

Édition 2017

BUDGET PARTICIPATIF DES ÉCOLES

AUX URNES ÉCOLIERS !

POUR UNE ÉCOLE
À VOTRE IDÉE



PARIS BUDGET
PARTICIPATIF

SOMMAIRE



LE BUDGET PARTICIPATIF DES ÉCOLES, QU'EST-CE QUE C'EST ?

p5



VOTER, PARTICIPER, POUR QUOI FAIRE ?

p6

Direction de la publication : Mairie de Paris - Direction des Affaires Scolaires

Rédaction : Coordination Nicolas Lourdin

Conception graphique : agence-bolivie.fr

Crédit photos : Laurent Bourgogne - DASCO / Fotolia

Impression : Imprimerie de Compiègne, Imprimé sur papier 100% recyclé

Les visuels des projets proposés ne sont pas contractuels. Les équipements qui seront installés dans les écoles pourront différer légèrement.



UNE ÉCOLE DE L'EXPÉRIMENTATION

p7



UNE ÉCOLE NUMÉRIQUE

p15



UNE ÉCOLE SPORTIVE

p23



UNE ÉCOLE AGRÉABLE

p31

Le Budget participatif des écoles, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Depuis 2014, la Ville de Paris a mis en place un budget participatif, qui permet aux Parisiennes et Parisiens de formuler des propositions relevant du budget d'investissement. Chaque année, 5 % du budget sont ainsi mis au choix direct des Parisiens, qui désignent les projets qu'ils souhaitent voir réalisés.

L'année dernière, la Ville de Paris a complété ce dispositif en proposant un budget participatif des écoles permettant à plus de 290 écoles élémentaires d'organiser une participation des élèves au choix de projets pour leur établissement. Ces projets votés en 2016 sont actuellement en cours de réalisation et devraient majoritairement aboutir d'ici la fin de cette année scolaire.

Ce dispositif est reconduit pour cette année dans les mêmes conditions.

Première étape, les projets sont présentés aux enfants selon 4 thèmes : Une école de l'expérimentation, une école numérique, une école sportive et une école agréable.

Deuxième étape, les enfants réfléchissent ensemble, accompagnés par les adultes, à ce que veut dire une école de l'expérimentation, une école numérique, une école sportive et une école agréable. Puis, un premier choix est réalisé, en ne retenant qu'une des thématiques ou plusieurs projets au sein des différentes thématiques.

Troisième étape, l'école fait le choix d'un seul projet parmi tous ceux proposés. Pour cela, des débats, des discussions et un vote sont organisés.

Quatrième étape, le projet retenu sera réalisé dans l'école à partir de l'année suivante.

Voter, participer, POUR QUOI FAIRE ?

La citoyenneté s'exerce au travers de droits et de devoirs qui sont les mêmes pour tous. Le droit de vote est l'un de ces droits.

Le vote permet au citoyen de s'exprimer sur le choix des hommes et des femmes qui vont gouverner et décider des politiques menées dans ton pays. Tu seras pleinement citoyen quand tu auras 18 ans et que tu auras le droit de voter aux élections.

Certains voient les choses comme elles sont et se disent pourquoi. Mais d'autres voient les choses comme elles pourraient être et se disent pourquoi pas.

George Bernard Shaw

Ta première expérience du vote

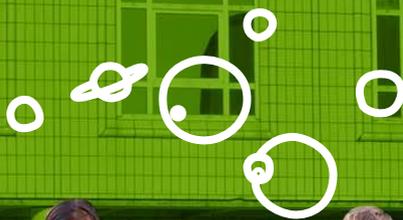
Pour l'instant, tu es à l'école, qui est le lieu où l'on apprend à vivre ensemble et à se respecter les uns les autres.

Le Budget participatif des écoles va sûrement être une de tes premières expériences de vote. Il va falloir débattre avec tes camarades sur le projet que tu préfères pour améliorer ton cadre de vie à l'école. C'est l'occasion de donner ton avis, mais aussi de respecter ce que pensent tes camarades, même s'ils ne sont pas d'accord avec toi.

