

**Service pédagogique**

Dossier suivi par : Angélique Chevreau

[angelique.chevreau@diplomatie.gouv.fr](mailto:angelique.chevreau@diplomatie.gouv.fr)

Tél. : +33 (0)1 53 69 38 61

**ACTIONS PÉDAGOGIQUES PILOTES (APP)  
CADRE ADMINISTRATIF ET FINANCIER À L'USAGE DES ÉTABLISSEMENTS**

-  
Campagne 2017-2018

## Sommaire

Introduction .....	3
1. Typologie des actions pédagogiques pilotes.....	3
2. « AEFÉ Innovation » : l'application de gestion de projets.....	3
2.1 Présentation .....	3
2.2 Connexion à l'application .....	4
2.3 Assistance.....	4
3. Modalités de candidature .....	4
4. Critères de sélection des projets.....	5
5. Principes d'attribution et de suivi des subventions .....	5
5.1. Acteurs impliqués et périmètre d'intervention.....	5
5.1.1. Le service pédagogique .....	5
5.1.2. Les secteurs géographiques.....	6
5.1.3. La commission des subventions .....	6
5.1.4. Le service du budget.....	6
5.1.5. Le service de la communication et des événements.....	6
5.1.6. L'établissement porteur de projet (APP établissement) .....	6
5.1.7. L'établissement « support » (APP monde) .....	7
5.2. Conditions d'attribution et modalités d'utilisation des subventions .....	7
5.2.1. Conditions d'attribution d'une subvention .....	7
5.2.2. Modalités de versement de la subvention .....	8
5.2.3. Nature des dépenses éligibles dans le cadre de la subvention .....	8
5.2.4. Suivi de l'exécution de la subvention .....	8
5.2.4.1. Pièces justificatives.....	9
5.2.4.2. Restitution des reliquats.....	9
6. Calendrier prévisionnel 2017-2018.....	9
7. Annexe : liste des APP monde 2017-2018 .....	10

## Introduction

Tel que mentionné dans son plan d'orientation stratégique 2014-2017, l'AEFE a pour ambition de « susciter et soutenir des actions pédagogiques pilotes (APP) d'établissement et de zone sollicitant les savoirs et les compétences créatives de chaque élève » (objectif n°7).

Pour ce faire, l'Agence consacre une part importante de son budget annuel au soutien des APP proposées par son réseau d'établissements.

Les APP sont menées dans une logique de projet au service de la réussite de tous les élèves, pour permettre l'amélioration de leurs acquis, et le développement de pratiques coopératives et créatives des élèves.

Par leur caractère innovant, elles ont vocation à dynamiser l'ensemble des établissements en étant modélisées, généralisées, transférées et mutualisées.

Tous les établissements du réseau, quel que soit leur statut, peuvent présenter un ou plusieurs projets d'action pédagogique pilote.

## 1. Typologie des actions pédagogiques pilotes

On distingue deux catégories d'action pédagogique :

- l'APP établissement :  
Conçue au sein d'un établissement, l'APP établissement s'inscrit dans une démarche de pédagogie de projet innovante (inter-degré et transdisciplinaire), dépassant les pratiques de classe ordinaires et la simple mise en œuvre de programmes disciplinaires ou de réformes institutionnelles.
- l'APP monde :  
Impulsée par le service pédagogique de l'AEFE<sup>1</sup>, l'APP monde répond aux mêmes exigences que l'APP établissement. Organisée à l'échelle mondiale, elle permet une lecture plurielle d'une même thématique en fonction des spécificités sociales, culturelles et économiques de chacun des pays participants.

## 2. « AEFE Innovation » : l'application de gestion de projets

### 2.1 Présentation

« AEFE innovation » est l'application mise en place par l'Agence en 2015 afin de permettre une gestion entièrement dématérialisée des APP.

Accessible à partir de l'adresse <http://innovation.aefe.fr>, le dispositif permet :

- Le dépôt de projets d'APP (établissement ou monde) par le coordinateur d'un établissement (p. ex. un enseignant) ;
- L'examen et la validation de ces projets par :
  - le directeur administratif et financier de l'établissement ;
  - le chef d'établissement ;
  - le poste diplomatique.
- La transmission, pour validation, des propositions d'APP au service pédagogique de l'Agence ;
- La transmission de la décision de la commission des APP (validation des projets et éventuelle attribution d'une subvention), à l'établissement porteur ;

---

<sup>1</sup> Cf. annexe 1 : liste des APP monde 2017-2018

- Le suivi de la mise en œuvre des APP ;
- Le suivi de l'exécution des subventions allouées ;
- La transmission des bilans pédagogiques et financiers des APP après réalisation.

