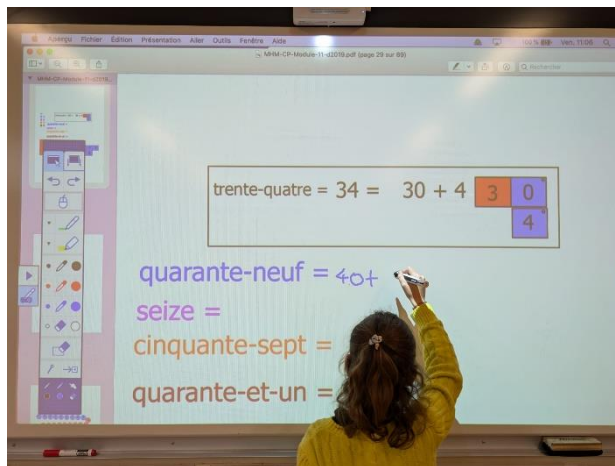


Équipement en écrans interactifs pour l'école élémentaire Armand Carrel

*Demande de financement pour l'achat de 11 écrans interactifs afin
d'équiper les 14 classes de l'établissement*



Le projet en quelques lignes :

Nous sollicitons un budget participatif pour équiper l'ensemble des classes de l'école élémentaire Armand Carrel de vidéoprojecteurs interactifs (VPI). **À ce jour, trois classes sur quatorze seulement sont équipées de VPI, qui permettent un enseignement enrichi.** Il serait profitable pour tous les élèves de bénéficier de ces outils garantissant des contenus pédagogiques variés et attractifs, et aux enseignants et animateurs d'être collectivement mieux équipés.

Cet outil servirait le renforcement de l'interactivité en classe et sur des temps périscolaires, et favoriserait le processus d'apprentissage et de mémorisation. En diversifiant les activités pédagogiques, **il s'agit à la fois de proposer des activités adaptées aux besoins des élèves, mais aussi de renforcer, encadrer et valoriser des compétences propres aux usages numériques.** La modernisation de l'équipement de l'école, favorable pour les élèves comme pour les enseignants, s'inscrit dans la volonté, partagée par la direction, l'équipe enseignante et les parents, de favoriser l'inclusion et la réussite scolaire de tous les élèves.

Ce projet est présenté à la fois par le corps enseignant, la direction, le périscolaire et les parents élus FCPE de l'école Armand Carrel. Il nous semble essentiel de soutenir collectivement cette initiative cruciale pour nos élèves et enfants. La mise en œuvre de ce projet viendrait renforcer le travail pédagogique mené par le corps enseignant, apporterait des bénéfices, prouvés, pour les élèves et faciliterait le quotidien de toute l'équipe.

Nous vous remercions pour l'attention, le temps et la considération que vous pourrez apporter à notre demande.

Sommaire

1. Rappel du contexte
2. De multiples bénéfices pour notre école et pour les élèves
3. Bénéfices et retour du corps enseignant
4. Spécificités de l'équipement demandé
5. Plan de mise en œuvre
6. Budget
7. Conclusion

1. Rappel du contexte

L'école élémentaire Armand Carrel est située au 43 rue Armand Carrel, dans le 19^e arrondissement de Paris, au cœur d'une zone d'éducation prioritaire. L'établissement accueille environ 300 élèves chaque année, répartis sur 14 classes.

L'école se distingue par un **engagement fort de l'équipe pédagogique et de la direction pour la réussite scolaire de tous ses élèves, en particulier ceux rencontrant des difficultés d'apprentissage** dues à des facteurs socio-économiques, linguistiques ou culturels. Une large partie de la population scolaire de l'école est issue de milieux modestes, et beaucoup d'élèves présentent des besoins éducatifs particuliers.

