



BANQUE des
TERRITOIRES



**Quand l'inclusion
numérique se joue dès
l'école**



Anne-Sophie HAINSELIN

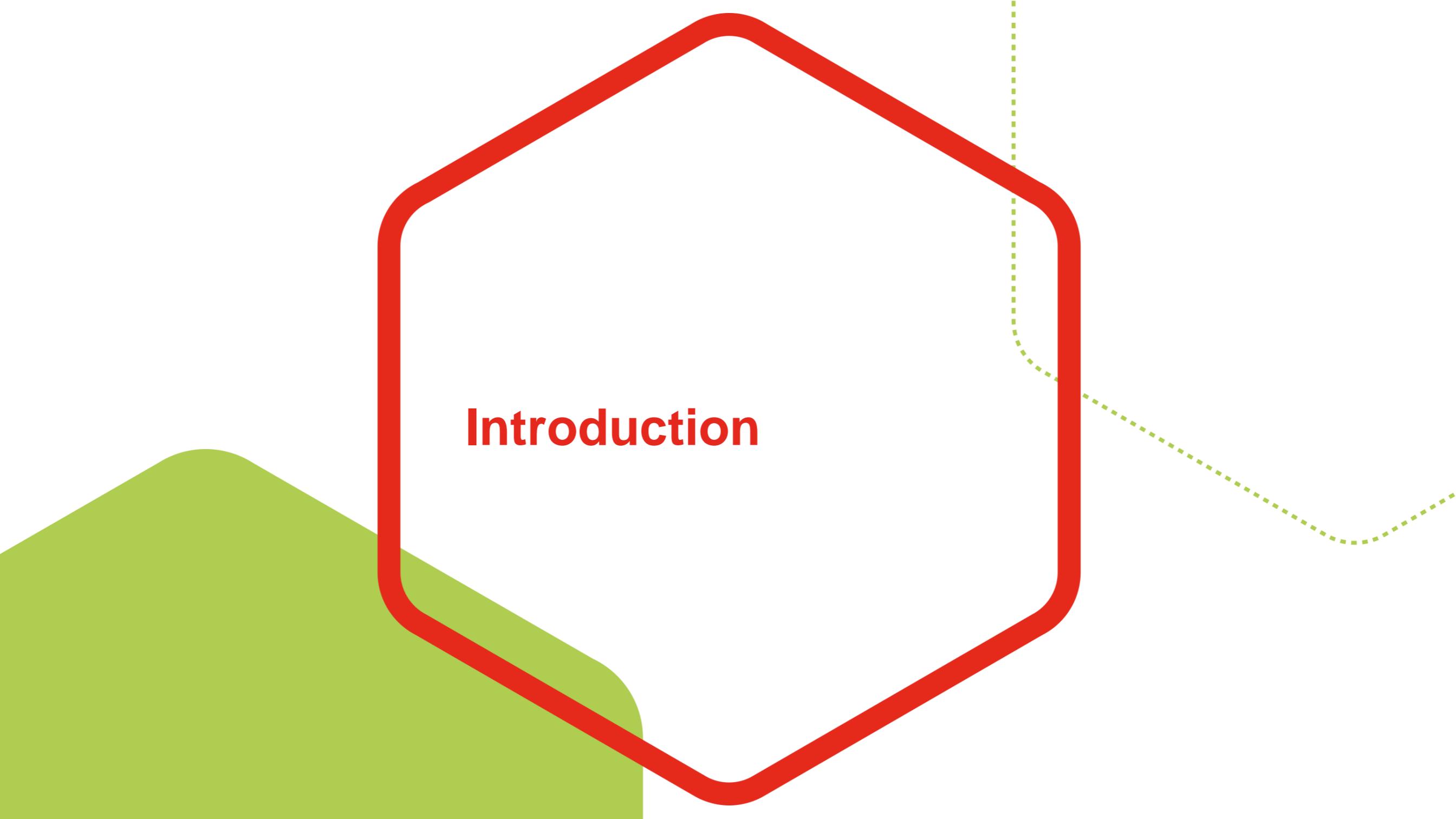
*Directrice de projet Hub des Territoires
Département du digital
Pôle Ecosystèmes et Innovation*