Chacun votera pour le projet qui représente le mieux ce qu'il est, ce qu'il souhaite, ce qu'il aime. Et c'est le projet qui aura été choisi par le plus d'enfants qui sera retenu.

La citoyenneté, ce n'est pas toujours évident, mais ça s'apprend !

UNE ÉCOLE DE L'EXPÉRIMENTATION



Une école de l'expérimentation, QU'EST-CE QUE C'EST ?

■ *Expérimenter, c'est imaginer.*

Friedrich Nietzsche

Expérimenter c'est soumettre à l'expérience, mais c'est aussi la possibilité de se soumettre à des expériences. Je peux découvrir le monde ou les choses à travers l'expérience et la pratique. En faisant, je peux comprendre, apprendre tout en m'amusant.

L'expérience est une des principales sources de la connaissance. En faisant moi-même, en essayant, en testant, je découvre et j'apprends.

C'est notamment le cas à travers le jeu. En jouant, j'ai aussi la possibilité d'apprendre et de comprendre, de développer mes connaissances mais de manière différente. Enfin, dans le jeu, on a le droit d'essayer sans avoir peur de l'échec.

Une école de l'expérimentation, POUR QUOI FAIRE ?

Pour jouer à des jeux d'adresse **PAGE 10** ou à un instrument de musique **PAGE 12** et tout en s'amusant, acquérir des compétences à travers le jeu.

Pour vivre et parfois apprendre des expériences des autres à travers la lecture **PAGE 11** ;

Pour aménager un jardin qui permet de planter, de composter, de récupérer l'eau de pluie et de faire entrer la nature dans l'école **PAGE 13** ;

Pour observer notre monde sous sa forme microscopique, découvrir les liens entre la matière et le vivant, les éléments et enfin notre système solaire afin de mieux comprendre les enjeux environnementaux de notre planète **PAGE 14** .

Une école de l'expérimentation

GRANDS JEUX EN BOIS

*Je réfléchis et je teste mon adresse
tout en m'amusant*

Sélection de grands jeux d'adresse ou de réflexion en bois (exemples billards hollandais ou japonais, babyfoot, échecs géants, 4 en ligne, etc...).

Possibilité de composer soi-même son kit sur la base d'un catalogue de produits.

Attention au stockage.



Une école de l'expérimentation

BIBLIOTHÈQUE MOBILE

| *Pour pouvoir lire partout dans l'école*

Installation d'une bibliothèque mobile dans l'école.

Création d'un coin lecture aménageable partout dans l'école, en intérieur comme en extérieur... quand la météo le permet.

Possibilité de choisir son équipement sur catalogue en fonction du projet de l'école.



Une école de l'expérimentation

EN MUSIQUE

*La musique donne une âme à nos coeurs
et des ailes à la pensée. **Platon***

Kit d'instruments de musique au choix (piano, violons, flûtes traversières, violes de gambe...).

En fonction du projet développé par l'école, possibilité d'un accompagnement par le conservatoire.

Attention à l'espace requis en fonction des instruments de musique choisis.



Une école de l'expérimentation

UN JARDIN POTAGER AUTONOME

«Keyhole», jardin potager autonome,
inspiré de méthodes ancestrales

Installation d'une structure pédagogique de jardinage.

Le keyhole, ou jardin en trou de serrure, est un concept d'aménagement originaire d'Afrique. Son nom vient de sa forme circulaire avec un trou central. Il mesure environ 2m de diamètre. Au centre de ces petits potagers circulaires se trouve une colonne utilisée pour déposer le compost et diffuser l'eau.

La structure faisant environ 2 m de diamètre, il est important de disposer d'un espace suffisant. Il faut également veiller au lieu d'installation en évitant les terrasses en raison du poids que la structure garnie peut représenter. Un point d'eau à proximité est indispensable.



Une école de l'expérimentation

EXPÉRIMENTATIONS ÉCO-SCIENTIFIQUES

I *Observer, expérimenter, comprendre*

Kit permettant :

- d'observer l'infiniment petit : microscope, loupe binoculaire, Eyes Scope et coffret de préparations microscopiques.

