Schola Europaea / Bureau du Secrétaire général

Unité Développement pédagogique

Réf. : **2018-12-D-7-fr-4**
Orig. : EN

Vision de l'éducation numérique pour le système des Ecoles européennes (DEVES)

Document approuvé par le Conseil supérieur lors de sa réunion des 9, 10, 11 et 12 avril 2019 à Athènes.

Contexte

Contexte européen :

En 2006, le Parlement européen et le Conseil européen ont adopté une recommandation[1] sur les huit compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie, que les jeunes devraient avoir acquises à la fin de la période d'éducation et de formation obligatoires – mais aussi en tant qu'adultes au cours de leur vie – grâce à des possibilités d'apprentissage formel, informel et non formel. La compétence numérique (c'est-à-dire l'usage sûr et critique des technologies de l'information et de la communication au travail, dans les loisirs et dans la communication) est l'une de ces huit compétences clés.

Dans le prolongement du Sommet de Göteborg de novembre 2017, la Commission européenne a adopté, en janvier 2017*, « de nouvelles initiatives pour améliorer les compétences clés et les compétences numériques des citoyens européens*. *Ainsi, un* ***Plan d'action pour l'éducation numérique*** *a été défini, qui explique comment l'UE peut aider les citoyens, les établissements d'enseignement et les systèmes éducatifs à mieux s'adapter à la vie et au travail à une époque où le numérique évolue rapidement :*

- *en faisant un meilleur usage de la technologie numérique à des fins d'enseignement et d'apprentissage ;*
- *par l'acquisition des aptitudes et compétences numériques nécessaires pour vivre et travailler à l'ère de la transformation numérique ;*
- *en améliorant l'enseignement grâce à une analyse plus fine des données et à la prévoyance*.

Les initiatives adoptées consistent à aider les écoles à obtenir une connexion à large bande et à haut débit, diffuser plus largement un nouvel outil d'auto-évaluation destiné aux écoles relatif à l'utilisation des technologies à des fins d'enseignement et d'apprentissage (SELFIE)[2], et organiser une campagne de sensibilisation de la population à la sécurité en ligne, à l'éducation aux médias et à la cyberhygiène »[3]*.*

En mai 2018, le Conseil européen a renforcé la définition de la compétence numérique :

« La compétence numérique suppose l'usage sûr, critique et responsable des technologies numériques pour apprendre, travailler et participer à la société. Elle comprend l'éducation à l'information et au numérique, la communication et la collaboration, l'éducation aux médias, la création de contenus numériques (y compris la programmation), la sécurité (y compris le bien-être numérique et les compétences

---

1 Recommandation 2006/962/CE sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie.

2 SELFIE (Self-reflection on Effective Learning by fostering the use of Innovative Educational Technologies) est un outil conçu pour aider les écoles à intégrer les technologies numériques dans l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation des élèves. Il peut mettre en évidence ce qui fonctionne bien, les points à améliorer et les priorités qui s'imposent.

3 http://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-102_en.htm.

liées à la cybersécurité), les questions liées à la propriété intellectuelle, la résolution de problèmes ainsi que l'esprit critique. »[4]

L'UE a désormais promu et détaillé la compétence numérique dans plusieurs cadres, par exemple DigComp[5] et DigCompEdu[6].

Etat des lieux des Ecoles européennes :

En principe, les Ecoles européennes devraient avoir la capacité de mettre en œuvre spécifiquement les initiatives de l'UE dans le domaine de l'éducation et de poursuivre leur transformation en « écoles connectées ».

Il semble donc nécessaire de mettre en place une approche plus stratégique et plus globale du développement de la compétence numérique en tant que compétence clé, tout en se concentrant également sur son intégration en tant que compétence transversale dans les programmes scolaires.

