



COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES

Bruxelles, le 24.5.2000
COM(2000) 318 final

COMMUNICATION DE LA COMMISSION

e-Learning – Penser l'éducation de demain

Introduction	3
1. L'urgence d'une mobilisation européenne.....	5
2. Des objectifs ambitieux pour l'Europe	6
Objectifs en termes d'infrastructures :	7
Objectifs pour l'accroissement du niveau de connaissance de la population :	7
Objectifs concernant l'adaptation des systèmes d'éducation et de formation à la société de la connaissance :	7
3. eLearning, quatre lignes d'action principales pour la société de la connaissance.....	8
3.1. Un effort d'équipement	8
3.2. Un effort de formation à tous les niveaux	8
3.3. Le développement de services et de contenus multimédias de qualité	9
3.4. Le développement de centres d'acquisition des connaissances et leur mise en réseau	9
4. Le cadre de mise en oeuvre.....	10
4.1. eLearning : la mise en œuvre par les Etats membres.....	10
4.2. eLearning, le cadre d'appui communautaire	11
Conclusion.....	14

INTRODUCTION

Lors du **Conseil européen de Lisbonne**, les 23 et 24 mars 2000, les Chefs d'Etat et de Gouvernement constatant que *«l'Union européenne se trouve face à un formidable bouleversement induit par la mondialisation et par les défis inhérents à une nouvelle économie fondée sur la connaissance»*, ont fixé à l'Union un **objectif stratégique majeur** : *« devenir l'économie de la connaissance la plus compétitive et la plus dynamique du monde, capable d'une croissance économique durable accompagnée d'une amélioration quantitative et qualitative de l'emploi et d'une plus grande cohésion sociale »*.

La réalisation de cet objectif suppose **l'implication forte de tous les acteurs engagés** dans les processus d'éducation et de formation. Ils impliquent un nombre considérable de personnes: dans l'Union européenne, sur 117 millions de personnes âgées de moins de 25 ans, 81 millions sont scolarisés pour environ 5 millions d'enseignants auxquels s'ajoutent plusieurs millions de personnes en formation. En effet, à l'avenir, le niveau de performance économique et sociale des sociétés sera déterminé de manière croissante par la façon dont les citoyens, les forces économiques et sociales pourront exploiter les potentialités de ces nouvelles technologies, assurer leur insertion optimale dans l'économie et favoriser le développement d'une société fondée sur la connaissance. Dans cette perspective, **l'intensification des efforts d'éducation et de formation** au sein de l'Union européenne – pour assurer le succès de l'intégration des technologies numériques et afin d'en valoriser tout le potentiel – constitue une **condition essentielle de la réussite** des objectifs du Conseil européen de Lisbonne.

Le premier et le plus urgent de ces objectifs est d'exploiter dès que possible les opportunités offerte par la nouvelle économie, dont, en particulier, Internet. Pour ce faire, les Chefs d'Etat et de Gouvernement invités au Conseil et à la Commission pour mettre sur pied « ...un plan d'action complet eEurope... faisant appel à une méthode ouverte de coordination basée sur l'étalonnage des initiatives nationales, combinée à la récente initiative eEurope de la Commission ainsi qu'au contenu de sa communication « Stratégies pour l'emploi dans la Société de l'Information».

Le plan d'action eEurope, développé dans cet esprit, articule ensemble un nombre de domaines d'actions stratégiques et définit pour chacun d'eux les défis et des propositions de solutions. Deux de ces domaines d'action, « La Jeunesse européenne à l'ère numérique » et « Internet plus rapide pour les chercheurs et les étudiants » concernent plus spécifiquement l'éducation ; les trois autres sont étroitement associés à la formation professionnelle et à la formation tout au long de la vie.

Ceci est pleinement en accord avec l'importance qu'attache le Conseil à « l'éducation et la formation pour vivre et travailler dans la société de la connaissance ». Pour ce domaine clef du modèle social européen, une série complète de buts a été définie et le Conseil Education a été prié d'entreprendre une réflexion générale sur les objectifs concrets futurs des systèmes éducatifs, en privilégiant les préoccupations et les priorités communes.

L'initiative eLearning a été élaborée dans ce contexte. ELearning ne vise pas à créer des processus nouveaux ou parallèles, pas plus qu'elle ne vient doubler d'autres initiatives. ELearning articule ensemble les différents composants des actions de eEurope, ainsi que des lignes directrices dans le domaine de l'emploi telles que définies dans le processus de Luxembourg et dans d'autres actions communautaires comme par exemple, la recherche, de manière à garantir une cohérence d'ensemble et de l'efficacité dans la communication vis-à-

vis du monde de l'éducation. Enfin, *eLearning* constituera un élément important dans la réflexion générale préconisée par le Conseil au sujet de l'intégration réussie des nouvelles technologies de l'information dans les domaines de l'éducation et de la formation.