## 2.2 Connexion à l'application

- La mise à jour des comptes existants des chefs d'établissements et des postes diplomatiques (COCAC) en fonction de leur affectation pour l'année en cours est réalisée par l'AEFE la semaine précédant l'ouverture la campagne.
- L'AEFE crée des comptes pour ceux qui n'en disposaient pas l'an passé. Ils reçoivent leurs identifiants de connexion par courrier électronique.

Les chefs d'établissement et les postes diplomatiques (COCAC) qui ne disposeraient pas d'un compte le jour de l'ouverture de la campagne sont invités à contacter le service pédagogique.

Pour rappel, il revient au chef d'établissement :

- de créer ou de mettre à jour les comptes des coordinateurs de projet et du directeur administratif et financier<sup>2</sup> ;
- le cas échéant, de créer, un compte pour, le ou les directeurs d'école<sup>3</sup> ;
- de désactiver les comptes des personnels qui n'exercent plus dans son établissement<sup>4</sup> ;

**Attention :** Pour les personnels qui disposent d'une adresse en @aefe.fr, seule cette dernière sera prise en compte pour la mise à jour ou la création de votre compte. Les notifications et informations relatives à l'application vous y seront envoyées.

## 2.3 Assistance

Pour vous accompagner durant le cycle de vie d'une APP - du dépôt de projet à la restitution des bilans pédagogique et financier un guide d'utilisation est disponible sur la plateforme AEFE Innovation. Vous y trouverez les réponses aux principales questions.

Toute autre demande d'information concernant les APP peut être transmise à l'adresse générique suivante : [app.aefe@diplomatie.gouv.fr](mailto:app.aefe@diplomatie.gouv.fr)

## 3. Modalités de candidature

La campagne des APP est ouverte du **10 avril au 1<sup>er</sup> mai 2017 inclus**

Les établissements participants sont invités à déposer leur(s) projet(s) sur l'application « AEFE Innovation » dès les premiers jours de la campagne pour permettre un déroulement harmonieux du processus de candidature. Un dossier incomplet - pour rappel il doit comporter un volet pédagogique et un volet financier - ou qui n'aurait pas respecté toutes les étapes de candidature avant la fin de la campagne ne sera pas étudié par l'AEFE.

---

<sup>2</sup> Un guide est disponible sur <http://innovation.aefe.fr>

<sup>3</sup> Idem.

<sup>4</sup> Idem.

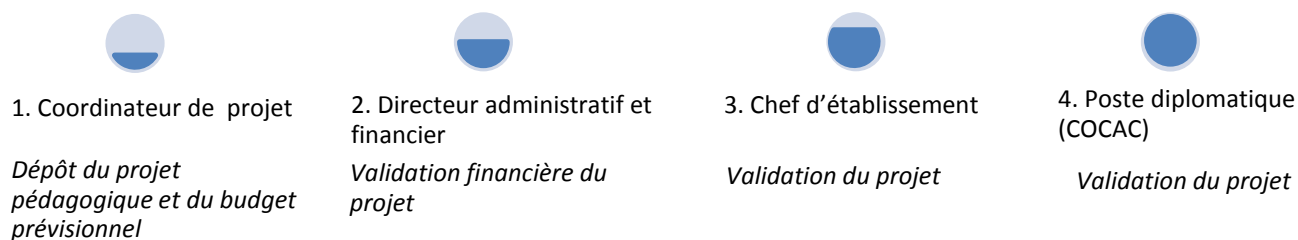


Figure 1 - Campagne APP - Étapes de candidature

#### 4. Critères de sélection des projets

Les critères d'évaluation et de sélection des projets d'APP sont définis par le service pédagogique de l'Agence et portent sur :

- L'objectif pédagogique de l'APP (établissement ou monde) ;
- Son caractère innovant et transversal ;
- Ses acteurs et ses bénéficiaires ;
- Les moyens définis pour sa réalisation ;
- La conduite et la gestion globale de l'action ;
- Les modalités définies pour son évaluation ;
- La valorisation de l'action envisagée par l'établissement.