Dans ce contexte, l'école Armand Carrel a mis en place plusieurs dispositifs visant à **favoriser l'inclusion**, améliorer la **réussite scolaire** de tous et soutenir l'**autonomie** des élèves : ces dispositifs mobilisent l'équipe enseignante en collaboration avec le Réseau d'aides spécialisées aux élèves en difficulté (Rased).

L'un des défis majeurs reste cependant la **modernisation de l'équipement pédagogique**. En effet, **seulement 3 des 14 classes sont équipées de VPI à ce jour**. Cet écart entre les classes entraîne des disparités dans les pratiques pédagogiques et limite l'accès des élèves à des ressources éducatives modernes et interactives, essentielles pour leur apprentissage.

2. De multiples bénéfices pour notre école et pour les élèves

Le projet d'installation d'écrans interactifs dans les 11 classes de l'école primaire Armand Carrel qui en sont dépourvues vise plusieurs objectifs spécifiques.

Indépendamment de la modernisation de l'équipement pédagogique de notre école, nous sommes convaincus que ce projet permettrait de :

- Réduire les inégalités scolaires et de renforcer l'inclusion de tous les élèves ;
- Dynamiser l'apprentissage ;
- Développer les compétences numériques des élèves dans un contexte d'inégalité d'accès aux outils digitaux ;
- Améliorer l'expérience éducative en apportant une pédagogie différenciée adaptée à chaque élève pour, *in fine*, renforcer les résultats de tous.

2.1 Réduire les inégalités scolaires et favoriser l'inclusion de tous les élèves

Une des priorités de l'école Armand Carrel est de **réduire les inégalités scolaires**, en offrant, notamment, une pédagogie plus inclusive. Or, l'installation d'écrans interactifs permettrait de proposer une différenciation pédagogique adaptée au rythme et aux besoins de chaque élève, tout particulièrement pour ceux rencontrant des difficultés d'apprentissage.

Les outils numériques facilitent une approche individualisée, notamment pour les élèves ayant des **troubles de l'attention**, de la **dyslexie** ou de la **dyscalculie**. Selon l'**European Commission (2020)**, l'utilisation de la technologie numérique en classe permet de personnaliser les leçons en fonction des besoins de chaque élève, ce qui est essentiel pour ceux qui ont des difficultés d'apprentissage.

Source : [European Commission, "Digital Education Action Plan", 2020](#)

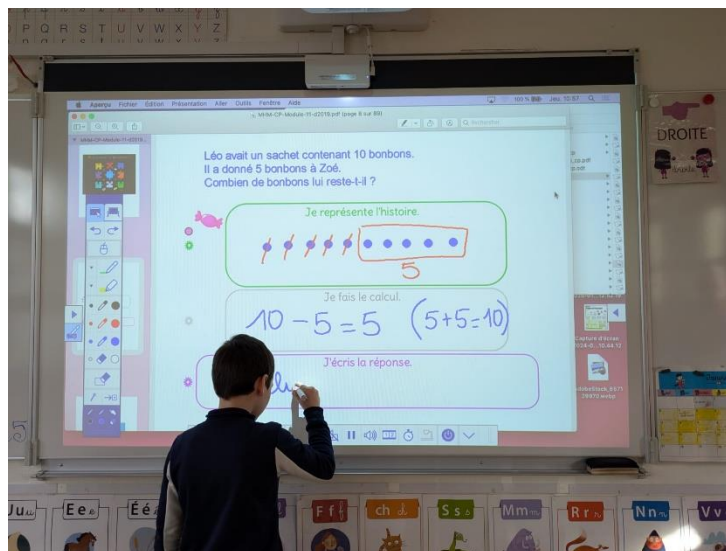
Les élèves ayant des troubles de l'attention ou des troubles spécifiques d'apprentissage pourraient ainsi bénéficier d'outils adaptés, comme des applications de lecture à voix haute, des vidéos explicatives, ou des exercices interactifs.