Proposée par la Commission européenne, **l'initiative eLearning** vise à mobiliser les communautés éducatives et culturelles ainsi que les acteurs économiques et sociaux européens afin d'accélérer l'évolution des systèmes d'éducation et de formation ainsi que la transition de l'Europe vers la société de la connaissance.

La maîtrise par les citoyens européens des nouveaux outils permettant d'accéder aux savoirs, et la **généralisation d'une 'culture numérique'** – adaptée aux différents contextes d'apprentissage et groupes cibles – constitue le premier des enjeux de cette transition. Comme les sociétés industrielles s'étaient données pour ambition de former l'ensemble des citoyens aux techniques de base de l'écriture, de la lecture et du calcul, l'émergence de la société de la connaissance implique que **chaque citoyen possède une 'culture numérique'** et les aptitudes de base afin de disposer d'une meilleure égalité des chances dans un monde où les médiations numériques se multiplient. Il s'agit là d'un impératif majeur si l'on veut éviter de nouvelles fragmentations sociales et au contraire renforcer la cohésion de nos sociétés et l'employabilité.

Mettre le **potentiel d'innovation** des nouvelles technologies au service des exigences et de la qualité de la formation tout au long de la vie, de l'évolution des pratiques pédagogiques, représente un enjeu majeur. Un nouvel environnement d'apprentissage peut être créé, favorisant l'autonomie, la flexibilité, le décloisonnement des disciplines, la mise en relation des centres de culture et de savoirs et facilitant l'accès de tous les citoyens aux ressources de la société de la connaissance. Pour l'Europe elle-même, il s'agit d'une **opportunité historique**: les citoyens d'Europe pourront développer la connaissance mutuelle de leurs cultures, de leurs langues, de leurs patrimoines, de leurs créations, initier de nouvelles formes de coopérations en matière d'éducation et de culture, donnant ainsi une densité plus forte à l'espace culturel et éducatif qu'ils ont en commun.

Si la volonté d'adaptation et de modernisation des systèmes d'éducation et de formation existe, alors les obstacles doivent être éliminés rapidement de **manière concertée**. Il convient de procéder à une mobilisation urgente à tous les niveaux autour de lignes d'action et d'objectifs ambitieux.

La réalisation du nouvel objectif stratégique fixé à l'Union par le Conseil européen de Lisbonne "*combinant compétitivité et cohésion sociale*" nécessite donc la mise en œuvre d'une stratégie globale au sein de laquelle un rôle majeur est dévolu aux communautés éducatives et culturelles, notamment au sein de l'Agenda Social Européen qui sera adopté lors du Conseil européen de Nice en décembre 2000. Il s'agira d'offrir les garanties d'accès aux technologies d'information et de communication pour tous ceux qui se forment ; d'autre part la formation aux usages de ces technologies, notamment "pour apprendre", assurer la disponibilité de services et de produits multimédia européens de qualité et enfin inciter tous les acteurs à se mobiliser pour la réalisation de ces objectifs.

L'urgence d'une mobilisation européenne

Alors que se mettent en place au niveau mondial les bases d'une nouvelle économie et que les sociétés évoluent vers des sociétés de l'information et de la connaissance, l'Europe – qui dispose pourtant d'un niveau d'éducation des citoyens parmi les plus élevés et des systèmes d'éducation et de formation parmi les meilleurs au monde, ainsi que des capacités d'investissement nécessaires – enregistre des **faiblesses et des retards importants** par rapport aux Etats-Unis dans l'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Et ce dans quatre domaines principaux :

