



European
Commission

Lignes directrices de mise en œuvre – Stratégie numérique d'Erasmus+ et du corps européen de solidarité

COMMISSION EUROPÉENNE

Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture
Direction B – Jeunesse, Éducation et Erasmus+
Unité B.4 – Coordination Erasmus+

Adresse électronique: eac-unite.b.4@ec.europa.eu

*Commission européenne
B-1049 Bruxelles*

© Union européenne, 2024

Réutilisation autorisée, moyennant mention de la source.

La politique de réutilisation des documents de la Commission européenne est régie par la décision 2011/833/UE (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39).

Toute utilisation ou reproduction de photos ou d'autres documents dont l'UE n'est pas titulaire des droits d'auteur est interdite sans l'autorisation des titulaires des droits d'auteur.

Lignes directrices de mise en œuvre – Stratégie numérique d’Erasmus+ et du corps européen de solidarité

Version 1 – 28.11.2024

Table des matières

1. Introduction	5
2. Cadre d’action	6
3. Objectifs des lignes directrices de mise en œuvre	10
4. Mécanismes du programme à l’appui de la priorité numérique	11
4.1 Projets portant directement sur la priorité numérique	12
4.2. Intégration d’outils et de méthodes numériques pour améliorer la mise en œuvre du projet ou dans le cadre de la conception des activités	15
4.3 La priorité numérique au service d’autres priorités d’Erasmus+	17
5. Rôle des organisations dans la préparation, le déploiement et le suivi des projets axés sur la priorité numérique	18
5.1 Avant le projet	18
5.2 Pendant le projet	19
5.3 Après le projet	19
6. Rôle des agences nationales, du centre de ressources SALTO Digital et de l’Agence exécutive européenne pour l’éducation et la culture (EACEA)	20
6.1 Information et sensibilisation	21
6.2 Soutien aux candidats potentiels et bénéficiaires	21
6.3 Points de contact numériques	22
6.4 Experts évaluateurs	22
6.5 Formation et mise en réseau pour les organisations et le personnel des agences nationales	23
6.6 Collecte de données probantes, suivi et optimisation de l’incidence	23
6.7 Synergies avec d’autres programmes	24
Annexe I: cadres et outils utiles	26

1. Introduction

La transformation numérique en cours a une incidence continue sur nos sociétés et nos économies. Elle crée de nouveaux moyens d’apprendre, de se former, de travailler et de participer activement à la société, de divertir et de communiquer. Les technologies numériques et autres technologies émergentes offrent de nombreuses possibilités en permettant de nouvelles fonctions et processus qui sont difficiles, voire impossibles à mettre en œuvre avec des méthodes et les outils traditionnels.

Les aptitudes et compétences numériques sont la pierre angulaire de l’inclusion sociale, de la citoyenneté active, de l’employabilité, de la productivité, de la sécurité et de la croissance. L’éducation et la formation ont un rôle essentiel à jouer. Les États membres de l’UE ont souligné leur engagement à faire de l’éducation numérique une priorité. Cet engagement est repris dans la recommandation du Conseil de 2023 sur les aptitudes et compétences numériques; et celle relative aux principaux facteurs favorisant la réussite de l’éducation et de la formation numériques.

Erasmus+ et le corps européen de solidarité sont de puissants programmes d’apprentissage au niveau européen. Ces programmes ont pour objectif de toucher 10 millions de participants au cours de la période 2021-2027, principalement des jeunes, offrant ainsi un potentiel important de renforcement des aptitudes et compétences numériques. Ils peuvent jouer un rôle actif dans la promotion de nouvelles compétences, permettant ainsi la transition numérique. Ce sont des instruments puissants pour aller à la rencontre d’un large éventail de parties prenantes et nouer un dialogue avec elles, telles que les écoles, les universités, les prestataires d’enseignement et de formation professionnels (EFP), les organisations de jeunesse et de sport, les organisations non gouvernementales (ONG), les autorités locales et régionales, les organisations de la société civile et les entreprises. Erasmus+ et le corps européen de solidarité jouent un rôle important dans la préparation au numérique ainsi que le renforcement des capacités et des compétences numériques des individus et des institutions, offrant ainsi à chacun et chacune les mêmes chances de réussir dans la vie, de trouver un emploi et d’être des citoyens engagés¹. Les programmes en question peuvent servir de modèles et avoir un effet multiplicateur aux niveaux local, national et européen. À cette fin, Erasmus+ et le corps européen de solidarité considèrent leur contribution à la transition numérique comme l’une de leurs quatre priorités essentielles pour la période 2021-2027 (les autres priorités étant l’inclusion et la diversité, l’environnement et la lutte contre le changement climatique, la participation à la vie démocratique, les valeurs communes et l’engagement civique).