L'Agence est à l'écoute de la dynamique et de la créativité de son réseau et valorise tous les axes d'innovation. Cependant pour cette édition, l'AEFE pourra porter une attention particulière aux dispositifs pédagogiques engageant une réflexion novatrice concernant les élèves à besoins éducatifs particuliers et/ou expérimentant les pratiques numériques en ce qu'elles transforment les apprentissages des élèves et les redéfinissent.

La validation d'un projet d'APP par l'Agence n'aboutit pas nécessairement à l'attribution d'une subvention.

#### 5. Principes d'attribution et de suivi des subventions

##### 5.1. Acteurs impliqués et périmètre d'intervention

###### 5.1.1. Le service pédagogique

En sa qualité de responsable du pilotage des APP, le service pédagogique de l'Agence intervient à tout moment du dispositif.

À cet effet, il :

- ouvre la campagne annuelle des APP ;
- reçoit l'ensemble des projets et étudie leur faisabilité pédagogique et financière ;
- organise des concertations avec les autres services de l'Agence et propose une répartition des subventions ;
- organise la commission d'attribution des subventions aux APP, présidée par la direction de l'AEFE ;
- transmet au service du budget la décision d'attribution des subventions ;
- notifie les décisions d'attribution des subventions aux établissements ;

- accompagne la mise en œuvre de certains projets d'APP monde au travers de la plateforme collaborative de l'AEFE ;
- reçoit, après la réalisation des projets, les bilans pédagogiques et financiers (année N) qui sont pris en compte dans l'expertise des projets de l'année (N+1) ;
- participe à la valorisation de certaines APP.

### **5.1.2. Les secteurs géographiques**

Les secteurs géographiques (Afrique, Amériques, Asie-Moyen-Orient, Europe et Maghreb-Océan indien), interlocuteurs privilégiés des coordonnateurs délégués de l'Agence, des établissements et des postes diplomatiques (SCAC), ont une connaissance précise de leur zone de compétence.

À ce titre, ils sont sollicités pour fournir des informations sur le contexte, les moyens et les outils dont disposent les établissements. Ils formulent également des propositions de subventions que le service pédagogique rapproche de celles que son pôle d'expertise pédagogique établit.

### **5.1.3. La commission des subventions**

La commission des subventions est présidée par la direction de l'Agence et est constituée de représentants du :

- Secrétariat général ;
- Service pédagogique ;
- Service du budget ;
- Secteurs géographiques ;
- Service de la communication.

Elle examine les propositions de subventions et rend ses arbitrages en fonction de :

- La nature des projets pédagogiques présentés ;
- Leur cohérence avec les orientations et les priorités de l'Agence ;
- La réalisation des subventions allouées aux établissements au cours de l'année N-1.

À l'issue de cette commission, le service pédagogique procède à la notification des subventions à l'ensemble des établissements.

### **5.1.4. Le service du budget**

Le service du budget ordonnance les subventions aux établissements.

### **5.1.5. Le service de la communication et des événements**

Le service de la communication et des événements publie toute information se rapportant à la campagne en cours sur le site institutionnel de l'Agence.

Il participe à l'organisation matérielle et logistique et à la valorisation de l'APP monde « Ambassadeurs en herbe ».

### **5.1.6. L'établissement porteur de projet (APP établissement)**

L'établissement porteur d'une APP établissement est responsable de la rédaction du projet pédagogique (objectifs, moyens de réalisation et modalités d'évaluation) et de l'élaboration de son budget prévisionnel.

Après réception de la subvention, l'établissement :

- suit la réalisation pédagogique et financière du projet ;
- établit les bilans pédagogique et financier ;

- transmet les bilans pédagogique et financier au service pédagogique, accompagnés de l'ensemble des justificatifs dans le cas d'une APP établissement
- ou
- transmet les bilans à l'établissement support en cas d'APP monde, accompagnés de tous les justificatifs<sup>5</sup> ;
- restitue, le cas échéant, le reliquat de la subvention à l'Agence<sup>6</sup>.