- d'expérimenter la matière et le vivant : malette élève « Qu'est-ce que la matière », appareil de Berlèse, observatoire de biodégradation, mini lombricomposteur, kit de classification du vivant.

- de découvrir les 4 éléments et comprendre les enjeux de l'écologie : « Je fabrique mon volcan », laboratoire hydroponique, le cycle de l'eau, modèle aqua, ensemble d'expérimentation, maquette de rivière, set d'énergie éolienne, kit d'énergies renouvelables, malette changement climatique.

- de trouver sa place dans l'univers : système solaire magnétique, le système solaire, cosmographe.



UNE ÉCOLE NUMÉRIQUE



Une école numérique, QU'EST-CE QUE C'EST ?

I *Le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous*

Aristote

Une école numérique, c'est une école où l'on peut apprendre autrement.

Les outils numériques invitent à davantage de créativité, d'interactivité, d'engagement personnel et de collaboration entre les élèves et peuvent ainsi aider aux apprentissages.

C'est une école dans laquelle les outils numériques ouvrent grand le champ des possibles, invitent les élèves à créer : inventer des robots, les programmer, apprendre une nouvelle langue, créer un film d'animation, un reportage photo, un blog, des présentations sur l'ordinateur, etc. Les possibilités sont innombrables !

Une école numérique, c'est aussi une école qui va donner aux élèves les compétences numériques indispensables pour leur permettre d'être, demain, pleinement acteurs de la société digitale.

Une école numérique doit inclure l'éducation aux médias et le développement de l'esprit critique face à l'information disponible sur Internet. Elle contribue à un usage personnel responsable des réseaux sociaux et des services numériques. En ceci, une école numérique forme les citoyens responsables de demain.

Une école numérique, POUR QUOI FAIRE ?

Une école numérique, c'est une école dans laquelle on peut :

Suivre le cours sur une tablette, faire des recherches sur internet, produire des présentations numériques et pratiquer des activités musicales ou artistiques en ligne **PAGE 18** ;

S'initier à la création et à la démarche scientifique pour concevoir, fabriquer, programmer et tester des robots, à qui on va pouvoir donner des ordres avec un ordinateur pour qu'ils bougent, dessinent ou changent de couleur **PAGE 19** ;

Communiquer avec d'autres enfants de France et du monde **PAGE 20** ;

Apprendre une nouvelle langue en enregistrant sa voix et en la réécoutant pour s'exercer à la prononciation **PAGE 21** ;

Produire des films d'animation, où les élèves seront auteurs, metteurs en scène, photographes ou preneurs de sons **PAGE 22**.

Une école numérique

CLASSE MOBILE

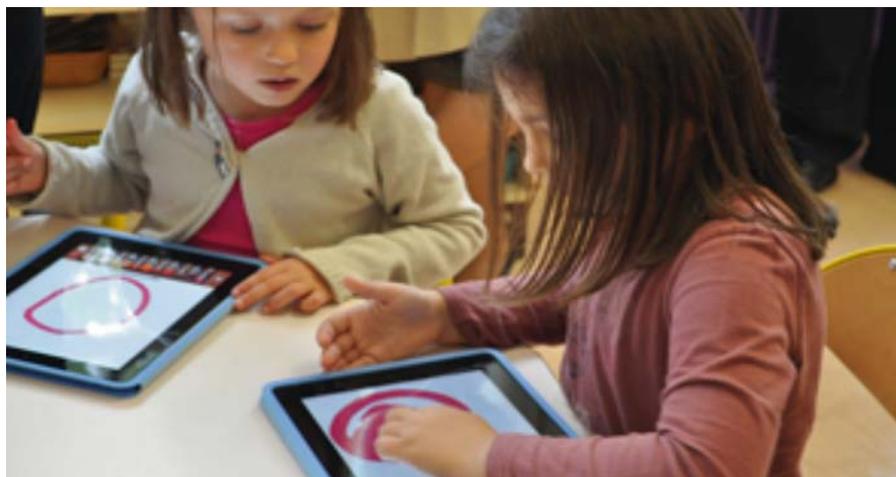
| *Un équipement numérique généraliste*

Kit comprenant 4 bornes wifi, 2 tablettes enseignants, 28 tablettes élèves et 4 vidéoprojecteurs mobiles.