Le présent document donne des orientations pour faire en sorte qu’Erasmus+ et le corps européen de solidarité contribuent de manière systématique à la transition numérique en menant des activités percutantes. L’objectif des présentes lignes directrices est d’associer et d’inspirer les participants au programme Erasmus+ et au programme Corps européen de solidarité, les bénéficiaires, les coordinateurs de projets et les partenaires, les organismes chargés de la mise en œuvre et les autres parties prenantes participant aux programmes, et de les encourager à jouer un rôle

¹ Le programme Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité contribuent à la réalisation des objectifs de l’UE en synergie avec les financements nationaux des États membres de l’UE et d’autres mécanismes de financement de l’UE, par exemple le programme pour une Europe numérique, Horizon Europe, le Fonds social européen Plus, la facilité pour la reprise et la résilience, le Fonds pour une transition juste ou le Fonds européen de développement régional.

actif dans la transition numérique. Il s’agit d’une base pour poursuivre les travaux visant à élaborer des lignes directrices concrètes, des boîtes à outils, des formations et d’autres activités et ressources opérationnelles par les organismes chargés de la mise en œuvre et le centre de ressources SALTO Digital.

Le présent document a été rédigé conjointement par toutes les entités qui soutiennent la mise en œuvre des deux programmes: la Commission européenne, les agences nationales² et l’Agence exécutive européenne pour l’éducation et la culture (EACEA), le centre de ressources SALTO pour la transition numérique dans Erasmus+ et le corps européen de solidarité, ainsi qu’un groupe de parties prenantes représentant, entre autres, les organisations bénéficiaires, les chercheurs, les praticiens et d’anciens participants.

2. Cadre d’action

Diverses initiatives au niveau de l’UE³ visent à relever les défis de la transition numérique et à répondre à la demande toujours croissante en compétences numériques. La **boussole numérique**⁴ et le **plan d’action sur le socle européen des droits sociaux**⁵ définissent des objectifs ambitieux pour soutenir les États membres de l’UE dans le renforcement des compétences numériques dans une perspective d’apprentissage tout au long de la vie. Ils visent à garantir que 80 % des adultes possèdent au moins des compétences numériques de base et que 20 millions de spécialistes des TIC sont employés dans l’UE d’ici à 2030, avec une plus grande participation des femmes. Ces objectifs sont reflétés dans la décision établissant le **programme d’action pour la décennie numérique à l’horizon 2030**⁶ et sont complétés par l’objectif fixé dans **l’espace européen de l’éducation**⁷ de réduire à moins de 15 % la proportion d’élèves en huitième année de scolarité ayant une maîtrise des outils informatiques et une culture de l’information insuffisantes d’ici à 2030. Toutefois, des indicateurs clés montrent qu’il reste un long chemin à parcourir pour atteindre les objectifs en matière de compétences numériques:

- **44 % des citoyens européens ne possèdent pas de compétences numériques de base**⁸;
- **près de 10 millions de spécialistes des TIC** étaient employés en 2023, dont **81 %** étaient des **hommes**⁹;

² Agences nationales mettant en œuvre le programme Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité:
https://erasmus-plus.ec.europa.eu/fr/contacts/national-agencies?facets__permanent%7Cfield_eac_topics=1964.

³ Une Europe adaptée à l’ère du numérique - Commission européenne (europa.eu); Législation sur l’IA | Façonner l’avenir numérique de l’Europe (europa.eu); Protection des données dans l’UE - Commission européenne (europa.eu); Le règlement européen sur les services numériques (europa.eu); La stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants (BIK+) | Façonner l’avenir numérique de l’Europe (europa.eu).

⁴ COM(2021) 118 final.

⁵ COM/2021/102 final.

⁶ Décision (UE) 2022/2481 du 14.12.2022.

⁷ 2021/C 66/01.

⁸ La numérisation en Europe - édition 2024 - Eurostat (europa.eu).

⁹ Ibid.