- **Le déficit en équipements et en logiciels** : dans la plupart des pays européens, on observe des déficits du point de vue de l'équipement tant matériel que « logiciel ». Ceux-ci touchent aussi bien les écoles et les Universités que les centres de formation technique (publics et privés) ou la formation en entreprise (notamment les PME) Dans l'éducation scolaire, par exemple, le taux d'équipement des écoles primaires en Europe varie dans des proportions très fortes avec des écarts aussi importants que : de 1 ordinateur pour 400 élèves à 1 ordinateur pour 25 élèves.
- L'Europe connaît une **pénurie** préoccupante de **personnels qualifiés** et notamment d'enseignants et de formateurs maîtrisant les technologies de l'information et de la communication. D'ici à cinq ans, un emploi sur deux sera dépendant des nouvelles technologies. Le déficit de spécialistes des nouvelles technologies correspondait à 500.000 emplois en Europe en 1998. Si cette tendance n'est pas enrayée, il devrait dépasser le chiffre de 1,6 million en 2002.
- Le pourcentage d'enseignants disposant de **réelles compétences** dans le domaine des nouvelles technologies leur permettant de les intégrer pleinement dans leurs pratiques pédagogiques n'est pas connu de manière précise au niveau européen mais il reste très minoritaire, même dans les pays les plus avancés en Europe.
- L'Europe produit une **part trop faible de logiciels, de produits et services multimédias éducatifs** qui sont disponibles pour la formation et l'éducation. Sur un marché mondial estimé¹ à plus de 2 milliards de dollars en 2000, près de 80 % des ressources en ligne proviennent aujourd'hui des Etats-Unis². L'industrie européenne du multimédia éducatif y apparaît sous-capitalisée, du fait du grand nombre de très petites entreprises, et les relations entre les systèmes éducatifs et de formation et cette industrie sont insuffisantes pour générer des services viables qui correspondent véritablement aux besoins de l'éducation et de la formation.
- **Le développement de logiciels, de contenus et de services**, en nombre suffisant et **adaptés** aux besoins de la société européenne, **constitue un défi majeur pour l'Europe**. Une société de la connaissance peut-elle se développer en Europe si elle est incapable d'offrir à ses citoyens et à ses acteurs économiques et sociaux le contenu de cette connaissance ?

¹ Source: IDC (International Data Corporation).

² Source: Observatoire des ressources pour la formation.

- **Le coût élevé des télécommunications en Europe** est un obstacle à l'utilisation intensive d'Internet et au développement de la culture numérique. Toutes les initiatives qui seront prises pour réduire en Europe ce coût, notamment pour les centres d'éducation et de formation – à l'instar de ce qui a été fait aux Etats-Unis – seront des facteurs décisifs pour la rapidité de la transition vers une société de la connaissance.

Ces constats requièrent une mobilisation urgente à tous les niveaux dans les domaines de l'éducation, de la formation et de la recherche, et une meilleure articulation entre les politiques éducatives et de formation et les politiques de recherche.

2. DES OBJECTIFS AMBITIEUX POUR L'EUROPE

Pour permettre à l'Europe de combler ses retards, de saisir les opportunités offertes par les nouvelles technologies numériques et en retirer tous les bénéfices en termes de relèvement des niveaux de connaissance de ses citoyens et d'accroissement de sa compétitivité économique et de création d'emplois, **le Conseil européen de Lisbonne** :

- a retenu des objectifs ambitieux pour l'évolution des systèmes d'éducation et de formation, dont une partie figure déjà dans les lignes directrices du processus de Luxembourg et dans le Plan d'action *eEurope*;
- a demandé au Conseil "Education" d'entreprendre une réflexion générale sur les objectifs concrets futurs des systèmes d'enseignement, axée sur les préoccupations et les priorités communes et de présenter un rapport plus complet au Conseil européen du printemps 2001.
- a également invité le Conseil et la Commission à établir un Plan global d'action *eEurope*, qui sera présenté au Conseil européen de juin 2000, en appliquant une méthode ouverte de coordination fondée sur l'évaluation des performances des initiatives nationales.

Afin de renforcer les synergies à tous les niveaux, l'initiative *eLearning* vise de manière spécifique en ce qui concerne l'éducation et la formation à mettre en œuvre les Conclusions du Conseil européen de Lisbonne et des lignes directrices pour la politique de l'emploi ainsi qu'à concrétiser et compléter le Plan global d'action *eEurope*.

Elle permettra d'assurer une cohérence d'ensemble des actions entreprises dans ces domaines et de mobiliser l'ensemble des acteurs concernés autour d'objectifs ambitieux. Elle permettra également de mobiliser la recherche pour un meilleur ciblage des actions dans le domaine de l'éducation et la formation tout au long de la vie. Elle s'inscrit également dans le prolongement de la Résolution³ relative aux logiciels éducatifs multimédias dans les domaines de l'éducation et de la formation, que le Conseil avait adopté le 6 mai 1996, sur proposition de la Commission.