La classe équipée de tablettes numériques avec un projecteur permet d'utiliser tout type de ressources pédagogiques numériques en favorisant les travaux en groupe. Les tablettes nous permettront de faire des recherches sur Internet, d'utiliser des applications éducatives pour apprendre à lire, à compter, à dessiner... La tablette nous permettra de nous enregistrer, et de prendre des photos, de filmer et réaliser des présentations numériques.

Ce projet « Classe mobile » est un moyen de développer les apprentissages du langage, des sciences, tout aussi bien que des activités musicales, artistiques ou sportives.

Formation à la prise en main d'une demi-journée et accompagnement de l'Académie et du Centre de Ressources Paris Multimédia.



Une école numérique

CLASSE ROBOTIQUE

| *Concevoir, fabriquer, programmer et tester*

Kit comprenant 20 robots, 10 tablettes, 10 ordinateurs portables et 4 vidéoprojecteurs.

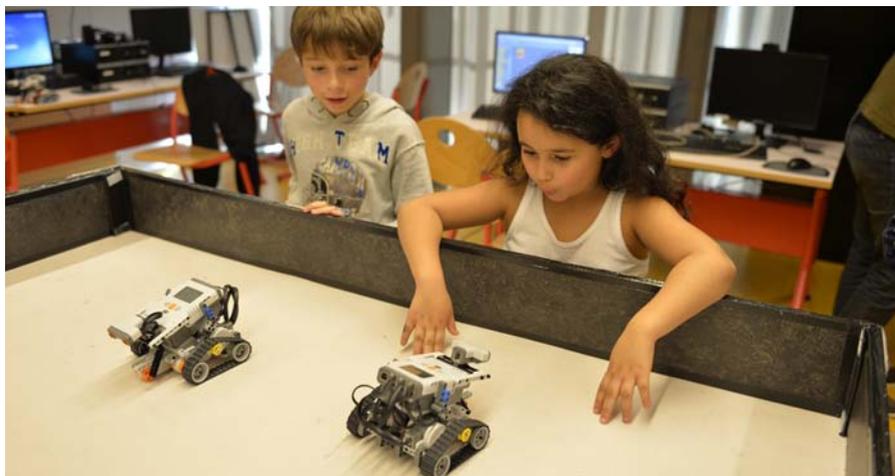
Le codage avec des logiciels de programmation graphique et des robots nous initiera à la création et à la démarche scientifique pour concevoir, fabriquer, programmer, tester.

Dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté, ce qui les amènera au CE2 à la compréhension, et la production d'algorithmes simples.

Ce projet permet d'illustrer de façon ludique les liens entre l'idée à l'origine d'un projet et le travail lié à sa concrétisation.

Exemple d'usage : le robot se déplace dans un labyrinthe et cherche la sortie. Lorsqu'il l'a trouvée, il affiche «victoire».

Formation à la prise en main d'une demi-journée et accompagnement de l'Académie et du Centre de Ressources Paris Multimédia.



Visuel non contractuel

Une école numérique

CLASSE COMMUNICANTE

*Je communique avec des enfants
du monde entier*

Kit comprenant 4 vidéoprojecteurs, 4 ordinateurs connectés, 4 webcams, 4 visionneuses de documents et 4 équipements audio (micro et haut parleur).

Les dispositifs de visioconférence apportent aux élèves des possibilités de communication dans le domaine de l'apprentissage de langues étrangères, mais aussi de partage d'expériences culturelles avec d'autres collectivités voire d'autres pays, de travail en groupe inter-écoles ou encore la mise en œuvre de passerelles entre les écoles et collèves rattachés à un même secteur.