- **43 % des élèves en huitième année de scolarité ont toujours une maîtrise des outils informatiques et une culture de l'information insuffisantes¹⁰;**
- **seuls 39 % des enseignants se sentent bien préparés à utiliser les technologies numériques à des fins d'enseignement¹¹.**

La transformation numérique est particulièrement importante pour l'éducation et la formation, la jeunesse et le sport, **en tant que processus systématique de changement dans lequel la technologie est utilisée pour créer de nouveaux processus et méthodes**, dans le but **d'améliorer la qualité et le caractère inclusif de l'éducation, de la formation et de l'animation socio-éducative**. L'utilisation ciblée des outils numériques et d'autres technologies émergentes offre de nouvelles possibilités d'apprentissage et de communication, améliore l'accès à l'information et permet aux éducateurs d'adopter des méthodes pédagogiques modernes afin d'améliorer encore l'enseignement et aux apprenants d'améliorer leur apprentissage, tant dans des contextes formels que non formels. Disposer **d'infrastructures et d'équipements numériques**, d'une part, et de **compétences numériques**, d'autre part, est une condition préalable à la réussite du passage au numérique dans le domaine de l'éducation, de la formation et de l'animation socio-éducative.

L'éducation et la formation sont essentielles au développement personnel, à la cohésion sociale, à la compétitivité et à l'innovation. Le **plan d'action en matière d'éducation numérique 2021-2027¹²** est la principale initiative phare de la Commission européenne visant à adapter l'éducation et la formation à l'ère numérique. **Il couvre l'éventail complet de l'éducation et de la formation formelles, dans une perspective d'apprentissage tout au long de la vie, et tous les niveaux de compétences numériques (des plus élémentaires aux plus avancées), y compris l'apprentissage informel et non formel et l'animation socio-éducative pour le développement des compétences numériques.**

Les deux priorités stratégiques du plan d'action en matière d'éducation numérique sont les suivantes:

- (1) **développer un écosystème d'éducation numérique hautement performant;**
et
- (2) **renforcer les aptitudes et compétences numériques pour la transformation numérique.**

Ces priorités constituent la **base du soutien à la priorité numérique d'Erasmus+ et du corps européen de solidarité.**

Les deux priorités stratégiques du plan d'action en matière d'éducation numérique englobent d'autres domaines non exhaustifs qui sont repris dans la priorité numérique du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité:

- **le développement d'aptitudes et de compétences numériques de base et avancées pour les apprenants et le personnel;**

¹⁰ <https://data.europa.eu/doi/10.2766/5221263>.

¹¹ TALIS - Enquête internationale de l'OCDE sur l'enseignement et l'apprentissage - OCDE.

¹² COM(2020) 624 final.

- **la pédagogie et l’expertise numériques pour les éducateurs et les animateurs socio-éducatifs** (y compris, par exemple, le bien-être numérique des apprenants et du personnel, la lutte contre la désinformation ou la promotion de l’habileté numérique);
- **les technologies émergentes et l’innovation dans le domaine de l’éducation et de la formation** (y compris, par exemple, la création et l’utilisation innovante de contenus éducatifs numériques, l’assurance de la qualité et l’interopérabilité);
- **les technologies de rupture, comme l’intelligence artificielle (IA)** (y compris, par exemple, l’utilisation ciblée de l’IA à des fins d’enseignement, d’apprentissage et d’évaluation, ainsi que le renforcement des pédagogies, des capacités et des compétences numériques nécessaires pour utiliser l’IA de manière sûre et responsable);
- **la préparation et la capacité numériques des institutions** (y compris, par exemple, la formation initiale et continue des enseignants et la conception de méthodes pédagogiques efficaces, par exemple dans le domaine de l’informatique);
- **l’inclusion numérique et la lutte contre les inégalités numériques** (y compris, par exemple, la participation des filles et des femmes dans les matières STIM ou au moyen d’une approche STIAM - sciences, technologies, ingénierie, arts et mathématiques);
- **l’utilisation des outils et cadres numériques de l’UE en matière d’éducation et de compétences numériques.**

Les deux priorités stratégiques du plan d’action en matière d’éducation numérique ont été développées plus avant dans deux recommandations du Conseil adoptées en novembre 2023. La **recommandation du Conseil relative aux principaux facteurs favorisant la réussite de l’éducation et de la formation numériques**¹³ expose la vision d’un accès universel à une éducation et une formation numériques de qualité et inclusives pour toutes et tous dans le cadre de l’éducation et de la formation formelles et propose un cadre cohérent pour les investissements, la gouvernance et le renforcement des capacités. La **recommandation du Conseil sur l’amélioration de l’enseignement des compétences et aptitudes numériques dans le domaine de l’éducation et de la formation**¹⁴ vise à aider les États membres à relever les défis communs liés au faible niveau de compétences numériques dans différents segments de la population.