³ JO C 195 du 6.7. 1996, p. 8. Cette Résolution a contribué à exprimer une première prise de conscience des enjeux au niveau européen et à esquisser le cadre d'une politique commune. Malgré des progrès significatifs réalisés sur la période 1996-1999, les défis restent multiples ainsi que le soulignent de manière détaillée le rapport "Penser l'Education de Demain. Promouvoir l'innovation avec les nouvelles technologies" – COM (2000) 23 final – et la Communication "Stratégie pour l'Emploi dans la Société de l'Information" – COM (2000) 48 final.

Objectifs en termes d'infrastructures :

- équiper toutes les écoles de l'Union d'un accès à l'Internet d'ici la fin de 2001,
- favoriser la création, d'ici la fin de 2001, d'un réseau transeuropéen à très haut débit pour les communications scientifiques qui reliera les instituts de recherche, les universités, les bibliothèques scientifiques et progressivement les écoles.
- faire en sorte d'ici la fin de 2002 que tous les élèves aient un accès rapide à Internet et aux ressources multimédias dans les salles de classe.

Objectifs pour l'accroissement du niveau de connaissance de la population :

- accroître chaque année substantiellement l'investissement par habitant dans les ressources humaines,
- doter chaque citoyen des compétences nécessaires à vivre et travailler dans la nouvelle société de l'information,
- permettre à l'ensemble de la population d'accéder à la culture numérique.

Objectifs concernant l'adaptation des systèmes d'éducation et de formation à la société de la connaissance :

- former d'ici la fin de 2002 les enseignants en nombre suffisants pour leur permettre d'utiliser l'Internet et les ressources multimédias,
- faire en sorte que les écoles et centres de formation deviennent des centres locaux d'acquisition des connaissances polyvalents et accessibles à tous, en ayant recours aux méthodes les plus adaptées en fonction de la grande diversité des groupes cibles,
- adopter un cadre européen définissant les nouvelles compétences de base dont l'éducation et la formation tout au long de la vie doivent permettre l'acquisition : technologies de l'information, langues étrangères, culture technique, notamment la mise en place d'un diplôme européen pour les compétences de base en technologies de l'information, avec des procédures de délivrance décentralisées,
- définir, d'ici la fin de l'an 2000, les moyens permettant d'encourager la mobilité des étudiants, des enseignants, des formateurs et des chercheurs, par une utilisation optimale des programmes communautaires, par l'élimination des obstacles et par une transparence accrue dans la reconnaissance des qualifications et des périodes d'études et de formation,
- éviter de voir sans cesse s'élargir le fossé entre ceux qui ont accès aux nouvelles connaissances et ceux qui en sont exclus, en définissant des actions prioritaires pour des groupes cibles déterminés (minorités, personnes âgées, personnes handicapées, personnes de « bas niveaux de qualification ») et les femmes ;
- doter tous les élèves d'une 'culture numérique' globale d'ici la fin de l'année 2003.
- L'initiative eLearning visera également à contribuer à combler le fossé entre ceux qui ont accès aux nouvelles connaissances et ceux qui en sont exclus en s'attachant à doter tous les citoyens d'une éducation de base solide.

3. ELeARNING, QUATRE LIGNES D'ACTION PRINCIPALES POUR LA SOCIETE DE LA CONNAISSANCE

L'**initiative eLearning** proposée par la Commission pour la réalisation des objectifs fixés par le Conseil européen de Lisbonne vise à mobiliser les communautés éducatives et de formation ainsi que les acteurs économiques, sociaux et culturels pour permettre à l'Europe de rattraper son retard et d'accélérer la mise en place de la société de la connaissance.

eLearning favorisera le renforcement du **partenariat entre les secteurs publics et privés**, entre les acteurs de l'éducation, de la formation et de la culture et ceux de l'industrie du contenu. Une attention particulière sera par ailleurs accordée à la coopération avec les acteurs économiques et sociaux, et notamment les partenaires sociaux, dans la mise en œuvre des quatre lignes d'action.

L'initiative eLearning repose sur quatre axes principaux :

3.1. Un effort d'équipement

L'effort concernera l'équipement en ordinateurs multimédia, pour la connexion et l'amélioration de l'accès aux réseaux numériques des différents lieux d'éducation, de formation et de connaissance. Reprenant les objectifs de Lisbonne, eLearning souligne que des standards élevés sont nécessaires pour la qualité des infrastructures tant du point de vue de l'accès aux réseaux externes que pour les réseaux locaux ou les Intranets. Pour les écoles, les ratios d'équipement dans l'Union européenne devraient être de 5 à 15 utilisateurs par ordinateurs multimédias d'ici 2004. Pour la formation professionnelle, il est important d'améliorer l'accès des centres de formation professionnelle et des entreprises, notamment des petites et moyennes entreprises, aux infrastructures.

