

## **L'école change la vie**

Partie 1 : Des élèves qui **réussissent**

Partie 2 : Des femmes et des hommes qui **changent la vie**

Partie 3 : Des enjeux qui **définissent l'avenir**

### **Développer les compétences numériques**

#### **L'ESSENTIEL**

- **L'attestation de sensibilisation au numérique devient obligatoire à la rentrée pour les élèves de 6e.**
- **Les compétences numériques se développent dans tous les enseignements.**  
Le nouveau programme de technologie du cycle 4 porte une ambition inédite pour le numérique.
- **Le développement des compétences numériques des professeurs est encouragé** par la création d'une attestation accessible aux personnels volontaires et par la mise à disposition de communs numériques (Éléa, Capytale, la Forge) pour créer et partager leurs propres ressources.

#### **LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES AU COEUR DES APPRENTISSAGES**

##### **Des programmes adaptés**

Les compétences numériques sont essentielles à l'éducation, tant pour les apprentissages tout au long de la vie que dans l'exercice des droits et des devoirs. Elles constituent un jalon fondamental du cursus scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment.

L'École doit jouer un rôle déterminant dans l'appropriation d'une culture numérique responsable et éthique. De l'école au lycée, les programmes scolaires insistent sur la nécessité d'acquérir progressivement la maîtrise des compétences numériques. Tous les enseignements mobilisent des outils et des ressources numériques, contribuant ainsi au développement des compétences des élèves et à l'usage pertinent du numérique.

Le nouveau programme de technologie porte une nouvelle ambition pour le numérique afin de construire la pensée informatique des élèves à partir de la 5e autour de quatre piliers : les données, les algorithmes, les langages et les machines.

#### **NOUVEAU**

##### **Les attestations et certifications PIX, pour un usage quotidien**

Les élèves seront sensibilisés à l'usage raisonné du numérique au cours de l'école élémentaire avec l'expérimentation d'un programme PIX Junior, dédié aux élèves de cours moyen.

Face aux enjeux d'éducation au numérique et de lutte contre le cyberharcèlement, les élèves de 6e suivront une sensibilisation au bon usage des outils numériques et des réseaux sociaux ainsi qu'aux dérives et aux risques possibles. Certifiée par PIX, cette sensibilisation devient obligatoire à la rentrée 2024. Ce dispositif s'inscrit dans les 10 heures d'apprentissage par an consacrées à la question du harcèlement dans le cadre du programme Phare.

PIX Junior et l'attestation PIX 6e instaurent un continuum de formation qui aboutit à une certification obligatoire du niveau de maîtrise des compétences numériques en classe de 3<sup>e</sup> et en fin de cycle terminal.

## LE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES PROFESSEURS

Le cadre de référence des compétences numériques pour l'éducation, CRCN Édu, définit les compétences numériques des personnels nécessaires à l'exercice des métiers d'enseignement et d'éducation. Il complète le cadre de référence des compétences numériques (CRCN). La loi visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique (SREN) instaure une nouvelle attestation des compétences numériques professionnelles pour les personnels volontaires.

La formation au et par le numérique constitue une dimension obligatoire de la formation initiale des professeurs. Les Instituts nationaux supérieurs du professorat et de l'éducation (Inspé) forment ainsi les futurs enseignants des 1er et 2d degrés à un usage raisonné des outils et médias numériques à l'école.

Le ministère poursuit le déploiement pilote du dispositif PIX+ Édu, qui s'adresse aux étudiants en formation initiale, aux professeurs fonctionnaires stagiaires, ainsi qu'aux enseignants et personnels d'éducation en activité. Il s'articule en trois étapes : un parcours d'auto-positionnement, des parcours thématiques d'auto-entraînement et une évaluation qui permet l'obtention d'une attestation ou d'une certification pour les niveaux les plus élevés.

Une information annuelle sur l'apprentissage de la citoyenneté numérique sera dispensée au cours du premier trimestre aux représentants légaux des élèves. Des ressources élaborées par le groupement d'intérêt public (GIP) Trousse à projets, le GIP PIX et Réseau Canopé-Clémi, en coconstruction avec les associations oeuvrant dans ce domaine et les fédérations de parents d'élèves, sont à la disposition des équipes éducatives.

### FOCUS

#### **PIX pour évaluer et certifier les compétences numériques**

- **4,1 millions d'élèves utilisateurs** de PIX
- **140 000 attestations PIX 6e** obtenues
- **1,5 million de collégiens et de lycéens** ayant présenté la certification PIX en 2023-2024
- **68 000 étudiants en Inspé ou enseignants** déjà engagés dans des parcours PIX et PIX+ Édu pour les professeurs

#### **Calendrier de certification**

- Classes de terminale : du 7 novembre 2024 au 7 mars 2025
- Classes de 3e : du 17 mars au 13 juin 2025

### FOCUS

#### **Mieux éduquer grâce à l'intelligence artificielle (IA)**

La Commission de l'intelligence artificielle a remis en mars 2024 un rapport au président de la République contenant **25 recommandations pour faire de la France un pays à la pointe de l'IA**, parmi lesquelles : ± Encourager l'utilisation individuelle, l'expérimentation à grande échelle et l'évaluation des outils d'IA pour renforcer le service public de l'éducation et améliorer le quotidien des équipes pédagogiques.