Dans le même ordre d’idées, la **stratégie de l’UE en faveur de la jeunesse 2019-2027** définit le cadre pour la coopération européenne dans l’intérêt des jeunes. Elle promeut des approches intersectorielles pour répondre aux besoins des jeunes dans différents domaines d’action, notamment la numérisation. La résolution du Conseil relative au cadre pour l’établissement d’un **programme de travail européen sur l’animation socio-éducative**¹⁵ comporte une référence à l’animation socio-éducative dans le domaine numérique. Le groupe d’experts créé dans le cadre du plan de travail de l’Union européenne en faveur de la jeunesse pour 2016-2018¹⁶ a donné une

¹³ pdf (europa.eu).

¹⁴ pdf (europa.eu).

¹⁵ Résolution du Conseil relative au cadre pour l’établissement d’un programme de travail européen sur l’animation socio-éducative (01/12/2020).

¹⁶ Plan de travail de l’Union européenne en faveur de la jeunesse pour 2016-2018.

définition commune de l’animation socio-éducative numérique¹⁷ en tant qu’outil, activité et contenu applicable à un domaine de pratique varié et complexe.

Le **plan de travail de l’UE en faveur du sport** reconnaît le rôle du sport en tant que vecteur important de l’innovation et de la numérisation grâce au soutien de la coopération intersectorielle. Pour y parvenir, le plan met l’accent, par exemple, sur l’utilisation des outils numériques pour la formation des entraîneurs.

Les recommandations, stratégies et plans de travail du Conseil ont également été suivis de lignes directrices, de cadres et d’outils plus opérationnels pour soutenir la transformation numérique dans les domaines de l’éducation, de la formation et de la jeunesse.

Le **cadre des compétences numériques pour les citoyens – DigComp 2.2**¹⁸ présente une conception commune des compétences numériques.

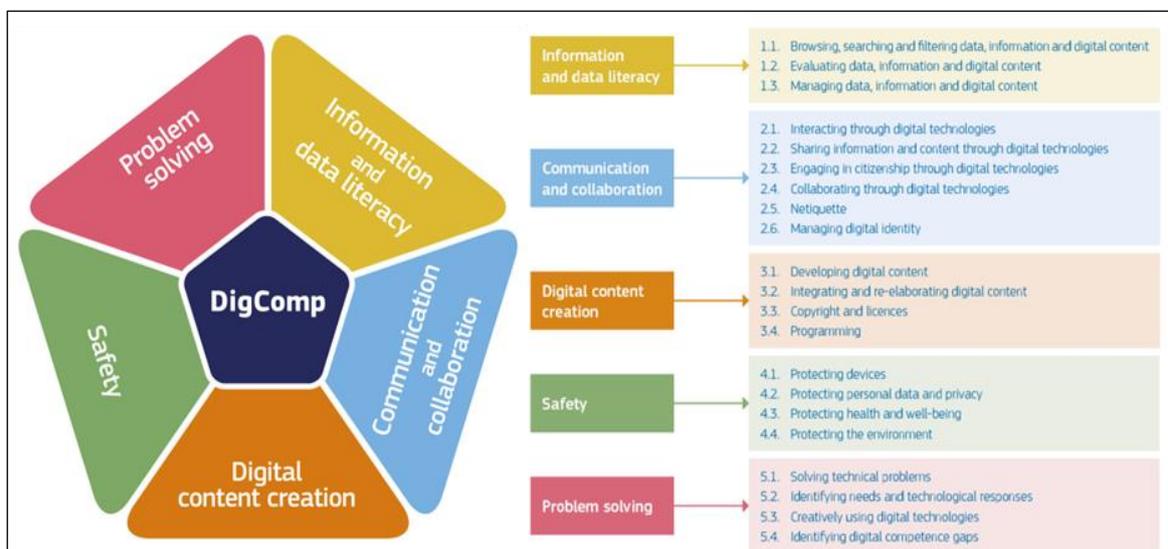


Figure 1. Cadre des compétences numériques pour les citoyens

Le **cadre des compétences numériques pour les enseignants – DigCompEdu**¹⁹ définit les compétences numériques requises par les éducateurs. Le cadre européen pour les **organisations éducatives dotées de compétences numériques – DigCompOrg**²⁰ donne des orientations sur un processus d’auto-réflexion qui s’adresse aux organisations en vue d’une intégration efficace des technologies d’enseignement numérique.