#### **5.1.7. L'établissement « support » (APP monde)**

Les APP monde sont gérées par des établissements « support » désignés par le service pédagogique. Pour ce faire, ils reçoivent :

- La subvention globale accordée à l'ensemble des établissements participants ;
- La liste des établissements participants à l'APP monde ainsi que la répartition de la subvention globale entre ces derniers ;
- Les modalités retenues pour le versement de la subvention aux établissements participants.

Le service pédagogique transmet par ailleurs une notification de subvention, accompagnée des conditions de son versement, à chacun des établissements participants.

L'« établissement support » est responsable :

- Du versement de la subvention accordée à chacun des établissements participants<sup>7</sup> ;
- Du suivi de la réalisation de l'APP et du suivi de l'exécution de la subvention ;
- De l'élaboration du bilan financier global (rédigé à partir des bilans financiers réalisés par chacun des établissements participants) qui doit être transmis au service pédagogique de l'Agence à la fin de l'action ;
- De la restitution du reliquat à l'AEFE<sup>8</sup>.

#### **5.2. Conditions d'attribution et modalités d'utilisation des subventions**

Le volet financier de l'application « AEFE Innovation » met à disposition des établissements un outil de suivi de l'exécution de la subvention et de réalisation du bilan financier final.

Ce volet financier doit être renseigné au fur et à mesure de la réalisation de l'APP afin que l'Agence puisse :

- Suivre efficacement l'exécution des subventions ;
- Permettre aux établissements d'inscrire leur projet pédagogique dans une rigueur budgétaire.

##### **5.2.1. Conditions d'attribution d'une subvention**

L'attribution d'une subvention à un établissement est conditionnée par les éléments suivants :

- Le respect du calendrier de la campagne en cours ;
- La validation, par l'Agence, du projet d'APP déposé ;
- La réception des bilans pédagogique et financier des APP de l'année N-1 par le service pédagogique (au plus tard le **7 juillet 2017** pour cette année).

---

<sup>5</sup> cf. point 5.2.4. Suivi de l'exécution de la subvention.

<sup>6</sup> Idem.

<sup>7</sup> cf. point 5.2.1. Modalités de versement de la subvention.

<sup>8</sup> cf. point 5.2.4. Suivi de l'exécution de la subvention.

### 5.2.2. Modalités de versement de la subvention

Les subventions accordées au titre des APP établissement font l'objet d'un versement unique, quel que soit le montant.

Dans le cas des APP monde, toute subvention AEFE supérieure à 2 000 euros est versée en deux temps :

- 60% au lancement du projet ;
- 40% à la réception du bilan intermédiaire pédagogique et financier (à mi-parcours de la réalisation de l'action).

### 5.2.3. Nature des dépenses éligibles dans le cadre de la subvention

Fonctionnement	Masse salariale	Investissement
<p><u>Matériel pédagogique</u></p> <p><u>Documentation</u> : revues, livres, films, etc. en lien avec l'action</p> <p><u>Matériel et petites fournitures</u> en lien avec l'action</p> <p><u>Communication et publicité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– annonces et insertions publicitaires ;</li> <li>– frais postaux ;</li> <li>– frais de télécommunication.</li> </ul> <p><u>Location</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– location de salles pour l'événement ;</li> <li>– location de matériels.</li> </ul> <p><u>Transport</u> : transports des biens.</p> <p>Le transport des personnes n'est pas pris en charge dans le cadre de la subvention.</p>	<p>La subvention ne pourra pas être utilisée pour des rémunérations de personnels.</p>	<p>Le matériel immobilisé est soumis à autorisation de l'AEFE avant acquisition.</p> <p>Dans ce cas, la demande argumentée est à saisir dans le volet pédagogique de l'application « AEFE Innovation ».</p> <p><b><i>Les dépenses d'entretien et de réparation sont à la charge de l'établissement en cas d'acceptation.</i></b></p>

Dans le cas de la participation exceptionnelle d'experts d'un domaine, la demande argumentée est à saisir dans le volet pédagogique de l'application « AEFE Innovation ».

### 5.2.4. Suivi de l'exécution de la subvention

La subvention accordée par l'AEFE à un établissement pour la réalisation d'une APP ne constitue qu'une participation financière au projet.

À ce titre, son montant peut différer de la demande de subvention initialement formulée par l'établissement. De fait, les ressources propres de l'établissement et/ou la participation financière d'autres organismes locaux, privés ou publics, est indispensable.