Exemple d'usage : une webcam et un micro sont disposés sur la table et reliés à l'ordinateur. Eh oui, nous allons démarrer une visioconférence avec toute la classe. A « l'autre bout » du câble, un conférencier du château de Versailles.

Formation à la prise en main d'une demi-journée et accompagnement de l'Académie et du Centre de Ressources Paris Multimédia.



Une école numérique

LABORATOIRE DE LANGUES

Un outil numérique pour mettre en place des activités basées sur la compréhension, l'expression écrite et orale

Kit comprenant 30 tablettes 30 micro-casques et 2 vidéoprojecteurs.

Équipée de tablettes numériques dotées d'un logiciel spécifique à l'apprentissage des langues, la classe se transforme en véritable laboratoire de langues.

Cet équipement numérique permet aux élèves, individuellement ou en petits groupes, de participer activement aux exercices d'initiation ou d'apprentissage des langues et de s'exercer davantage à la prononciation.

Par ailleurs, comme pour une classe mobile classique, les tablettes peuvent également permettre de faire des recherches sur Internet, d'utiliser des applications éducatives pour apprendre à lire, à compter, à dessiner...

Formation à la prise en main d'une demi-journée et accompagnement de l'Académie et du Centre de Ressources Paris Multimédia.



Une école numérique

CLASSE CRÉATION NUMÉRIQUE

| *Photo, vidéo, son,
création artistique*

Kit comprenant 2 ordinateurs portables connectés, 10 tablettes, 10 micro-casques, 1 appareil photo numérique, 1 caméscope, 1 enregistreur de son numérique et 4 vidéoprojecteurs.

Dans le cadre d'une pédagogie de projet, les élèves peuvent être mobilisés dans une création d'images, de diaporamas... La production finale pourra être publiée et partagée sur un blog. L'élève via un diaporama expose par exemple le résultat d'une recherche documentaire ou construit une production d'écrits enrichie de visuels.

La production de films d'animation va engager les élèves dans un travail collaboratif. Ce média nécessite un travail de scénarisation en amont, propice à développer des compétences de maîtrise de la langue, des arts visuels et de la musique, de la géométrie et de la découverte du monde, sans oublier le numérique.

Formation à la prise en main d'une demi-journée et accompagnement de l'Académie et du Centre de Ressources Paris Multimédia.



UNE ÉCOLE SPORTIVE



Une école sportive, QU'EST-CE QUE C'EST ?

| *Je ne perds jamais.
Soit je gagne, soit j'apprends...*

Nelson Mandela

Une école sportive c'est une école qui permet de prendre mieux soin de sa santé, qui favorise l'apprentissage de la responsabilité et de la citoyenneté : on y apprend le respect de soi-même, le respect de la règle, de l'adversaire et de l'arbitre.

Une école sportive, c'est une école dans laquelle on peut :

- Améliorer son hygiène de vie et sa santé ;
- Etre plus ouvert et plus solidaire avec les autres ;
- Contribuer à l'égalité en donnant à tous les enfants les mêmes droits et les mêmes devoirs ;
- Organiser des rencontres sportives, sources d'amitié, de joies, d'émotions fortes et d'intégration ;
- Renforcer la qualité des relations entre les jeunes et les adultes ;
- Participer à l'épanouissement et au progrès de chacun ;
- Contribuer à la mise en œuvre d'un réel « **vivre ensemble** ».

Une école sportive, POUR QUOI FAIRE ?

En choisissant ce thème, l'école obtiendra du matériel qui permettra de :

Pratiquer des sports que nous aimons **PAGE 26** ;

Pratiquer des sports que nous connaissons avec du matériel innovant ou différent de celui déjà présent dans l'école **PAGE 27** ;

Découvrir de nouveaux sports **PAGE 28** **PAGE 29** ;

Adapter des espaces de l'école à la pratique de certains sports dans de meilleures conditions **PAGE 30**.

Une école sportive

TENNIS DE TABLE

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Lot de 5 tables, balles et raquettes.