En outre, ces outils viendraient **soutenir les dispositifs déjà déployés au sein de l'école Armand Carrel pour les élèves ayant besoin d'un soutien supplémentaire** : temps d'apprentissage dédiés aux élèves dans le cadre des dispositifs "Coup de Pouce", "ALEM", avec l'équipe du RASED.

2.2 Développer les compétences numériques des élèves

Le projet permettrait de **développer les compétences numériques** des élèves, un enjeu crucial à l'heure du numérique. L'apprentissage des outils numériques dès le plus jeune âge prépare les élèves à la **maîtrise des compétences numériques** nécessaires dans le monde moderne, tant dans leurs études futures que dans leur vie professionnelle.

Les écrans interactifs sont un outil efficace pour enseigner la **recherche d'information en ligne** et de **l'utilisation responsable d'Internet**. En utilisant ces technologies dans des activités concrètes, les élèves acquièrent des compétences pratiques qui leur seront utiles tout au long de leur parcours scolaire et professionnel. **Ce, d'autant plus quand ils ne disposent pas de tels outils à la maison, ce qui est le cas de nombreux élèves de l'école Armand Carrel.**



2.3 Renforcer l'implication et améliorer la collaboration et les résultats

Les retours des enseignants et des études le prouvent. Les outils interactifs permettent de rendre les leçons **plus attrayantes**. Selon une étude menée par **John Hattie (2021)**, les technologies numériques ont un effet positif sur l'engagement des élèves, en particulier ceux des **zones d'éducation prioritaire**, où l'engagement des élèves peut parfois être plus faible. Les activités interactives stimulent l'intérêt des élèves et les incitent à participer activement.

Source : [John Hattie, "Visible Learning for Teachers", 2021](#)

Les outils interactifs favorisent également la collaboration entre les élèves. Par exemple, des plateformes comme **Padlet** permettent aux élèves de travailler ensemble sur des projets, d'échanger des idées et de construire des connaissances collectivement. Cette approche renforce les **compétences sociales** et **collaboratives**, essentielles pour l'avenir des élèves. L'impact des écrans interactifs est particulièrement visible dans la **dynamique de groupe** et l'interaction entre les élèves.

Source : [Padlet – Collaborative Learning Platform](#)

Plusieurs études ont montré que les élèves en difficulté, lorsqu'ils utilisent des technologies interactives, **améliorent leurs résultats scolaires** grâce à une meilleure concentration et une participation accrue. L'approche interactive permet aux élèves de mieux assimiler les connaissances, notamment dans les matières complexes comme les mathématiques ou les sciences, mais aussi les langues.

Source : [L'usage du TBI: une amélioration des résultats des élèves](#)

2.4 Renforcer le suivi des élèves

Ces nouveaux outils permettraient, comme mentionné, non seulement de dynamiser l'enseignement, mais aussi de mieux suivre les **progrès individuels des élèves**.

Par exemple, les enseignants peuvent **suivre en temps réel les réponses des élèves** pendant une activité, ce qui permet un **réajustement immédiat** en fonction des besoins spécifiques de chaque élève. Cela permet de repérer rapidement les élèves en difficulté et d'adapter les activités pour mieux répondre à leurs besoins. De plus, l'utilisation des écrans facilite l'organisation de **supports pédagogiques partagés**, ce qui simplifie l'accès à des ressources spécifiques et à des évaluations.

Ces objectifs sont interdépendants et se renforcent mutuellement, créant un cercle vertueux pour améliorer à la fois l'enseignement, la réussite des élèves et la gestion de la classe.

3. Bénéfices et retours du corps enseignant

3.1 Retour d'expérience des enseignants de l'école Armand Carrel bénéficiant de vidéoprojecteurs

Les enseignants dotés de vidéoprojecteurs interactifs relèvent des retours très positifs quant à l'utilisation de ces outils. Leur engouement est unanime, et ils partagent le triple constat suivant :

- **Le renforcement de l'engagement des élèves.**

Ces outils suscitent l'intérêt et une participation accrue des élèves grâce à une dimension interactive et ludique. *"Ils transforment les leçons en expériences plus captivantes, adaptées à la curiosité naturelle des enfants"*, d'après Sébastien VOLKAERT, enseignant de CM1.