BANQUE des
TERRITOIRES



**Quand l'inclusion
numérique se joue dès
l'école**



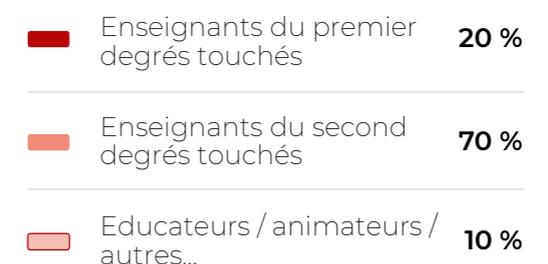
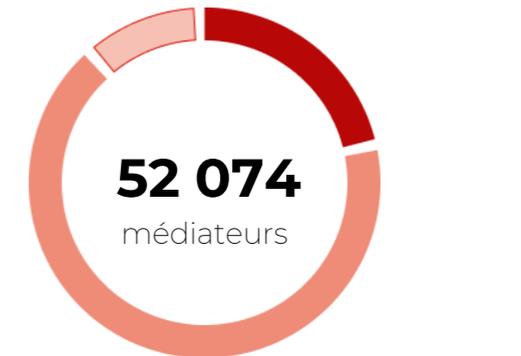
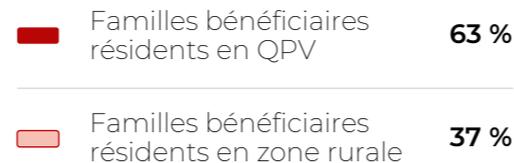
Introduction



Julie STEIN

*Chargée de projets « Inclusion numérique
et services au Public »
Banque des Territoires*

Un dispositif qui a permis d'impacter au total **près d'un million de bénéficiaires**, sur toute la chaîne de la communauté éducative : **les jeunes, leurs familles et les professionnels de l'éducation**



Un dispositif qui repose sur 3 convictions portées par la Banque des Territoires

1 Le succès de l'essaimage d'une action réside dans la capacité d'une solution à être agile, à s'adapter aux enjeux et au territoire sur lequel elle va agir.

2 Les acteurs ont l'envie de mutualiser et de créer des synergies, d'avoir une meilleure visibilité sur l'existant pour ne pas réinventer mais plutôt agir en complémentarité.

3 Pour ne pas construire une société à deux vitesses, il est essentiel de garantir une éducation en faveur de l'égalité des chances, de l'émancipation et de la capacité à agir.



Regards croisés

Quand l'inclusion numérique se joue dès l'école



Catherine ROLLAND

Cheffe de la chaire d'enseignement et de recherche « sciences et jeu vidéo » de l'École polytechnique

Co -rédactrice du rapport « Enfants et écrans : A la recherche du temps perdu »

6 axes de travail à mener de concert

1

Réguler et responsabiliser les acteurs du numérique (appui aux nouvelles lois européennes pour lutter contre dark pattern et les fonctionnements délétères) **tout en favorisant la recherche** pour contribuer à cet eMort (études des données venant des plateformes via DSA notamment)

2

Sécuriser grâce à des solutions techniques (double anonymat ; interopérabilité et dégroupage des plateformes) et **soutenir les innovations, la recherche** et les nouveaux **acteurs éthiques**

3

Accompagner progressivement l'accès aux écrans (éviter les écrans très jeunes, accompagner les enfants ensuite, étape par étape en les sensibilisant et en les formant réellement).

4

Former les jeunes à l'école et aussi en dehors pour leur permettre d'acquérir leur autonomie dans leur vie numérique et **remettre les jeunes au coeur de notre société** en respectant leurs rythmes et en leur redonnant de l'espace (donc des alternatives)

5

Former les adultes (santé, educ, assos etc) pour **accompagner à la parentalité** y compris numérique tout **en soutenant et structurant les initiatives locales** pour créer des espaces d'échanges et de paroles sécurisés pour les jeunes

6

Coordonner et organiser la gouvernance pour le déploiement d'une stratégie globale.



Patrice GROS

*Inspecteur d'académie et directeur
académique des services de l'Éducation
nationale (Dasen) de l'Isère*