L'École est confrontée à un triple enjeu :

- **utiliser les opportunités de l'intelligence artificielle à des fins pédagogiques ;**
- **donner aux élèves les clés de compréhension, d'usages éthiques et sûrs** ainsi que, pour ceux qui veulent développer une expertise, les compétences leur permettant d'élaborer des outils d'intelligence artificielle ;
- **permettre à chacun d'exercer ses droits et de respecter ses devoirs.**

L'année 2024-2025 conduira donc à élaborer une stratégie de l'éducation nationale sur l'intelligence artificielle, afin d'en tirer le meilleur parti en matière pédagogique, pour les élèves et pour les enseignants, et d'y former les élèves.

## Relever les défis de l'intelligence artificielle

### OBJECTIFS

1. **Créer les conditions d'une appropriation collective de l'IA et de ses enjeux** afin de définir ensemble les conditions dans lesquelles elle s'insère dans le quotidien des classes
2. **Encourager une utilisation raisonnée** de l'IA à partir de la 5e, sous contrôle de l'enseignant, en lien avec l'évolution des programmes
3. Permettre à l'École d'**assurer son rôle dans l'éducation aux médias** et la compréhension des avantages et inconvénients des technologies

### UNE DÉMARCHE ADAPTÉE

- Chaque enseignant peut explorer les usages de l'IA.
- En classe, l'enseignant doit poser un cadre de confiance pour ne pas exposer les données personnelles des élèves à un système d'IA.
- Toutes les décisions importantes sont **validées par l'enseignant**.
- Dans un souci de vigilance et de réflexivité, il s'agit d'organiser une forme de **questionnement régulier**, méthodique et délibératif pour développer l'esprit critique des élèves sur le fonctionnement des IA et leur utilisation.

### CE QUI PEUT RELEVER OU PAS D'UNE IA

#### CE QUI DOIT RESTER HUMAIN

<ul style="list-style-type: none"><li>- Avoir une intention</li><li>- Évaluer et distinguer le vrai du faux</li><li>- Comprendre et agir dans des situations complexes</li><li>- Avoir une approche intuitive</li><li>- Créer</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Réfléchir</li><li>- Hiérarchiser</li><li>- Avoir une expérience corporelle et sensible</li><li>- Donner du sens à une information, une connaissance, une œuvre</li></ul>
---	--

#### CE QUI PEUT ÊTRE TRAITÉ PAR UNE MACHINE

<ul style="list-style-type: none"><li>- Calcul et traitement statistique des données massives</li><li>- Production de textes, images et sons en réponse à des instructions</li><li>- Imitation</li><li>- Simulation</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modélisation</li><li>- Manipulation de signes</li><li>- Apprentissage sans compréhension du sens</li><li>- Entraînement</li></ul>
---	---

#### DES OUTILS AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE

<p><b>Cinq</b> : services numériques pour l'apprentissage du français et des mathématiques en cycle 2 dans le cadre du Partenariat d'innovation IA (P2IA)</p> <p><b>Six</b> : services numériques pour l'apprentissage du français, des mathématiques et des langues vivantes en cycle 3, dans le cadre d'un nouveau P2IA</p> <p>L'assistant vocal Captain Kelly pour l'enseignement de l'anglais à l'école primaire</p>	<p><b>Edu'Up</b> : Des services numériques pour comprendre le fonctionnement de l'IA ou aider les enseignants à produire des ressources</p> <p><b>Domino</b> : Un bouquet de services pour le cycle 2</p>
--	---

#### DES ÉTAPES POUR PRÉPARER L'AVENIR

- **Des formations à la disposition des enseignants** pour comprendre les enjeux et les usages des IA en éducation (AI4T).
- **Échanger en équipe au sein des établissements** sur l'évolution des pratiques d'évaluation et de devoirs.
- **Un nouveau programme de technologie du cycle 4** (5e, 4e et 3e) axé notamment sur une compréhension du fonctionnement des outils et dispositifs numériques (algorithmes, IA, etc.).
- Le développement de nouveaux outils et de nouvelles fonctionnalités pour **personnaliser les parcours d'apprentissage et les activités selon les besoins de chaque élève**.
- **Un marché en préparation pour fournir aux enseignants des outils innovants et l'IA générative pour les aider dans leurs gestes quotidiens** : préparation de cours, confection d'un scénario pédagogique interactif ou encore évaluation.