Il faut disposer d'environnements d'apprentissage adaptés aux besoins à tous les niveaux de l'éducation et la formation tout au long de la vie. Il faut donc également prévoir l'accès aux autres lieux d'apprentissage : bibliothèques, centres culturels, musées... Des infrastructures de qualité doivent être accessibles aux associations en charge de l'éducation et de la formation informelles : associations et partenaires sociaux, par exemple.

La planification des infrastructures doit prévoir un chiffrage des dépenses en logiciels, en produits multimédias et en services – notamment pour la formation, au même titre que pour les dépenses en équipement.

3.2. Un effort de formation à tous les niveaux

eLearning reprend les objectifs de Lisbonne en insistant sur le caractère pédagogique des compétences requises et les aspects liés au développement et l'utilisation des nouvelles technologies dans l'apprentissage. En effet, les expériences pilotes les plus avancées soulignent que la technologie va avoir un impact sur l'organisation et les méthodes, la structure et les contenus des programmes d'éducation et de formation et va dessiner un nouvel environnement d'apprentissage. Ainsi l'utilisation des nouvelles technologies doit-elle être mise en perspective avec les pratiques pédagogiques. Par ailleurs, l'usage de ces nouvelles technologies doit être adaptée aux différentes disciplines et favoriser l'interdisciplinarité.

L'initiative eLearning s'attachera à éclairer les modèles éducatifs novateurs: les nouvelles technologies permettent notamment de mettre en place de nouveaux types de relations entre élèves et enseignants.

L'effort de formation doit aussi porter sur le développement des compétences requises pour l'utilisation des nouvelles technologies. Elle doit devenir partie intégrante de la formation initiale et continue de chaque professeur et formateur. Pour la formation continue, le recours combiné à des phases d'apprentissage autonome et en ligne et à des phases de travail en équipe se développe.

Dans le domaine de la **formation professionnelle**, il est nécessaire d'approfondir l'analyse des qualifications et compétences requises pour exercer des missions de formation dans l'industrie et les services et qui s'adressent aux apprentis et travailleurs dans le cadre de la formation tout au long de la vie.

Dans cette perspective sera proposé une définition des **compétences de base** dont l'éducation et la formation tout au long de la vie doivent permettre l'acquisition, ainsi que les compétences spécifiques aux nouveaux profils professionnels.

3.3. Le développement de services et de contenus multimédias de qualité

L'intégration réussie des technologies de l'information dans l'éducation et la formation suppose la disposition de services et contenus pertinents et de qualité. Il convient d'une part de renforcer l'industrie européenne du multimédia éducatif qui souffre de sous-capitalisation et de pénurie en personnels qualifiés et d'autre part d'organiser des relations plus étroites entre cette industrie et les systèmes éducatifs et de formation. Il s'agit également de développer et de stimuler un marché européen des contenus et des services, répondant aux besoins des communautés éducatives et culturelles et des citoyens. L'implication de l'industrie dans ce domaine est tout à fait essentielle.

Dans le nouvel environnement d'apprentissage, les élèves et plus généralement les citoyens auront accès à une grande multitude de contenus et de services pouvant répondre à leurs besoins de formation ou de culture. Dans cette perspective se posent et se poseront de plus en plus des questions de qualité, de fiabilité et d'utilité et de reconnaissance de ces contenus. L'établissement des critères de qualité, des modalités d'évaluation et de reconnaissance-académique ou professionnelle des contenus et des niveaux de formation proposés, deviendront nécessaires pour guider l'enseignant et l'enseigné dans le nouvel environnement d'apprentissage.

Le développement des **services d'orientation professionnelle**. Les applications des nouvelles technologies dans la formation ouvrent des possibilités multiples d'accès aux savoirs et complexifient ainsi l'offre de formation. D'ici la fin de l'année 2002, la capacité des services d'orientation professionnelle devrait être significativement renforcée, de façon à permettre à chaque citoyen d'avoir accès aux informations sur les opportunités de formation initiale et continue dans les nouvelles technologies, et sur les compétences et qualifications demandées sur le marché du travail, afin de lui permettre d'orienter ou réorienter sa trajectoire de formation et d'emploi.