- **L'enrichissement des contenus pédagogiques.**

Les outils permettent d'intégrer des ressources variées telles que des vidéos, animations, applications éducatives et jeux interactifs renforçant ainsi l'efficacité des apprentissages.

- **Une pédagogie différenciante et inclusive**

Ils offrent des possibilités de différenciation pour répondre aux besoins spécifiques de chaque élève, qu'il s'agisse d'un enfant en difficulté ou d'un élève avancé.

- **La modernisation des pratiques enseignantes**

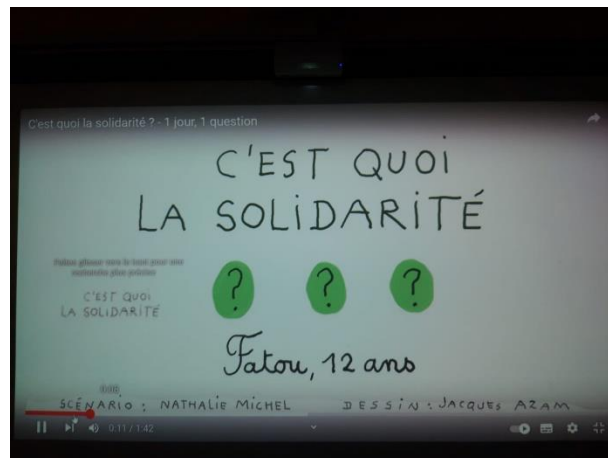
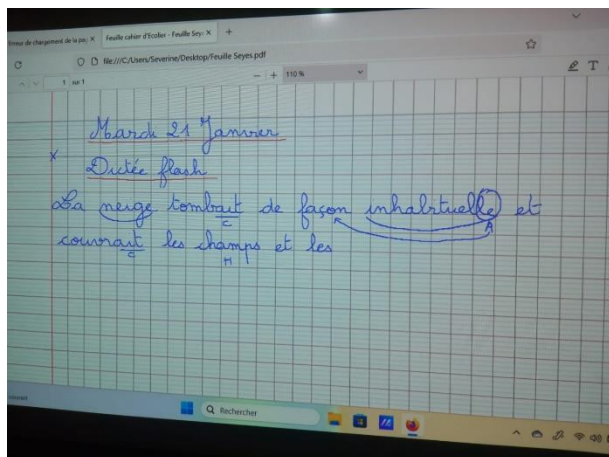
Les enseignants peuvent préparer et animer leurs cours de manière plus interactive, ce qui renforce la fluidité des échanges et l'efficacité des leçons collectives.

- **L'impact sur les enseignements et des bénéfices pour les élèves**

On peut parler d'un apprentissage actif : les élèves manipulent directement le contenu (tracés, déplacements, écriture), ce qui consolide leurs connaissances. L'interactivité aide à maintenir la concentration. Les élèves acquièrent des compétences numériques, essentielles pour leur avenir dans une société de plus en plus digitalisée.

"Les activités interactives favorisent en outre l'entraide et la coopération entre pairs", Dafné FERNANDEZ, enseignante de CP.

Ces outils permettent également une meilleure compréhension. *“Les supports visuels et interactifs, images et vidéos, permettent d’ancrer plus facilement les notions abstraites”*, Séverine CORBIERE, enseignante de CM1.



3.2 Des atouts indéniables pour le corps enseignant

Les écrans interactifs apportent des bénéfices considérables aux enseignants, tant sur le plan pédagogique que professionnel :

- **Une simplification de la gestion de classe et gain de temps**

Les enseignants peuvent utiliser des outils numériques pour **planifier, organiser et animer leurs leçons** plus efficacement. L'utilisation d'outils interactifs permet de **gagner du temps** en classe, en réduisant les tâches répétitives et en facilitant l'intégration de ressources numériques dans les cours. Les tableaux interactifs permettent enfin à l'enseignant d'être plus souvent placé face aux élèves.