Les lignes directrices éthiques sur l’utilisation de l’intelligence artificielle et des données dans l’enseignement et l’apprentissage à l’intention des

¹⁷ Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018.

¹⁸ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>.

¹⁹ DigCompEdu.

²⁰ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_en.

éducateurs²¹ couvrent des compétences numériques avancées et visent à **aider les éducateurs** à gérer efficacement les données, à les informer de la contribution des systèmes d’IA dans les environnements éducatifs et de l’utilisation de l’analyse prédictive, et visent à promouvoir l’utilisation des technologies émergentes dans le domaine de l’éducation.

Les **lignes directrices en matière de lutte contre la désinformation et de promotion de l’habileté numérique par l’éducation et la formation**²² couvrent l’enseignement primaire et secondaire. Elles visent à élargir la compréhension de l’habileté numérique grâce à l’éducation et à la formation, à promouvoir une utilisation responsable et sûre des technologies numériques, ainsi qu’à favoriser une meilleure sensibilisation du public et une meilleure connaissance de la désinformation.

3. Objectifs des lignes directrices de mise en œuvre

Le présent document fournit des orientations sur la manière de mettre en œuvre le soutien à la priorité numérique horizontale à tous les niveaux du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité. Il traite des activités des programmes, des projets financés et de la manière dont les programmes préparent et impliquent les participants et les institutions pour qu’ils contribuent activement à la transition numérique.

Ses objectifs sont les suivants:

- a) renforcer la qualité et l’incidence des projets du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité qui répondent à la priorité numérique horizontale;
- b) continuer à promouvoir l’adoption de la priorité numérique horizontale dans les programmes;
- c) développer et renforcer le rôle d’Erasmus+ et du corps européen de solidarité en tant qu’exemples d’intégration des pratiques et outils numériques dans les activités menées au niveau des projets, de l’organisation et du programme;
- d) aider les organisations participantes à renforcer leurs capacités numériques par l’échange de bonnes pratiques et d’expériences;
- e) soutenir l’élaboration d’une méthode de suivi de la mise en œuvre de la priorité numérique;
- f) contribuer à la sensibilisation et donner aux participants les moyens de contribuer activement à la transition numérique et de la façonner;
- g) contribuer à doter les participants des connaissances et compétences dont ils ont besoin pour participer pleinement à la transition numérique.

Ainsi, la stratégie soutiendra, à terme, la mise en œuvre des objectifs énoncés dans le plan d’action en matière d’éducation numérique et les documents connexes, et contribuera à donner suite aux conclusions d’un rapport spécial de la Cour des comptes européenne sur le soutien de l’UE à la numérisation des écoles, qui préconise d’utiliser Erasmus+ de manière stratégique et coordonnée pour répondre aux

²¹<https://op.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>.

²²<https://op.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1>.

objectifs, aux besoins et aux résultats d’apprentissage escomptés, en reliant ce programme aux stratégies régionales ou nationales de numérisation des écoles.

Groupes cibles de la stratégie

La présente stratégie s’adresse à toutes les personnes participant à la mise en œuvre du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité et devrait servir de cadre utile pour promouvoir la dimension numérique dans les activités et inspirer des exemples de bonnes pratiques.

Les principaux groupes ciblés par la présente stratégie sont les suivants:

- les agences nationales, y compris les évaluateurs participant à la sélection des projets;
- l’Agence exécutive pour l’éducation et la culture (EACEA);
- les centres de ressources SALTO, en particulier le centre SALTO pour la transition numérique;
- les candidats et candidats potentiels;
- les organisations bénéficiaires mettant en œuvre des projets;
- les formateurs, facilitateurs, chercheurs, etc. intéressés par Erasmus+;
- les décideurs politiques dans les domaines de l’éducation et de la formation, de la jeunesse et du sport.

4. Mécanismes du programme à l’appui de la priorité numérique

En liaison étroite avec le **plan d’action en matière d’éducation numérique** et la **stratégie de l’UE en faveur de la jeunesse**, il existe différentes manières dont Erasmus+ et le corps européen de solidarité répondent à la priorité numérique et promeuvent des utilisations ciblées et utiles des technologies numériques, en vue d’améliorer les pratiques en matière d’éducation et de formation et de développer les compétences numériques. Premièrement, au moyen de **projets qui répondent directement aux objectifs de la priorité numérique** grâce à la mobilité, à la coopération et au soutien des politiques (voir section 4.1). Deuxièmement, grâce à **l’utilisation d’outils et de méthodes numériques** dans le cadre de la réalisation de différentes activités (voir section 4.2). Troisièmement, la prise en compte de certains aspects de la priorité numérique peut également contribuer à répondre aux autres priorités clés des programmes: l’inclusion, la transition écologique et la participation démocratique (voir section 4.3).