Prochaines étapes :

Etant donné que :

- la compétence numérique est considérée comme une compétence clé ;
- la Commission européenne prend des mesures pour développer les compétences clés et les compétences numériques ;
- les enseignants du système expriment leurs attentes et leurs besoins ;
- plusieurs parties prenantes des Ecoles européennes expriment leurs attentes en ce qui concerne le développement de la compétence numérique au sein du système ;

il est apparu que le « groupe de stratégie IT » devrait en priorité définir une **Vision de l'éducation numérique pour les Ecoles européennes** (VENEE) et la soumettre à l'approbation du Conseil supérieur. Cette priorité figure dans le Plan informatique pluriannuel (voir Annexe 1) au titre d'objectif n° 1 (objectif opérationnel) doté de la priorité absolue[7].

En effet, en tant qu'organisation, les Ecoles européennes ont besoin d'un document fondamental pour annoncer leurs objectifs et pour aider toutes leurs parties prenantes à prendre des décisions et à atteindre ensemble un ensemble d'objectifs en matière d'éducation numérique. Une vision constitue la bonne façon d'aller dans cette direction. Cette vision aidera le groupe de stratégie IT et le système à coordonner des actions efficaces dans ce domaine.

Après avoir pris en compte toutes ces considérations (les mesures de l'UE, l'enquête menée par le GT IT-PEDA auprès des écoles en 2017 et l'analyse technologique et

---

4 Recommandation du Conseil du 22 mai 2018 relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (Texte présentant de l'intérêt pour l'EEE) (2018/C 189/01).

5 Cadre européen des compétences numériques pour les citoyens (DigComp). https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp

6 Cadre européen des compétences numériques pour les éducateurs (DigCompEdu). https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu

7 **Priorité absolue** : l'atteinte de cet objectif est vitale pour le bon fonctionnement/amélioration du système d'information et/ou l'atténuation d'un risque critique.

des ressources réalisée par le GT IT-ADM), le « groupe de stratégie IT » a préparé et proposé la « Vision de l'éducation numérique » ci-dessous.

Il a consulté les inspecteurs avant de finaliser le document. Le présent document tient compte de certaines de leurs remarques.

Cette vision doit être considérée comme un cadre général à long terme. Une série de mesures concrètes devraient être élaborées et classées par ordre de priorité dans un avenir proche afin d'atteindre ses objectifs. Ces mesures reposeront en partie sur les besoins des acteurs du système (élèves, enseignants, écoles...), et elles seront accompagnées d'un budget de mise en œuvre (ressources financières et humaines, nouvelles technologies...). En outre, toutes ces mesures seront discutées et traitées au sein du « groupe de stratégie IT » et de ses sous-groupes (groupes de travail IT-PEDA et IT-ADM).

Ces mesures ont été définies dans le mandat initial du groupe de travail (CS d'avril 2015) et dans le Plan informatique pluriannuel approuvé par le Conseil supérieur en avril 2018 (voir document 2018-01-D-79). Certaines d'entre elles sont déjà prioritaires et le « groupe de stratégie IT » a commencé leur élaboration, par exemple : Politique de formation informatique, Cadre commun de compétence numérique (transversal), SELFIE (voir la référence mentionnée plus haut).

L'enquête montre que d'un point de vue structurel et technologique, le système des Ecoles européennes est sur la bonne voie. Néanmoins, des efforts plus importants doivent être consentis dans certains domaines tels que la formation des enseignants et le soutien aux pratiques pédagogiques numériques des écoles, afin que celles-ci deviennent de meilleures « écoles connectées »[8].