COMPÉTENCES :

Développement de la motricité fine spécifique à l'activité. Organisation de stratégies en fonction de son niveau de jeu.

VALEURS :

Accès à l'autonomie en remplissant, par petits groupes, différents rôles : joueur, arbitre, observateur.

OUVERTURE :

Possibilités de pratiques diversifiées : loisirs, compétitions interclasses.

Attention à l'espace de stockage.



Une école sportive

MOBILITÉ URBAINE

Éducation à la santé, à la sécurité routière, à la citoyenneté, à la responsabilité et au respect de l'environnement

Au choix : Lot de 20 vélos ou lot de 30 trotinettes ou waveboards.

Promotion de l'apprentissage du vélo, de la trottinette ou du waveboards en temps scolaire, périscolaire et extra-scolaire.

Il faut apprendre, non seulement à maîtriser le matériel, mais aussi à se déplacer en ville en respectant les règles de la sécurité routière et en cohabitant avec les autres usagers.

Achat de l'équipement et des protections (casques, set de protections). Sous réserve de disposer d'un espace de stockage dans ou à proximité de l'école.



Une école sportive

MUR D'ESCALADE

I Initiation à l'escalade

Mur sous auvent ou préau fermé. Système de sangles pour garantir le non accès hors surveillance. Hauteur inférieure à 2,5 m. Accessible en temps scolaire et périscolaire.

COMPÉTENCES :

Concevoir un projet d'escalade en fonction de ses ressources, identifier et utiliser les prises nécessaires à son projet.

VALEURS :

Se préparer à l'action en se concentrant (calme/lucidité), maîtriser ses émotions et se raisonner dans des situations fortes émotionnellement (hauteur/difficultés).

OUVERTURE :

Vers l'organisation de sorties en plein air (escalade en site naturel).

Attention : l'installation nécessite un ou des murs porteurs d'une longueur minimale de 5 mètres linéaires.



Visuel non contractuel

Une école sportive

KIT COMPLET MULTISPORTS

I Sports innovants

Kit de tchouk ball et kin ball, filets rangeables pour sports avec raquettes, mini buts.

COMPÉTENCES :

S'opposer collectivement ou individuellement dans plusieurs disciplines sportives classiques (badminton, tennis, ou plus innovantes).

VALEURS :

Pour les sports innovants, l'absence de référence culturelle à un jeu connu permet à chacun, filles et garçons, de s'impliquer sans se confronter aux représentations sociales. L'absence de contact physique ou de marquage

permet la pratique de tous les enfants, quel que soit leur âge, leur morphologie et leurs possibilités physiques.

OUVERTURE :

Opportunité de transporter facilement le matériel : école voisine, gymnase, terrain extérieur, et ainsi de créer facilement des plateaux multisports.

Particulièrement adapté aux écoles avec peu de surface.



Une école sportive

JEUX D'ADRESSE

I Pour développer la précision du geste

Kit de tir à l'arc, palets et pétanque molle.

COMPÉTENCES :

- Solliciter les ressources cognitives : prise d'informations (externes ou internes), mise en rapport des procédures de tir et leurs effets ;
- Développer des compétences méthodologiques : rigueur, répétition, analyse, régulation.

VALEURS :

- Développer des comportements de mise en sécurité ;
- Connaissances historiques et géographiques des différentes pratiques ;

- Acquisition d'un vocabulaire spécifique ;
- Respect des autres et du matériel ;
- Activités favorisant l'inclusion, l'entraide, l'esprit d'équipe, ...

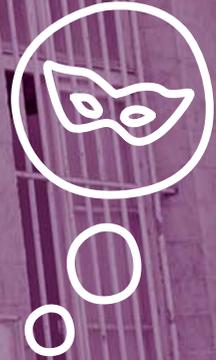
OUVERTURE :

Organisation de tournois interclasses.

Mise en œuvre aisée notamment lors des épisodes de pollution.



UNE ÉCOLE AGRÉABLE



Une école agréable, QU'EST-CE QUE C'EST ?