4.1 Projets portant directement sur la priorité numérique

L'un des objectifs du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité est de contribuer à la réalisation des priorités et des actions définies dans le plan d'action en matière d'éducation numérique 2021-2027. L'accent est donc mis sur des **utilisations ciblées et utiles des technologies numériques et d'autres technologies émergentes**, alignées sur la notion d'amélioration des pratiques en matière d'éducation et de formation et de développement des compétences numériques. Les projets se concentrent sur la manière dont les apprenants, les éducateurs et les animateurs socio-éducatifs peuvent tirer profit de l'utilisation de la technologie parallèlement aux outils traditionnels. Par conséquent, l'accent n'est pas seulement mis sur **les outils** numériques utiliser, mais aussi sur **la manière** de les utiliser. Dans le domaine de la jeunesse, les initiatives des programmes s'appuient en outre sur la stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse et les objectifs européens pour la jeunesse afin d'inciter les jeunes à participer à l'élaboration des politiques de transformation numérique, de leur donner les moyens d'agir et de les mettre en relation.

4.1.1 Action clé n° 1 d'Erasmus+: mobilité

- Il existe un lien bien établi entre les apprenants, les éducateurs et les praticiens menant une expérience d'apprentissage à l'étranger, d'une part, et le renforcement de leurs aptitudes et compétences dans des domaines spécifiques, d'autre part. Cette action peut donc être l'occasion de **développer des compétences numériques**. Il existe des activités de mobilité pour les apprenants et le personnel éducatif dans les écoles, les établissements d'enseignement et de formation professionnels (EFP), les centres de formation pour adultes ainsi que dans l'enseignement supérieur, mais aussi pour les jeunes spécialement conçues pour renforcer leurs compétences numériques en général ou en rapport avec un domaine d'étude particulier, par exemple une formation à l'intention des apprenants de l'EFP pour utiliser de nouveaux logiciels de mécanique automobile au sein d'une entreprise²³.
- **Un exemple spécifique est celui des stages en matière d'accès au numérique («Digital Opportunity Traineeships», DOT).** Il s'agit d'activités de **mobilité** spécifiques qui permettent aux apprenants de l'enseignement et de la formation professionnels et de l'enseignement supérieur, ainsi qu'au personnel de tous les domaines de l'éducation et de la formation, d'acquérir des compétences numériques avancées et de renforcer leur capacité à se former, à enseigner et à accomplir d'autres tâches à l'aide d'outils numériques. Les mêmes formats que les activités de mobilité à des fins d'apprentissage en général sont possibles, tels que l'observation en situation de travail, les périodes d'observation, les visites d'étude, les missions d'enseignement, les stages professionnels ou d'autres formations.

²³ Selon le rapport des participants, 53 % des participants aux activités de mobilité ont amélioré leurs compétences numériques, 38 % ont amélioré leurs compétences en matière de réseaux sociaux (rapport annuel Erasmus+ 2022). Les agences nationales ont également observé que l'amélioration des aptitudes et des compétences numériques grâce à la mobilité apporte des changements ou des améliorations concrets et positifs au niveau local. Exposé des faits 1C/2017: Nouvelles perspectives sur le travail scolaire au quotidien | Agence nationale finlandaise pour l'éducation (oph.fi).