Orianne LEDROIT

Déléguée générale de EdTech France



Céline COLUCCI

Déléguée générale des Interconnectés



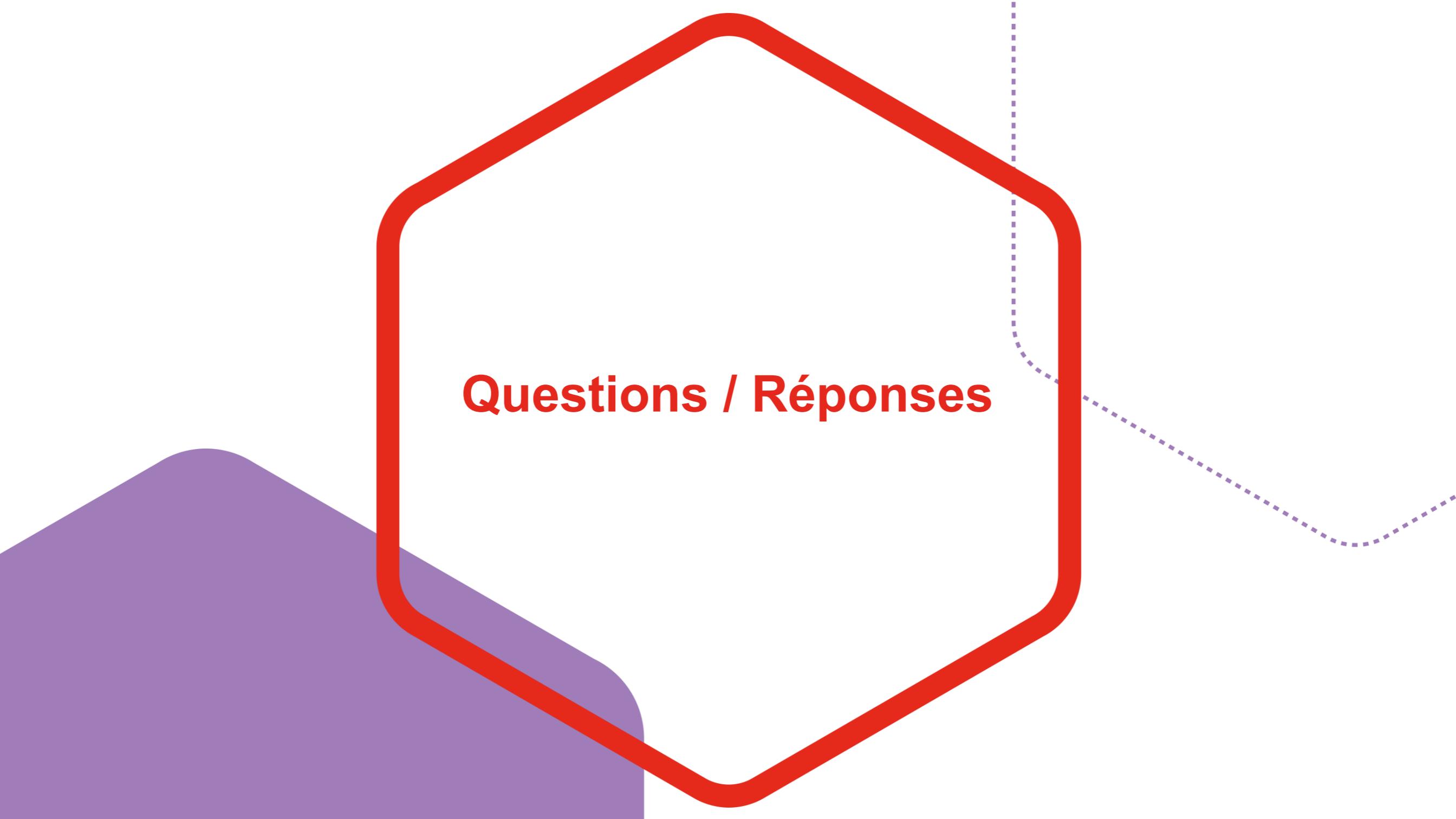
Laurent WATRIN

Adjoint au maire de la ville de Nancy

