune enfant.

Avec quels moyens ?

La poursuite de ces objectifs implique des moyens en personnes, en locaux et en équipements. La Ligue de l'Enseignement dispose d'une partie de ces moyens sur l'ensemble du territoire national à travers ses fédérations départementales et régionales, les partenariats qu'elle noue, les associations qu'elle fédère et grâce également aux nombreux bénévoles qui soutiennent son action. Néanmoins, pour mener dans tout le pays une action aussi puissante et significative que nous le souhaitons, il sera évidemment indispensable d'avoir recours aux locaux, aux équipements et aux personnels disponibles dans les collectivités (écoles, Maisons de quartiers, collèges, Espaces publics numériques) ainsi qu'à des acteurs institutionnels et associatifs. En outre, il sera nécessaire de faire émerger, d'organiser et de former un contingent d'animateurs volontaires. La Ligue et ses fédérations pourraient assumer l'assemblage et le suivi de tels dispositifs partenariaux.

Quels animateurs ?

Dans les conditions actuelles, il ne semble guère envisageable pour la plupart des communes, et pour la Ligue, de pourvoir à un recrutement massif d'éducateurs rétribués. Il paraît donc nécessaire, pour être en mesure de lancer une opération d'envergure, d'envisager un certain nombre de pistes pour l'animation et l'encadrement de ces activités numériques dans le périscolaire :

- L'appel au bénévolat des retraités, sur le modèle de l'opération *Lire et faire lire*, lancée en 1999, conjointement par la Ligue de l'Enseignement et par l'Unaf (Union nationale des associations familiales) et qui touche actuellement 250 000 enfants grâce à la mobilisation de 120 000 lecteurs bénévoles ;
- Le recours à des étudiants et des lycéens volontaires pourrait également jouer un rôle important, moyennant, là encore, une formation, mais aussi une reconnaissance de leur engagement. L'engagement est en effet une valeur forte, largement partagée au sein des jeunes générations, et qu'il faudrait valoriser dans leur cursus. L'attribution d'une certification de type Bafa serait également à envisager ;
- L'apport éventuel des personnels des Epn (Espaces publiques numériques) : dans les communes qui en ont mis en place, des évolutions sont en cours, vu la transformation des demandes des publics. Certains experts recommandent en particulier que les animateurs de ces établissements ne leur soient plus exclusivement rattachés, mais intègrent une équipe communale susceptible de répondre aux nouveaux besoins qui se font jour. Le développement du périscolaire en fait certainement partie !
- L'appel aux jeunes en service civique : ceux-ci pourraient apporter une forme de collaboration, à condition de ne pas se substituer à des animateurs professionnels. De même, les «emplois d'avenir » pourraient trouver une place dans ces dispositifs ;
- Pourquoi ne pas envisager surtout que la formation des enseignants dans les futures Espé puisse inclure, dans la perspective d'une meilleure perception de l'éducation globale des enfants, une participation régulière ou périodique aux activités périscolaires ? Cette contribution leur permettrait par la suite de mieux percevoir, et donc de mieux construire, la complémentarité souhaitable entre les moments scolaires et hors scolaires ;
- Pourquoi ne pas envisager aussi un partenariat organisé au plan national et territorial avec le réseau du Cndp pour une mise en commun des compétences, des personnels et des lieux ;
- D'autres pistes existent, tel le « mécénat de compétences » accordé par certaines entreprises (la Sncf, Bull, Picard...) qui offrent 2h sur l'emploi du temps de certains de leurs collaborateurs volontaires.

Quelle formation ?

Comment penser la formation d'une telle variété d'intervenants ? Le choix de la Ligue à cet égard penche plutôt vers une formation commune, qu'il s'agisse d'animateurs rétribués ou de volontaires, sous forme d'une session de quelques jours. Cette formation devrait se faire selon deux axes :

- Un axe consacré aux finalités d'une éducation au numérique et s'appuyant sur le B2i ;
- Un axe préparant à un choix large d'activités, incluant donc des apports pédagogiques et organisationnels mais surtout une formation aux modalités d'une éducation citoyenne.

La Ligue de l'enseignement est compétente pour porter, programmer et réaliser ces formations. Elle devrait s'appuyer néanmoins, chaque fois que possible, sur le réseau national des conseillers Tice des recteurs, des Ien Tice (qui existent dans chaque département) et des conseillers Tice des Ien (dans chaque circonscription) : là encore, il s'agit de fonder la complémentarité entre des temps et des acteurs éducatifs qui doivent ensemble contribuer à la réussite et à l'épanouissement de tous les enfants. Par ailleurs, il serait certainement souhaitable que les Espé puissent, à terme, former non seulement les enseignants mais aussi d'autres catégories d'éducateurs, et notamment les animateurs du périscolaire.

Avec quel matériel et quels espaces de travail ?

Ces animateurs, qu'ils soient rémunérés ou bénévoles, devront bien évidemment exercer leurs activités dans des lieux convenant à l'accueil des élèves et équipés de façon adéquate. Quel que soit l'organisme d'accueil, il faudra alors régler les questions de la responsabilité et de la maintenance des équipements. Il faudra également pourvoir aux coûts liés notamment à la fourniture du matériel nécessaire à ces activités (logiciels, jeux, encre, papier...).

Un certain nombre de communes déjà investies dans les Tice considèrent que le numérique est un levier de continuité éducative entre le scolaire et le périscolaire et privilégient la mutualisation des outils, sous réserve de la mise en place d'une formation des animateurs dans le cadre d'un partenariat suivi avec l'Education nationale. Beaucoup d'autres, cependant, s'interrogent sur les conditions et les coûts de sécurisation et de maintenance de ces matériels, dans l'hypothèse d'une telle mutualisation. Quoi qu'il en soit, le préalable à toute initiative locale sera de consulter et de convaincre la collectivité concernée.

Mais d'autres solutions sont possibles, en fonction des conditions locales et des partenaires associés à ces activités : on pourra s'appuyer sur les compétences, les locaux et les équipements dont disposent les fédérations de la Ligue, mais également sur des partenaires institutionnels, principalement le réseau du Cndp et les futures Espé. Sans oublier le tissu des associations locales et des entreprises désireuses de s'associer à cet effort. La création de *Maisons du Savoir et de la Formation*, telle que préconisée par la Ligue de l'Enseignement, serait à cet égard une formule d'avenir, susceptible de mettre tous ces apports en synergie.

GT société numérique, le 25 avril 2013

3

Contacts

Eric FAVEY
Secrétaire général adjoint
01.43.58.97.81
efavey@laligue.org

Christine MENZAGHI
Responsable secteur Informations – Médias
01.43.58.95.84
cmenzaghi@laligue.org