Dans le cas des APP établissement, une subvention accordée à un établissement ne peut être reversée à un autre établissement.

Une subvention doit être utilisée conformément à l'objet pour lequel elle a été accordée et son emploi doit pouvoir être justifié. Des bilans pédagogique et financier sont demandés pour chaque APP, accompagnés de toutes les pièces justificatives.



#### 5.2.4.1. Pièces justificatives

Les établissements en gestion directe doivent conserver les originaux de l'ensemble des justificatifs relatifs à la réalisation d'une APP et n'en transmettent qu'une copie au service pédagogique.

Les établissements conventionnés et partenaires sont tenus de transmettre toutes les pièces justificatives originales au service pédagogique ou à l'établissement support, selon qu'il s'agisse d'une APP établissement ou d'une APP monde.

#### 5.2.4.2. Restitution des reliquats

Une subvention non utilisée, partiellement ou totalement, doit être restituée à l'AEFE.

L'établissement porteur d'un projet (APP établissement) ou support d'une APP monde doit, avant le reversement du reliquat :

- Adresse le bilan financier au service pédagogique ;
- Se mettre en contact avec le service pédagogique pour la coordination du versement du reliquat.

Le service pédagogique établit un certificat administratif signé par la directeur de l'Agence pour l'émission d'un titre de recettes correspondant au montant du reliquat. Il le transmet au service du budget qui se charge de la formalisation du titre de recettes et de sa transmission à l'établissement concerné.

### 6. Calendrier prévisionnel 2017-2018

Date	Action
Semaine du 3 avril 2017	Mise à jour des comptes chefs d'établissement et poste diplomatiques (COCAC)
Du lundi 10 avril 2017 au lundi 1 <sup>er</sup> mai 2017	Candidature : Les établissements déposent leurs projets d'APP sur l'application « AEFÉ Innovation »
Le vendredi 7 juillet 2017	Bilans pédagogiques et financiers : Les établissements transmettent les bilans des APP <u>réalisées ou en cours de réalisation, en 2016/2017</u> , au service pédagogique. Ces bilans doivent être visés par les porteurs du projet, le DAF et le chef d'établissement. La réception de ces bilans <u>conditionne</u> l'examen des projets d'APP de l'année 2017-2018.

## 7. Annexe : liste des APP monde 2017-2018

Les APP monde permettent d'explorer, de mettre en avant et de mutualiser les pratiques innovantes, les richesses et la diversité des établissements français de l'étranger. Elles cherchent à mettre en synergie les actions de chacun pour que vive le réseau des établissements et que soit portée l'identité plurielle et unique de l'AEFE.

### 1. La voix des livres

Il s'agit de mettre en voix l'œuvre d'un auteur de la littérature française pour porter son texte autour du monde durant 24h : lecture intégrale d'un texte à haute voix, à l'unisson dans une sorte de résonance mondiale.

La préparation de cet événement sera l'occasion de mettre en place des ateliers de lecture et de production d'enregistrements sonores et de travailler sur la mélodie et le phrasé des textes.

Acte littéraire, performance artistique, chaque établissement, en fonction de la commémoration d'un écrivain, peut choisir un texte et faire entendre la voix de l'œuvre dans son intégralité dans l'établissement ou bien alors s'accorder avec d'autres établissements pour qu'une chaîne soit créée tout autour du monde pour faire résonner le même texte.

### 2. Le monde en 2040

Entre les prédictions précises à court terme des prospectivistes et le long terme de la science-fiction, cette APP monde se situe autour de 2040, lorsque nos élèves seront au cœur de leur vie active.

Il s'agit ici de mettre en lumière les tendances en cours et les grands arbitrages nécessaires pour comprendre les grands enjeux de demain : géopolitiques, sociaux, écologiques (avec une mention particulière sur le changement climatique), scientifiques et technologiques. Les élèves illustreront leurs projections par des productions multimédia qui constitueront une mosaïque de futurs vus par le réseau.

En réfléchissant à ce que sera le monde en 2040, il s'agit en réalité de prendre conscience de la part que chacun peut jouer dans sa construction.

### 3. Jeux Internationaux de la Jeunesse

Au-delà des bienfaits des activités physiques et sportives sur le plan de l'épanouissement personnel et de la santé, les valeurs éducatives et humanistes qu'elles véhiculent constituent un levier puissant pour une éducation citoyenne, au cœur du projet éducatif de l'AEFE.