[8] Dans son rapport (document 2018-09-D-11), la Présidente du Jury du Baccalauréat 2018, la Professeure Eve Eisenschmidt, affirme que les examens reflètent la présence de compétences de haut niveau et de compétences clés en général, mais elle souligne également que ***« les sujets d'examens analysés ne favorisaient pas la compétence numérique, bien que la culture de l'information et de la donnée, la communication et la collaboration en ligne ainsi que la création de contenu numérique (...) soient des compétences importantes de notre vie quotidienne. »***

VISION DE L'EDUCATION NUMERIQUE POUR LE SYSTEME DES ECOLES EUROPEENNES

VISION DE L'EDUCATION NUMERIQUE pour le système des Ecoles européennes

Mission des Ecoles européennes

Lors de sa réunion d'avril 2013, le Conseil supérieur s'est dit favorable à l'énoncé de mission ci-dessous (2013-09-D-17) :

« Offrir à tous leurs élèves un enseignement multilingue et multiculturel, diversifié et de qualité, de la maternelle au secondaire, outiller les élèves du cycle secondaire supérieur pour la vie adulte et leur fournir une base en vue de la poursuite de leur apprentissage. »

Les technologies numériques étant indissociables du processus d'apprentissage actuel, les Ecoles européennes partagent la vision suivante d'une organisation pédagogique :

*« **Chaque élève** acquiert tout au long de son éducation à l'Ecole européenne la compétence numérique favorable à l'usage **sûr, critique, responsable** et **créatif** des technologies numériques pour apprendre, travailler et participer à la société. »*

***Les élèves** commencent à utiliser les technologies et médias numériques de manière **sûre** lorsqu'ils sont conscients de leurs avantages et des risques potentiels que comportent ces technologies et médias, et qu'ils sont donc capables de les utiliser d'une manière compétente, sûre et éthique. Ils en sont des utilisateurs **critiques** lorsqu'ils sont capables d'évaluer les sources en utilisant leurs capacités de réflexion supérieures. Ils sont également des utilisateurs **responsables** lorsqu'ils disposent de compétences numériques suffisantes pour participer et contribuer pleinement à une société mondiale en rapide mutation. Ils peuvent choisir les meilleurs outils et les meilleurs médias en fonction de leurs besoins et de leurs objectifs, tout en exploitant au mieux leur **créativité**.

L'un des principaux objectifs des Ecoles européennes est d'aider les élèves à mieux apprendre tout au long de leur vie, de sorte qu'ils soient capables d'utiliser individuellement les technologies et médias numériques et de coopérer avec les autres, aussi bien à l'école qu'en dehors. La compétence numérique et un état d'esprit novateur leur permettront d'apprendre de manière autonome et réfléchie.

***Les enseignants** possèdent les compétences requises pour faciliter l'acquisition de la compétence numérique. Ils utilisent des outils numériques pour créer et partager un contenu numérique afin de faciliter l'apprentissage interactif et collaboratif ainsi qu'à des fins d'évaluation. Ils sont attachés à la création du meilleur environnement d'apprentissage par la technologie possible. Ils fournissent aux élèves un modèle pour apprendre à utiliser la technologie d'une manière pertinente, autonome et responsable. Ils sont à même d'utiliser les technologies numériques à des fins de communication, de collaboration et de formation professionnelle continue.

En tant que compétence transversale, la compétence numérique est présente dans l'ensemble du curriculum ; chaque enseignant doit donc jouer un rôle dans le développement de la compétence numérique des élèves et en est également responsable.

***Les écoles** créent des environnements dans lesquels les technologies et médias numériques sont utilisés pour l'apprentissage, la communication et la coopération entre élèves, enseignants, autres membres du personnel, parents et partenaires extérieurs.

Les écoles se servent des outils et médias numériques pour apporter un soutien aux élèves et faciliter leur apprentissage, en fonction de leurs besoins et de leur potentiel.

***Le système des Ecoles européennes**, en vue d'offrir des possibilités de carrière attrayantes à chacun de ses enseignants, vise à encourager tous les enseignants et autres membres du personnel à développer davantage leurs connaissances et leurs compétences dans le domaine pédagogique, et dans ce contexte, tout particulièrement dans le domaine de la compétence numérique. Le système doit également faciliter l'élaboration et le partage en ligne de ressources et outils éducatifs.

