



Résumé

En France, une personne sur cinq ne sait ni lire, ni écrire, ni compter correctement. Depuis 2000, les résultats des enquêtes PISA sont sans appel : notre pays ne parvient pas à enrayer la dégradation des performances de son école, pas plus qu'il ne parvient à cor-

riger les travers d'un système de plus en plus inégalitaire. Ces deux constats sont terribles pour notre pays, qui échoue à proposer un horizon à toute une partie de sa jeunesse, condamnant de très jeunes élèves, dès le « cours préparatoire », à un parcours scolaire en forme d'impasse.

Cet échec n'est pourtant pas irrémédiable. La recherche montre que tous les enfants ou presque peuvent réussir, lorsque des méthodes d'enseignement appropriées sont déployées très tôt. Les travaux menés par l'économiste James Heckman, prix Nobel en 2000, ont prouvé que toute ambition pour l'égalité des chances impose d'agir précocement : chaque euro consacré à un très jeune enfant permet d'en économiser jusqu'à huit plus tard, dans les domaines de la santé, de l'emploi, de l'éducation, de la sécurité, de la justice ou des services sociaux.

Dans le même temps, les avancées de la révolution numérique se diffusent rapidement, largement et profondément dans la société. Et si ces évolutions portaient en elles une partie de la solution ? Comment la France peut-elle se saisir des opportunités d'apprentissage inédites offertes par le numérique ?

Trop souvent encore, la révolution numérique est perçue comme une menace par les responsables politiques, les enseignants ou les parents. Ces craintes sont justifiées car l'adoption du numérique sans changement des pratiques pédagogiques n'a jamais produit d'effet. Les très nombreux plans, qui se sont succédés depuis les années 1980, ont permis une large diffusion des outils et de l'équipement mais ce n'est que par une révolution des usages (formation des enseignants, ressources, pratiques pédagogiques) que le numérique portera remède aux grandes défaillances de notre école. Conçu comme un outil capable de consolider les acquis fondamentaux, d'une part, puis comme un savoir à part entière, d'autre part, il pourrait permettre de lutter plus efficacement contre l'échec scolaire.

Le numérique éducatif fait intervenir de nombreux acteurs qui, conscients des enjeux et de l'impact d'usages ciblés et adaptés aux situations d'enseignement, peuvent parfois se retrouver démunis face à l'ampleur de la tâche. Les exemples d'échecs, d'investissements mal alloués, de mauvais choix et de manque de coordination sont pléthoriques. Comment se lancer ? Par quoi commencer ? Et surtout, comment faire les bons choix ? Pour y parvenir, les projets numériques éducatifs devront engager l'ensemble des parties prenantes (enseignants, élus locaux, parents, ministère de l'Éducation nationale, Recteurs, etc.) et être sous-tendus par une vision partagée et une stratégie rigoureusement définie.

Ce rapport avance des propositions concrètes afin de mettre le numérique au service de la réussite scolaire et de l'égalité des chances.



LES PROPOSITIONS DE L'INSTITUT MONTAIGNE

OBJECTIF N°1 : ENCOURAGER LA PRODUCTION DE TECHNIQUES PÉDAGOGIQUES, RESSOURCES ET DISPOSITIFS CONFORMES AUX STANDARDS DE RECHERCHE INTERNATIONAUX, LES ÉVALUER ET FAVORISER LEUR DIFFUSION.

Promouvoir la création d'une « Fondation pour l'Éducation », à la gouvernance collégiale, pilotée par des chercheurs. Cette fondation pour la recherche, à but non lucratif, sera en charge de l'expérimentation et de la diffusion de bonnes pratiques pédagogiques labellisées.

OBJECTIF N°2 : SE FIXER COMME OBJECTIF DE DIVISER LE TAUX D'ÉCHEC SCOLAIRE PAR DEUX

Combiner l'utilisation d'un support numérique et d'applications adaptées pour généraliser une approche pédagogique structurée, systématique et explicite, validée par une recherche conforme aux standards internationaux et suivie par une évaluation définie au préalable.

OBJECTIF N°3 : AUGMENTER LE TEMPS D'APPRENTISSAGE EN UTILISANT ÉGALEMENT LE TEMPS HORS ÉCOLE

Transformer une partie du temps passé à la maison devant les écrans en temps de consolidation des savoirs, *via* des applications ludo-éducatives élaborées par des chercheurs et recommandées aux parents par les enseignants.

OBJECTIF N°4 : REPENSER LA FORMATION DES JEUNES ENSEIGNANTS ET LA FORMATION CONTINUE

Former les enseignants au numérique, comme outil et savoir, aux sciences cognitives et à la méthodologie d'expérimentation.

OBJECTIF N°5 : DONNER AUX ENSEIGNANTS LES MOYENS DE MESURER LES PROGRÈS ET D'ÉTABLIR DES DIAGNOSTICS PRÉCOCS DES DIFFICULTÉS INDIVIDUELLES DE LEURS ÉLÈVES

Fournir aux enseignants des outils de suivi de performance et des méthodes de remédiation.

OBJECTIF N°6 : INCITER LES ENSEIGNANTS À INNOVER ET À DÉVELOPPER LEUR CRÉATIVITÉ EN FACILITANT LEUR OUVERTURE À LA RECHERCHE ET AU MONDE DE L'ENTREPRISE

- Sécuriser les enseignants sur leurs productions innovantes et leur permettre plus facilement à d'exercer une activité secondaire (favoriser le statut d'auto-entrepreneur).
- Favoriser l'organisation de stages en entreprises ou en laboratoires de recherche

OBJECTIF N°7 : PROMOUVOIR L'APPRENTISSAGE D'UN NOUVEAU SAVOIR FONDAMENTAL

Évaluer tous les trois ans, avec l'ensemble des acteurs concernés, le corpus de savoirs fondamentaux et l'équilibre avec les nouveaux savoirs enseignés (l'apprentissage du code, de la culture informatique et de l'écriture sur clavier).

OBJECTIF N°8 : INFORMER LES MAIRES POUR INVESTIR JUDICIEUSEMENT

Distribuer aux maires une charte de bonnes pratiques pour une gestion communale efficace du numérique éducatif.