4.1.2 Action clé n° 2 d'Erasmus+: coopération entre organisations et institutions

- Les **projets en soutien à la coopération** incluent les partenariats de coopération et les projets de partenariat simplifié. L'appel à propositions annuel définit la manière dont ces partenariats devraient répondre à la priorité numérique horizontale afin de soutenir, par exemple, l'élaboration de plans de transformation numérique pour les établissements d'enseignement et de pratiques et méthodes innovantes dans le domaine de l'éducation, de la formation et de l'animation socio-éducative afin d'améliorer la qualité de l'enseignement et de l'apprentissage dans les établissements et les organisations concernés. D'autres exemples de projets pourraient consister à réunir des écoles ou des prestataires d'EFP pour examiner ou tester les avantages et les risques de systèmes d'IA générative spécifiques pour le travail des enseignants dans un domaine donné (par exemple, les langues ou les mathématiques); ou à demander à des établissements d'enseignement d'élaborer des orientations à l'intention d'autres écoles sur les principes de conception de plans ou de stratégies en matière d'éducation numérique ainsi que sur les facteurs de réussite de leur mise en œuvre (liste des domaines possibles fournie dans la section «Contexte politique» du document).
- **Partenariats pour l'excellence ou en faveur de l'innovation** (gérés par l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture - EACEA): les initiatives phares «universités européennes», «centres d'excellence professionnelle» et «académies Erasmus+ des enseignants», ainsi que les partenariats d'innovation (alliances, projets prospectifs) tiennent souvent compte de la transition numérique des systèmes d'éducation et de formation dans leur travail. Les méthodes ou pratiques innovantes comprennent l'utilisation d'outils numériques ou de pédagogies fondées sur le numérique pour préparer les étudiants et les élèves à la transition numérique et contribuer à trouver des solutions aux défis sociaux.
- **Actions de renforcement des capacités**, gérées par l'EACEA: ciblent des pays tiers dans différentes régions du monde afin de favoriser les partenariats internationaux, portent sur la transformation numérique en soutenant l'habileté numérique, l'entrepreneuriat numérique ainsi que le développement et la diffusion des compétences numériques, en particulier dans les pays à revenu faible et intermédiaire.

4.1.3 Action clé n° 3 d'Erasmus+: soutien à l'élaboration des politiques et à la coopération

- Erasmus+ soutient des **projets d'expérimentation de politiques** gérés par l'EACEA, qui portent souvent sur les priorités en matière d'éducation et de formation numériques, et qui ont un budget et une incidence **à grande échelle**. Ils visent à recenser, à définir et à évaluer les approches (politiques) innovantes susceptibles d'être intégrées afin de proposer des solutions transférables ou évolutives pour améliorer les systèmes d'éducation et de

formation. Des thèmes spécifiques sont définis en fonction des tendances et des besoins émergents.

- Le programme soutient également les outils et les plateformes spécialement conçus pour soutenir l'évolution de l'éducation et de la formation numériques. Il s'agit, par exemple, de l'outil de diagnostic **SELFIE** pour une approche numérique globale de l'école concernant la mise en œuvre d'une éducation numérique réussie et inclusive, et de l'outil **SELFIE for Teachers**, qui met l'accent sur l'autoévaluation par les enseignants de leurs propres compétences numériques ainsi que de leurs compétences pédagogiques numériques. Dans le domaine de la **jeunesse**, l'apprentissage informel et non formel dans le cadre des échanges porte souvent sur des sujets liés à la numérisation, tels que les jeux, la désinformation et l'éducation aux médias, ainsi que sur les réseaux sociaux et leurs effets sur le bien-être des jeunes.
- L'**outil d'autoévaluation des compétences numériques Europass** permet aux individus d'évaluer leur niveau de compétences numériques et les justificatifs numériques européens relatifs à l'apprentissage fournissent un outil permettant d'obtenir ou de délivrer une version numérisée d'un diplôme ou d'autres justificatifs.
- Dans le cadre de la même action clé, Erasmus+ finance le **pôle européen d'éducation numérique**, une communauté en ligne qui met en relation des experts de l'enseignement de toute l'Europe. La mission du pôle est de surmonter la fragmentation actuelle de la politique en matière d'éducation numérique, de la recherche et des pratiques de mise en œuvre au niveau européen. En utilisant le pôle, les membres s'efforcent d'atteindre cet objectif grâce au partage des bonnes pratiques, à l'apprentissage par les pairs et à la collaboration entre les secteurs de l'éducation et de la formation.

4.1.4 Projets de solidarité et de bénévolat avec le corps européen de solidarité

- Les **équipes de volontaires** rassemblent des groupes de volontaires internationaux pour effectuer des tâches dans le cadre d'un projet sur une courte période. Parmi les travaux pouvant être réalisés par les équipes de volontaires figure l'apport de compétences numériques aux générations plus âgées pour leur permettre d'utiliser des services numériques en ligne à domicile et d'accéder aux informations et aux compétences requises à l'ère actuelle du numérique.
- Les **projets de solidarité** sont des activités dirigées par des jeunes dans le cadre desquelles des groupes informels d'au moins cinq jeunes peuvent obtenir un financement pour mener un projet, par exemple sur les thèmes des projets qui soutiennent l'habileté numérique ou visent à lutter contre la désinformation en ligne. Le financement peut les aider à apporter des changements positifs à leurs communautés locales, à faire entendre leur voix et à acquérir des compétences précieuses.