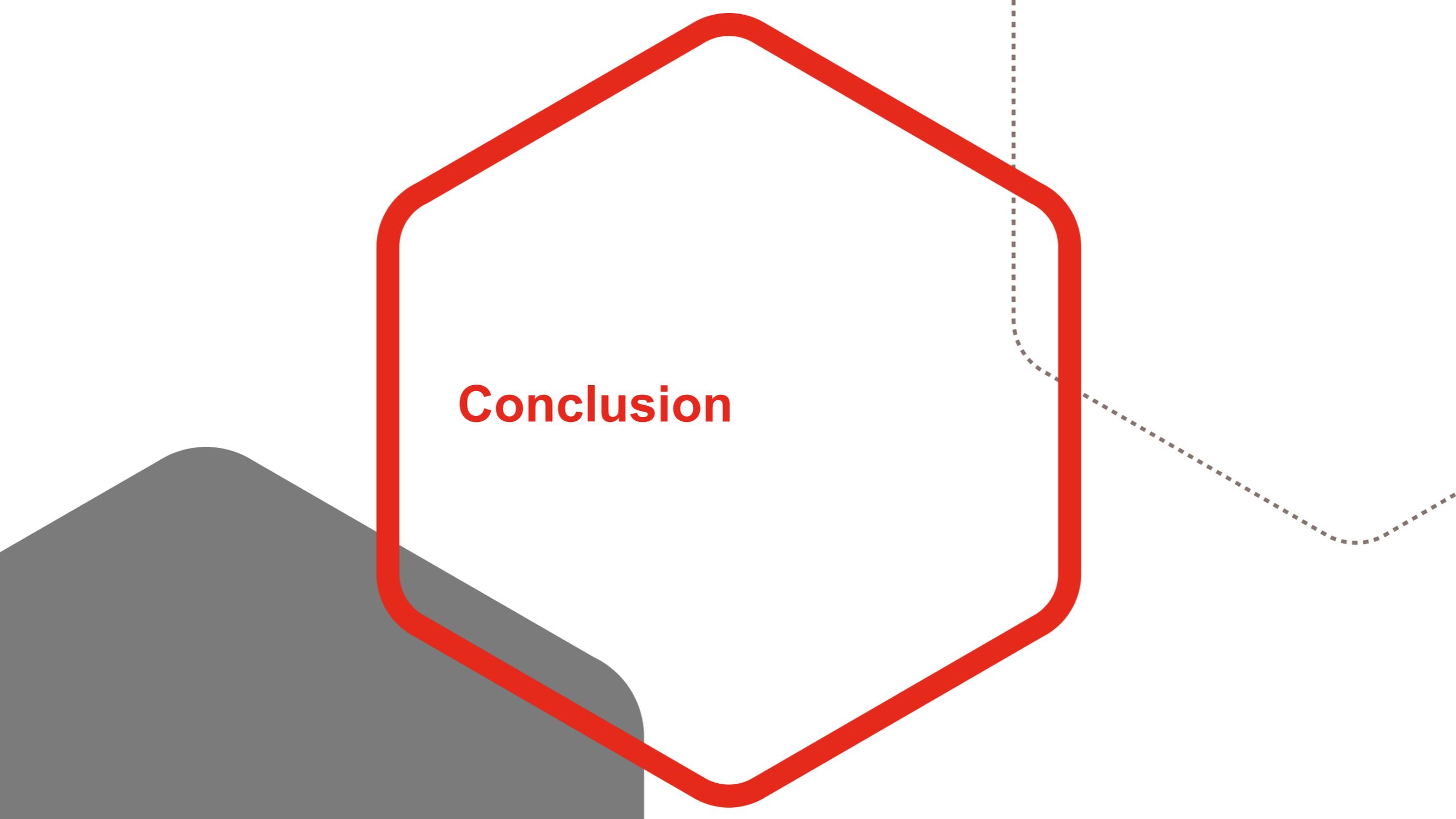


Nadia AMAL

*Directrice Adjointe Pôle Education Famille
de Docaposte*



Questions / Réponses

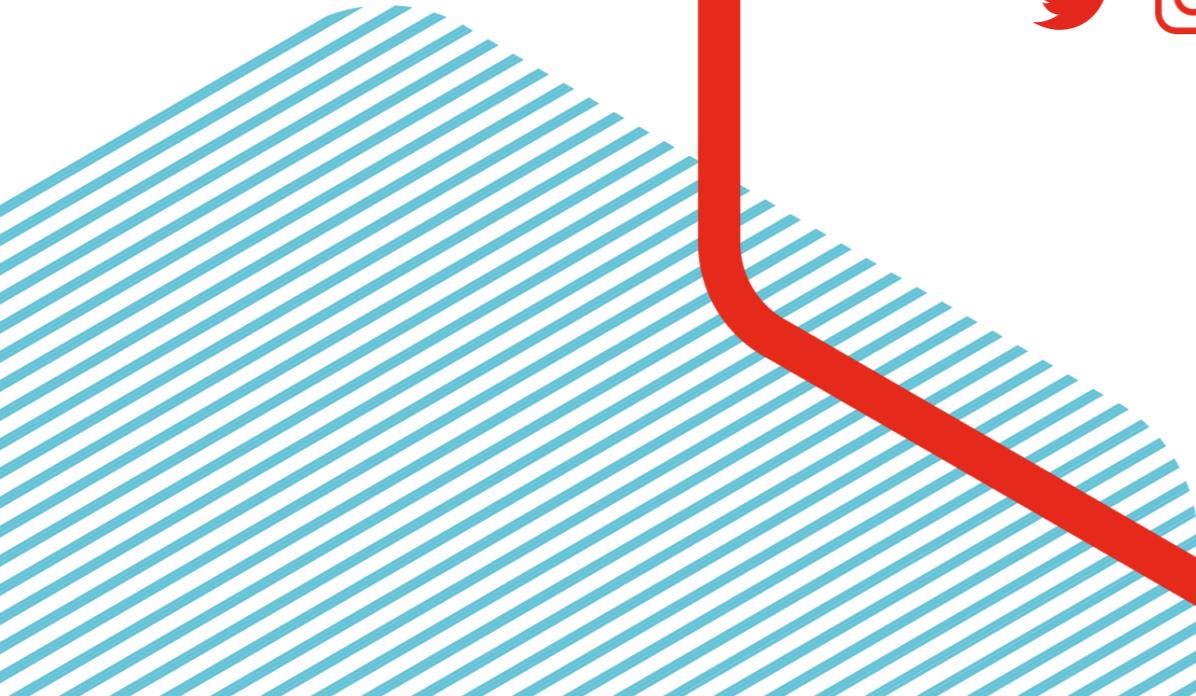