3.4. Le développement de centres d'acquisition des connaissances et leur mise en réseau

Les technologies de l'information vont permettre une intensification sans précédent des échanges et coopérations au sein de l'espace éducatif et culturel européen. Cette intensification présuppose – comme le souhaite le Conseil européen de Lisbonne – la transformation des centres d'enseignement et de formation en **centres d'acquisition des**

connaissances polyvalents et accessibles à tous et bien évidemment leur équipement et la formation de leurs enseignants.

Au cours des dernières années, de nombreuses écoles et universités ont commencé à construire des environnements virtuels d'apprentissage et d'enseignement. Ces espaces et campus virtuels ont permis la mise en réseau d'un nombre croissants d'enseignants d'élève et de tuteurs. *eLearning* permettra d'accélérer ce mouvement et encouragera – dans le respect de la diversité culturelle et linguistique- **l'interconnexion des espaces et campus virtuels, la mise en réseau des universités, écoles, centres de formation et au-delà des centres de ressources culturelles**. Cette mise en réseau doit favoriser le développement d'échanges d'expériences, de bonnes pratiques éducatives et de formation, et aussi d'enseignement et de formation à distance.

4. LE CADRE DE MISE EN OEUVRE

La mise en œuvre d'**eLearning** se fera conformément à la méthode préconisée par le Conseil européen de Lisbonne, méthode ouverte de coordination, conforme au principe de subsidiarité, permettant de diffuser les meilleures pratiques et d'assurer une plus grande convergence au regard des objectifs retenus. Cette méthode engage les Etats membres, le Conseil et la Commission à prendre les mesures relevant de leurs compétences et qui doivent permettre d'atteindre les objectifs fixés.

L'initiative ne vise pas à créer de nouveau processus, mais à s'appuyer sur le processus existant de Luxembourg en contribuant à son enrichissement et son approfondissement dans les domaines de l'éducation et de la formation.

4.1. eLearning : la mise en œuvre par les Etats membres

Les objectifs et priorités arrêtés par le Conseil européen sont assortis d'échéances précises et rapprochées. Leur réalisation impose une mise en œuvre rapide par les Etats membres nécessitant de leur part un engagement politique fort et une large acceptation par tous les acteurs concernés.

Les services de la Commission en liaison étroite avec le Comité de l'éducation du Conseil élaboreront un **cadre de suivi** des actions entreprises. C'est ainsi que conformément aux conclusions de Lisbonne, une **analyse des actions** de politique d'éducation et de formation sera réalisée permettant d'apprécier :

- les progrès accomplis dans la réalisation des objectifs fixés;
- l'efficacité des mesures et politiques mises en œuvre;
- la diffusion des bonnes pratiques et l'enrichissement de la réflexion commune.

L'étalonnage s'effectuera au niveau européen en ayant recours aux indicateurs définis dans le cadre du processus de Luxembourg et du plan d'action e-Europe.

De manière complémentaire et dans le but de permettre aux experts du domaine d'analyser de manière précise et approfondie les évolutions en cours, des mécanismes d'observation seront développés. Dans ce contexte, seront proposées – en fonction des objectifs arrêtés – des cibles s'inspirant de celles déjà définies dans les Etats membres ainsi que dans les principaux pays, notamment les Etats-Unis, et le Japon. correspondant aux quatre lignes d'action d'*eLearning*

Elles porteront sur les infrastructures, la formation, les contenus et les services ainsi que la mise en réseau. Elles seront compatibles avec les indicateurs définis dans le cadre du processus de Luxembourg dont la révision est en cours.

La Commission présentera périodiquement des **rapports d'étape eLearning** au Conseil de l'Education.

L'initiative eLearning contribuera à la **modification des lignes directrices pour l'emploi** que la Commission proposera en automne 2000 dans le contexte de l'évaluation à mi-parcours du processus de Luxembourg. Ainsi, il est envisagé, de proposer une ligne directrice spécifique au sujet de eLearning en étoffant et assignant des objectifs plus concrets à la deuxième partie de la ligne directrice numéro 8 de l'année 2000. Ceci permettrait d'améliorer l'employabilité et l'adaptabilité du marché du travail, de renforcer la formation tout au long de la vie, y compris d'introduire des mesures d'étalonnage appropriées.

L'initiative eLearning favorisera l'accélération de l'adaptation, par les autorités de tutelle compétentes, des systèmes d'éducation et de formation et à permettre à tous les élèves, étudiants, enseignants, formateurs et personnes en formation d'acquérir une véritable culture numérique.