- **Un accès à des ressources pédagogiques diversifiées**

Les écrans interactifs permettent aux enseignants d'accéder rapidement à des **ressources pédagogiques variées**, incluant des vidéos éducatives, des applications interactives et des simulations. Ces ressources favorisent une approche plus **créative** et **dynamique** de l'enseignement

- **Des échanges entre pairs facilités**

Équiper l'ensemble des classes de l'école et donc des enseignants favoriserait également les échanges au sein des équipes enseignante et périscolaire. En effet, une utilisation de l'ensemble des fonctionnalités du tableau nécessite la formation préalable mais également d'échanges réguliers entre les utilisateurs. Pouvoir équiper l'ensemble de l'école permettrait donc un approfondissement et une optimisation des usages, ceux-ci pouvant faire l'objet de retours et partages.

4. Spécificités des écrans demandés

L'équipe souligne la qualité et l'utilité du matériel actuel, qu'il serait opportun de généraliser à l'ensemble de l'établissement :

Vidéoprojecteur avec tableau connecté : EPSON- EB-695Wi

Boîtier : EPSON ELPCB03

5. Plan de mise en œuvre

Le plan de mise en œuvre est structuré en plusieurs étapes pour assurer une intégration réussie des écrans interactifs dans l'école :

Étape 1 : achat et préparation (mois 1)

- Sélection des fournisseurs et commande des 11 vidéoprojecteurs et écrans interactifs.

Étape 2 : installation et configuration (mois 2)

- Installation des équipements : Mise en place des écrans dans les 11 classes.
- Configuration technique et intégration avec les systèmes informatiques existants.

Étape 3 : formation des enseignants (mois 2)

- Sessions de formation pour les enseignants sur l'utilisation des écrans interactifs et des logiciels pédagogiques associés.

Étape 4 : suivi et évaluation (mois 3 et au-delà)

- Suivi de l'usage des écrans interactifs et évaluation de l'impact sur les résultats des élèves.
- Réajustement pédagogique en fonction des retours des enseignants et des observations des performances des élèves.

6. Budget

Le coût de l'équipement est estimé à 2750 euros par classe : environ **30 000 euros** sont donc nécessaires pour que **l'ensemble de l'école soit équipé**. Le budget prévisionnel pour la mise en place du projet est détaillé ci-dessous :

Poste	Quantité	Coût unitaire	Total
Vidéo Projecteur Interactif	11	1700	18 700
Tableaux	11	800	8 800
Boîtier	11	250	2 750
TOTAL			30 250

7. Conclusion

Vous l'aurez compris, l'équipement de l'école élémentaire Armand Carrel en écrans interactifs représente bien plus qu'un simple renouvellement technologique : c'est un levier puissant pour **l'inclusion scolaire**, la **réduction des inégalités**, la **réussite des élèves et leurs loisirs**. En équipant l'ensemble des classes, nous offrons à chaque enfant, en particulier ceux en difficulté, les mêmes chances d'accéder à une pédagogie de qualité, innovante et interactive. Les premières installations ont déjà prouvé leur efficacité, et l'extension de ce projet permettra de renforcer cette dynamique positive. Les écrans interactifs facilitent l'enseignement, offrent aux élèves un environnement d'apprentissage moderne et participent à leur développement de compétences numériques essentielles pour leur avenir. Ce projet s'inscrit dans une volonté de **préparer les jeunes générations aux défis du XXI^e siècle**, tout en garantissant que personne ne soit laissé de côté.

Avec un **budget prévisionnel de 30 250€** ce projet représente un investissement dans l'avenir de nos enfants et dans la formation continue de nos enseignants, pour un enseignement plus inclusif, plus dynamique et plus adapté aux besoins des élèves.