Les jeux internationaux de la jeunesse, co-organisés avec l'UNSS depuis 7 ans sont emblématiques de cette volonté de contribuer à l'éducation des jeunes à travers la

rencontre, l'échange et l'ouverture à l'autre, à partir d'un défi sportif et culturel.

S'ils ne peuvent pas tous y participer physiquement, les établissements du réseau doivent pouvoir y être associés à des degrés divers. Un événement mondial (qui reste à préciser) se déroulant dans le plus grand nombre possible d'établissements, en temps réel pendant 24 heures et suivi en streaming permettrait d'associer le plus d'élèves possible du réseau.

### 4. Architecture responsable en 3D

L'architecture c'est le passage d'un rêve, d'une idée, d'un projet à quelque chose de réel et tangible qui peut modifier les modes de vie. Elle se situe à la croisée des disciplines puisqu'elle s'appuie sur des savoirs scientifiques et des technologies numériques, et ses réalisations s'inscrivent dans l'histoire et la culture locale. Réfléchissant sur la relation de l'homme à son environnement, elle intègre désormais aussi les problématiques du développement durable.

Cette APP monde résolument pluridisciplinaire mettra en valeur la diversité du patrimoine architectural de notre réseau, y compris celui des établissements eux-mêmes, tout en faisant le lien entre les savoirs scolaires, l'imagination créatrice et le réel, sans oublier une véritable réflexion sur ce qu'est une architecture écoresponsable.

Dans ce cadre, les élèves seront amenés à étudier les aménagements existants, à réaliser des projets et des modèles en 3D.

*Plus d'informations et des exemples de réalisations :*  
[www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/architecture-responsable-en-3d](http://www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/architecture-responsable-en-3d)

### 5. Centenaire de la Grande Guerre

Le centenaire de la Première Guerre mondiale constitue un événement pédagogique incontournable.

Événement majeur parfois désigné comme la « matrice » du XXe siècle dont elle a été à bien des égards fondatrice, la Grande Guerre a également été une césure au plan de la culture et de la civilisation. Elle a marqué une entrée à la fois tragique et mémorable dans la modernité. L'enseignement se doit de prendre en compte un tel événement, dans toutes ses dimensions.

Nombreux sont les établissements du réseau qui se sont mobilisés autour de "l'objet historique 1914-1918" pour construire des projets disciplinaires ou pluridisciplinaires et inter-degrés, à toutes les échelles du réseau d'enseignement français à l'étranger (établissement, pays, zone).

Grâce à ces approches croisées, les communautés éducatives concernées pourront se reconnaître dans cet « esprit du centenaire », axé sur la compréhension de la Grande Guerre comme événement et comme héritage. L'AEFE, par l'intermédiaire de son service pédagogique, travaille en étroite collaboration avec la Mission du centenaire qui souhaite accompagner le monde enseignant pour donner sens à la commémoration.

Il s'agit de faire connaître ce legs patrimonial, matériel et immatériel, et de s'interroger, avec les élèves, sur la transmission aux générations futures, en termes de valeurs européennes et internationales de paix, de dialogue et d'harmonie.

*Plus d'informations et des exemples de réalisations :*  
[www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/centenaire-de-la-grande-guerre](http://www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/centenaire-de-la-grande-guerre)

## 6. Tous chercheurs

L'opération « Tous Chercheurs » consiste à monter des mini-projets de recherche menés par des élèves en petits groupes, travaillant avec des chercheurs, et débouchant sur la construction d'un blog par projet, et la présentation en public de leurs travaux de recherche.

Il s'agit d'élaborer des protocoles expérimentaux à travers lesquels les élèves sont amenés à s'interroger de manière critique sur la validation de leurs hypothèses.

L'objectif est ici d'encourager les vocations scientifiques et de montrer la science telle qu'elle se construit, bien au-delà des représentations figées des manuels scolaires.

Il est possible de mener des projets en partenariat avec un autre lycée, en France ou à l'étranger ou une association comme La Main à la Pâte, MATH.en.JEANS, Tous Chercheurs ou Animath.