■ *Mêlez toute votre âme à la création*

Victor Hugo

L'école est l'univers familier des enfants, un espace dans lequel on doit apprendre mais aussi se construire. C'est un lieu de vie essentiel que l'on fréquente chaque jour ou presque, et que l'on aimerait parfois imaginer ou voir autrement.

Qu'est-ce qu'une école agréable ?

Un endroit joli à regarder ? Un lieu dans lequel on se sent bien et facile à vivre ?

Un refuge dans lequel on peut trouver des espaces confortables ou calmes ou colorés pour partager avec d'autres des moments que l'on n'oubliera pas, pour partager des secrets, pour échanger aussi, pour apprendre, pour découvrir, pour construire de belles et grandes idées, pour rire ?

Une école où les temps de pause, comme le déjeuner, servent vraiment de respiration entre les différentes activités.

Un endroit qu'on investit artistiquement et émotionnellement, où on peut s'ouvrir à la création.

Une école agréable c'est tout ça à la fois. C'est pouvoir grandir et apprendre dans un univers qui nous plaise, que l'on soit content de rejoindre et dans lequel on puisse travailler et apprendre tout en s'épanouissant.

Une école agréable, POUR QUOI FAIRE ?

Une école agréable est une école où on peut :

Installer dans la cour des tables et des bancs colorés, où on peut se retrouver en petits groupes, pour être tranquilles, se détendre et échanger **PAGE 34** ;

Installer dans l'école des espaces de détente ou de calme pour discuter dans des sièges confortables **PAGE 35** ;

Créer avec des artistes de belles œuvres collectives pour s'approprier un peu plus l'école en la réinventant. Parler avec eux de leur travail et comprendre comment leur vient l'inspiration **PAGE 36** ;

Monter sur une scène pour jouer, danser et s'amuser avec un vrai matériel de sono et des micros pour faire un vrai spectacle **PAGE 37** ;

Déjeuner tranquillement, dans un réfectoire moins bruyant, pour avoir une vraie pause détente entre le matin et l'après-midi **PAGE 38**.

Une école agréable

DES TABLES ET DES BANCs RIgoLOS

| *Confort, convivialité et originalité pour embellir la cour de mon école*

Choix d'assises et de tables innovantes, réalisations artisanales en bois durable.

Pour se retrouver en petits groupes dans la cour, se détendre et échanger tranquillement entre amis pendant les temps de pause.

La priorité est donnée aux matériaux écologiques et aux équipements nécessitant pas ou peu d'entretien.



Une école agréable

DU MOBILIER DESIGN ET INNOVANT

| *Confort, convivialité et innovation
pour embellir l'école*

Kit comprenant une série de mobiliers ludiques, colorés et innovants.

Pour se retrouver seul ou en petits groupes dans les couloirs de l'école, pour se détendre et échanger tranquillement entre amis pendant les temps de pause.

Possibilité de sélectionner son mobilier sur la base d'un catalogue.



Une école agréable

MON ÉCOLE DEVIENT UNE ŒUVRE D'ART

| *Un artiste vient peindre sur un des murs de l'école*

Fresque originale sur un mur de l'école.

L'artiste imagine l'esquisse avec les enfants puis vient réaliser son œuvre sur un des murs de l'école.



Visuel non contractuel

Une école agréable

COMME UN VRAI SPECTACLE

Du matériel de pro pour le spectacle de fin d'année, le théâtre ou pour monter une comédie musicale

Kit comprenant un dispositif de sonorisation, de lumières et des micros.

Encourager la production de spectacle tout au long de l'année, sur le temps scolaire et périscolaire.



Une école agréable

DÉJEUNER EN PAIX

| *Faire du repas un vrai temps de détente*

Isolation acoustique du réfectoire.

Isolation acoustique du réfectoire : étude, diagnostic et mise en place des préconisations (panneaux acoustiques muraux, cloisons amovibles, faux plafonds acoustiques, adaptation du revêtement de sol, changement du mobilier).

Délai : vacances printemps 2018 pour les travaux les plus simples et été 2018 pour les interventions les plus lourdes.