Tout en évitant les doubles emplois et les chevauchements avec d'autres rapports, des contributions des Etats membres concernant l'atteinte des objectifs de l'initiative eLearning sont une condition essentielle permettant d'apprécier les progrès de chaque Etat membre dans la mise en oeuvre des Conclusions du Conseil européen de Lisbonne reprises dans l'initiative.

4.2. eLearning, le cadre d'appui communautaire

Le rôle de la Commission est de soutenir les Etats membres dans leur mise en oeuvre de l'initiative eLearning ainsi que de coordonner et d'amplifier leurs efforts au niveau européen. En octobre 2000 un document de travail des services de la Commission présentera l'ensemble des actions au niveau communautaire prévues pour appuyer la réalisation de l'initiative eLearning. L'initiative eLearning devrait s'insérer dans le cadre de l'Agenda Social Européen qui devrait être adopté lors du Conseil européen de Nice en décembre 2000.

En appui aux actions réalisées aux niveaux locaux, régionaux et nationaux, la Commission, en accord avec les Etats membres, mobilisera les instruments et les programmes communautaires pour la réalisation des objectifs partagés. Cette mobilisation se fera dans trois directions :

- les Etats membres seront encouragés à utiliser leurs dotations au titre des **Fonds structurels** pour appuyer les efforts de l'initiative eLearning, en particulier pour l'équipement et la formation des enseignants et des formateurs et pour la création des centres locaux d'acquisition polyvalents et accessibles à tous ;
- contribution des **programmes communautaires** dans les domaines éducatifs, culturels et de formation (Socrates, Leonardo da Vinci, Culture 2000), pour le développement de contenus, de méthodes et de pratiques pédagogiques innovantes, la mise en réseau ainsi que l'accroissement de la mobilité virtuelle ;
- contribution des programmes de recherche, tant dans le domaine technologique avec le programme IST (Information Society Technologies) que dans le domaine de la recherche socio-économique finalisée avec le programme TSER (Targeted Socio-economic research). Notamment, il conviendra de prendre en compte les apports spécifiques des programmes IST et TEN-Telecom, qui - dans le cadre plus large de

l'initiative eEurope – visent à « Faire entrer la jeunesse dans l'ère numérique » et à promouvoir « Un accès Internet rapide pour les chercheurs et les étudiants » ;

- contribution des programmes de coopération internationale qui ont un volet éducatif et de formation, tels, par exemple, les initiatives à l'intention des pays en accession, le programme MEDA pour l'ère méditerranéenne ou l'initiative EUMEDIS qui concerne le lancement de projets pilotes dans le domaine;
- contribution des **organismes financiers de la Communauté** (Banque Européenne d'Investissement) pour renforcer l'industrie européenne du contenu multimédia dans les domaines de l'éducation et de la formation.

Une attention particulière sera accordée à :

- la **reconnaissance des qualifications** et des périodes d'études et de formation, en renforçant les instruments utilisés, tels ECTS (European Credits Transfer System), le forum sur les qualifications, Europass, l'ECDL (European Computer Driving Licence), sur la base de projets développés dans le cadre des programmes Socrates et Leonardo da Vinci ;
- l'**apprentissage des langues**. Le projet « Linguanet Europa » par exemple permet de créer un centre virtuel de ressources linguistiques pour les professeurs de langues et pour le grand public ;
- l'**éducation à la communication et aux médias**. Les projets financés dans ce domaine pour développer des ressources pédagogiques doivent être mieux valorisés et approfondis pour développer des approches critiques et responsables des médias et des outils de communication ;
- la priorité accordée au développement de la mobilité des enseignants, étudiants, formateurs et chercheurs, y compris dans le cadre des discussions sur « l'Espace Européen de la Recherche »;
- le développement des **mobilités virtuelles** – cursus à distance, à travers les programmes Socrates et Leonardo da Vinci – pour compléter et prolonger la mobilité physique.

D'une façon générale, l'initiative eLearning mobilisera et amplifiera la potentialité des programmes européens en définissant, testant et validant des **espaces virtuels** Socrates (Comenius, Erasmus, Minerva, Lingua, Grundtvig), Jeunesse et Leonardo da Vinci sur Internet permettant à chaque apprenant, enseignant, formateur, entrepreneur, de trouver des interlocuteurs et d'accéder à des descriptions de projets, des synthèses, des matériaux, à partir desquels ils pourront développer leur propre savoir-faire.