Un des rôles essentiels du Bureau du Secrétaire général consiste à fournir aux écoles tous les moyens possibles de soutien technique, organisationnel et pédagogique afin de les doter de l'infrastructure nécessaire pour créer un environnement numérique convivial pour les apprenants.

Enfin, les membres du Conseil supérieur s'engagent à soutenir de manière responsable les objectifs énoncés dans le présent document.

Avis du Conseil d'Inspection mixte :

Le C.I.M. émet un avis favorable sur le document et le transmet au C.P.M. pour avis. Il souligne toutefois la nécessité d'un plan d'implémentation graduel tout en s'assurant d'avoir une infrastructure solide afin de permettre la mise en œuvre de la vision dans le système sur le long terme.

Il invite le Comité budgétaire à recommander au Conseil supérieur de l'approuver en vue de son entrée en vigueur immédiate.

Avis du Comité pédagogique mixte :

Le C.P.M. émet un avis favorable sur la Vision de l'éducation numérique pour les Ecoles européennes (VENEE) et invite le Comité budgétaire à recommander au Conseil supérieur de l'approuver en vue de son entrée en vigueur immédiate

Le C.P.M. recommande au Conseil supérieur de charger le « groupe de stratégie IT » de concevoir des mesures visant à faciliter la mise en œuvre de cette Vision de l'éducation numérique pour les Ecoles européennes (VENEE). Ces mesures seront conçues progressivement, dans le respect du Plan pluriannuel, qui devrait ensuite en faire de nouvelles priorités. A chaque étape, ces mesures seront accompagnées, si nécessaire, d'un document exposant les besoins financiers, humains et technologiques relatifs à leur mise en œuvre.

Bien qu'elle soutienne la Vision, la Commission se réserve le droit d'analyser, en fonction du budget, toutes les mesures qui seront prises au fur et à mesure de son implémentation.

Avis du Comité budgétaire :

Le Comité budgétaire a pris note du document et de ses propositions ainsi que des avis exprimés par le C.I.M. et le C.P.M.

Décision :

Le Conseil supérieur décide :

1. **d'approuver la Vision de l'éducation numérique pour les Ecoles européennes (VENEE) avec une entrée en vigueur immédiate,**

2. **de charger le « groupe de stratégie IT » de concevoir des mesures visant à faciliter la mise en œuvre de cette Vision de l'éducation numérique pour les Écoles européennes (VENEE). Ces mesures seront conçues progressivement, dans le respect du Plan pluriannuel, qui devrait ensuite en faire de nouvelles priorités. À chaque étape, ces mesures seront accompagnées, si nécessaire, d'un document exposant les besoins financiers, humains et technologiques relatifs à leur mise en œuvre.**

Objectif 1 Domaine(s)	**Définir la vision des Ecoles européennes dans le domaine informatique** II.A.1 ; II.A.2
Objectif opérationnel 1.1.	**Définir une vision informatique pour les EE et la faire approuver par le Conseil supérieur**
Principales étapes	1. Evaluation des besoins des utilisateurs 2. Synthèse des recommandations/politiques européennes dans le domaine des TIC appliquées à l'éducation 3. Une réunion conjointe des équipes stratégiques IT-ADM et IT-PEDA permet de définir le cadre général du document 4. Les deux groupes travaillent ensemble à l'élaboration d'un projet 5. Le projet est présenté à différents niveaux
Résultat(s) escompté(s)	L'adoption par les Ecoles européennes d'une vision dans le domaine informatique
Indicateur(s) de réussite	Adoption par les EE et diffusion du document
Date de réalisation	Décembre 2018
Besoins/Moyens et supports	Réunions du groupe de stratégie Collaboration informatique, les membres de ce groupe travaillant à l'élaboration du projet qui doit être présenté au bon niveau
Responsabilité	Présidents des groupes de stratégie IT-ADM et IT-PEDA