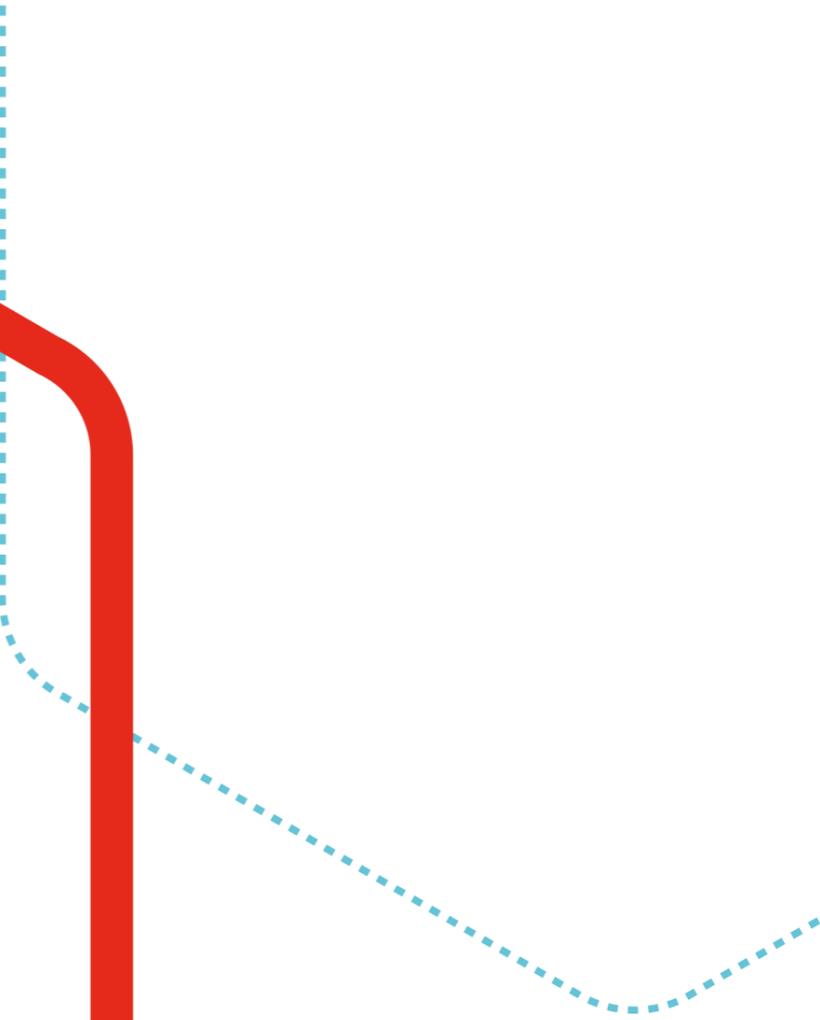


Conclusion



François BLOUVAC

*Responsable du pôle « Education, Inclusion
numérique et services au public »
Banque des Territoires*



banquedesterritoires.fr



| @BanqueDesTerr