La Commission développera au niveau communautaire des actions spécifiques qui associent les acteurs de l'éducation, de la formation et de la culture pourront nourrir la réflexion et l'action au niveau national et communautaire. Ceci concerne notamment :

- le **renforcement de la coopération développée dans le cadre du réseau EUN⁴** (The European Schoolnet) qui associe vingt ministères de l'Education de l'Union européenne, de pays de l'EEE et de pays de l'Europe centrale et orientale et qui poursuit deux objectifs principaux :
 - la mise en place d'un campus européen virtuel et multilingue pour l'apprentissage et la collaboration entre les établissements scolaires qui jouera le rôle de portail vers les réseaux éducatifs nationaux et régionaux et vers les centres de ressources pédagogiques qui leur sont associés ;
 - le développement d'un réseau européen pour l'innovation et l'échange d'informations dans le domaine des technologies de l'information.
- l'encouragement de la **création de portails européens**, fédérant des communautés éducatives cohérentes. Un tel mouvement peut être stimulé dans le contexte du projet "The Gateway" sur Internet, destiné à promouvoir un accès aisé à un Espace européen virtuel d'éducation et de formation ;
- la mise en place d'un **cadre général de réflexion** sur les innovations en cours incluant la constitution d'un groupe à haut niveau associant les meilleurs penseurs du monde éducatif et du monde économique, et visant à 'Penser l'Education et la Formation de Demain' ;
- la création de mécanismes **d'observation** incluant le développement de scénarios prospectifs en vue d'éclairer les décideurs sur les options possibles et guider leur réflexion stratégique, ainsi que la formulation de synthèses et de conclusions autour du travail mené sur le terrain et sur la base des projets expérimentaux conduits au niveau communautaire comme au niveau des Etats membres, au titre de l'éducation, de la formation et de la recherche ;
- la mise en place d'un **réseau de formation de formateurs** experts dans le domaine de l'utilisation éducative des technologies, de manière à ce que des formateurs compétents soit formés pour répondre aux besoins d'éducation et de formation actuels et futurs : tant pour ce qui concerne le déficit en qualifications techniques que pour l'utilisation des outils, des technologies et de pédagogies adaptées pour les autres besoins éducatifs et pour 'apprendre à apprendre'. Un tel réseau doit intégrer la formation des formateurs, d'enseignants et gestionnaires des systèmes éducatifs ;
- la mise en place d'un **site eLearning sur Internet** pour stimuler l'échange d'expériences entre les institutions éducatives, entre les institutions en charge de la formation, entre petites et grandes entreprises, et aussi transversalement à ces différents lieux d'apprentissage. Cette plate-forme doit assurer un meilleur accès à toutes les méthodes liées aux nouveaux contextes d'apprentissage, en cours de développement et d'amélioration permanente. Elle s'appuie aussi bien sur les matériaux éducatifs développés ou en développement dans le cadre de Leonardo da Vinci et dans le cadre de Socrates (éducation ouverte et à distance, Minerva) ;

⁴ <http://www.eun.org>.

- la promotion de **l'employabilité** par le développement des qualifications et des compétences associées à la mise en place et à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, augmentation du potentiel de l'éducation et de la formation tout au long de la vie ;
- la stimulation de **l'épanouissement personnel et la motivation** des 'apprenants' par l'amélioration de la qualité des matériaux multimédias et la pertinence des technologies pour créer des synergies entre travail autonome et travail en groupe, le dialogue avec l'enseignant ou le formateur et tutorat à distance, etc.

CONCLUSION

Dans un avenir très proche, tous les citoyens Européens devront maîtriser culturellement les nouvelles technologies de l'information et de la communication pour jouer un rôle actif dans une société chaque jour davantage basée sur la connaissance.

Le Conseil européen de Lisbonne des 23 et 24 mars 2000 a saisi l'importance d'agir sans tarder et accorde un rôle prioritaire à réussir l'intégration de ces technologies dans les systèmes d'éducation et de formation. L'initiative eLearning répond à ce défi, en proposant de concentrer les moyens des programmes et des instruments communautaires concernés sur un nombre d'actions stratégiques, apportant une dimension et une valeur ajoutée européennes aux initiatives locales, régionales ou nationales.

Pour réussir pleinement, l'initiative doit aller de pair avec un engagement fort de la part des Etats membres, des régions et du secteur privé ainsi que le développement d'une vision et d'actions concertées au niveau européen afin de préparer l'éducation et la formation de demain.

Les objectifs de eLearning sont particulièrement ambitieux. Ils requièrent de la plupart des Etats membres des efforts supplémentaires. Mais ils permettront aux citoyens européens, si ces objectifs sont poursuivis et atteints, de participer activement à la construction de la société la plus dynamique et cohésive du monde.