*Plus d'informations et des exemples de réalisations :*  
[www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/tous-chercheurs](http://www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/tous-chercheurs)

## 7. La biodiversité dans tous ses états

Le terme de biodiversité est présent dans les programmes de Sciences sur l'ensemble de la scolarité des élèves. Son étude a pour objectifs de comprendre les mécanismes évolutifs qui ont présidé à sa mise en place sur Terre et

d'appréhender les enjeux de l'impact des activités humaines sur son environnement.

Cette APP monde a vocation à :

- intégrer des projets à tous les niveaux de la scolarité, en inter-degrés ou inter-cycles, allant des « jardins pédagogiques » du premier degré jusqu'aux projets « génome à l'école » du lycée ;
- développer des projets interdisciplinaires au titre de l'éducation au développement durable ou dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires (p. ex. art et biodiversité) ;
- faire pratiquer aux élèves des usages du numérique innovants pour échanger et mutualiser à l'échelle du réseau, comme la création d'une biothèque de l'AEFE incluant les initiatives locales d'herbiers numériques ou des projets de sciences participatives (p. ex. e-twinning) ;
- développer des relations avec des organismes français ou du pays d'accueil travaillant dans le domaine de l'environnement.

## 8. Tous cartographes

L'objectif de « Tous cartographes » réside bien dans la production de cartes à différentes échelles. Qu'elles soient géographiques ou imaginaires, utilisant les classiques crayons de couleurs ou l'outil numérique, toutes doivent avoir en commun une ville, un pays voire une zone comme celle, bien sûr, dans laquelle est situé l'établissement qui s'engage dans cette APP.

Ces cartes pourront, en finalité, être rassemblées dans un atlas utilisable à la fois par les élèves mais aussi par les enseignants dans le cadre de leurs pratiques pédagogiques.

La conception et la réalisation de ces cartes devra, dans toute la mesure du possible, favoriser le travail inter-degrés.

Diverses modalités de travail pourront être envisagées dans le cadre « ordinaire » de la classe bien sûr, dans celui de l'accompagnement personnalisé mais aussi dans celui, peut-être moins banal, d'un atelier de cartographie ouvert à tous les élèves au sein de l'établissement.

Inventorier, classer, hiérarchiser des informations, connaître les fondamentaux du langage cartographique telles seront les capacités travaillées dans le cadre de cette APP en ajoutant que sera aussi développé le sens de l'esthétique.

## 9. Ambassadeurs en Herbe

Le projet « Ambassadeurs en herbe » est un échange de joutes oratoires qui se font en français et dans la langue du pays d'accueil, avec des synthèses d'interprétariat en anglais. Ces joutes portent sur des problématiques internationales d'actualité, en s'appuyant sur la réalité du pays d'accueil.

Des sélections sont organisées au niveau des établissements, des pays et des zones. Les « ambassadeurs » de ces zones se retrouvent ensuite au Ministère des Affaires Étrangères et du Développement International pour partager les messages dont ils sont porteurs.

Plus d'informations et des exemples de réalisations : [www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/ambassadeurs-en-herbe](http://www.aefe.fr/pedagogie/actions-pilotes-innovantes/app-monde/ambassadeurs-en-herbe)

**Les inscriptions pour Ambassadeurs en Herbe se feront à partir du mois de septembre 2017 et les subventions seront attribuées en fonction des participants. Il n'est pas nécessaire de présenter un dossier APP pour y participer.**

*Les APP monde suivantes cherchent à relier et mettre en réseau les projets des établissements présentant*

*thématiques et outils communs. Des espaces d'échange sur la plateforme collaborative de l'AEFE seront créés pour chacune de ces APP monde.*

## 10. WebRadio Réseau

Cette APP monde impliquera toutes les webradios du réseau et donnera une visibilité à leurs productions en les intégrant à une programmation commune. Elle fera le lien avec l'Éducation aux Médias et à l'Internet et la Mesure 3 de la Grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République.

## 11. Robotique et code informatique

Les projets autour de la robotique et l'enseignement du code sont nombreux dans le réseau, il s'agit désormais de les fédérer pour partager expériences et bonnes pratiques.

## 12. Le journal du monde

Cette APP monde encourage le croisement des points de vue des divers établissements du réseau, par des lectures croisées et des sujets partagés. Sur le modèle de *Courrier international*, il s'agit de proposer un media mondial avec des antennes et des reporters sur place sur des sujets thématiques donnés.