4.2. Intégration d'outils et de méthodes numériques pour améliorer la mise en œuvre du projet ou dans le cadre de la conception des activités

4.2.1 Action clé Erasmus+ n° 1 – Mobilité

- **Composantes virtuelles des activités de mobilité:** en complément de la mobilité physique, toutes les activités de mobilité dans les domaines de l'éducation et de la formation, de la jeunesse et du sport peuvent devenir hybrides, c'est-à-dire qu'elles peuvent également comporter des activités virtuelles. La mobilité physique combinée à une composante virtuelle facilite l'apprentissage collaboratif en ligne fondé sur l'échange et le travail en équipe. Par exemple, de nombreuses écoles participent aujourd'hui à des projets eTwinning et organisent des activités de mobilité avec les établissements partenaires.
- **Programmes intensifs hybrides dans l'enseignement supérieur:** il s'agit de programmes intensifs hybrides de courte durée, où des groupes d'étudiants et/ou de membres du personnel entreprennent un séjour de mobilité physique de courte durée à l'étranger combiné à une composante virtuelle obligatoire facilitant l'apprentissage collaboratif en ligne fondé sur l'échange et le travail en équipe. La composante virtuelle amène les apprenants à se réunir en ligne pour œuvrer collectivement et simultanément à l'accomplissement de tâches spécifiques qui sont intégrées dans le programme intensif hybride concerné et comptabilisées dans les acquis d'apprentissage globaux.
- **Échanges virtuels Erasmus+ dans les domaines de l'enseignement supérieur et de la jeunesse** (centralisés par l'EACEA) entre les pays participant au programme et les pays tiers non associés au programme. Cette action permet d'organiser des activités interpersonnelles en ligne qui favorisent le dialogue interculturel et le développement des compétences non techniques entre les individus, en s'appuyant sur des technologies numériques adaptées aux jeunes. Les échanges virtuels Erasmus+ permettent à chaque jeune d'accéder à un enseignement international et interculturel de qualité. Bien que le débat ou la formation virtuels ne comportent pas tous les avantages de la mobilité physique, les participants à des échanges virtuels tirent parti de l'expérience éducative internationale. Dans certains cas, les échanges virtuels Erasmus+ donnent des idées et préparent le terrain pour de futurs échanges physiques.
- **Critères d'attribution spécifiques:** dans le cadre de l'action en faveur de la mobilité, la dimension numérique est incluse dans les **critères d'attribution** et doit être prise en compte lors de l'évaluation des propositions de projets et des demandes d'accréditation. L'évaluation porte non seulement sur les priorités auxquelles la proposition de projet contribue, mais aussi sur la manière dont le projet entend utiliser les outils et technologies numériques pour mettre en œuvre les activités du projet. Dans les domaines de l'enseignement scolaire, de l'enseignement et de la formation professionnels et de l'éducation des adultes, l'utilisation d'outils numériques figure dans les **normes de qualité Erasmus** que les candidats doivent respecter lors de la conception de leurs projets. Dans le cadre du programme du corps européen de solidarité, les organisations qui demandent le label de qualité doivent satisfaire aux critères d'attribution de la transformation numérique et indiquer leur contribution à la réalisation de cette priorité.

- **Apprentissage des langues en ligne:** le programme Erasmus+ et le corps européen de solidarité proposent des **possibilités d’apprentissage des langues** aux participants qui étudient ou apprennent à l’étranger. Ce soutien est fourni via l’outil de soutien linguistique en ligne sur la plateforme «EU Academy», avec des adaptations en fonction des besoins pour chaque secteur, car l’enseignement en ligne offre des avantages pour l’apprentissage des langues en termes d’accès et de flexibilité²⁴.

4.2.2 Action clé n° 2 – Coopération entre organisations et institutions

- **Composantes numériques dans la gestion de projet:** dans le cas des projets en soutien à la coopération, les composantes numériques peuvent être utilisées pour améliorer l’exécution des tâches et la coordination entre les partenaires de ces projets. Ces éléments sont budgétisés dans le montant forfaitaire global du projet et sont pris en considération dans l’évaluation du rapport coût-efficacité et de la qualité de la proposition. Par exemple, une partie du montant forfaitaire peut être utilisée pour acheter des licences de logiciels afin de mener des activités en ligne innovantes plutôt que des activités physiques.
- **Alliances pour l’innovation:** sous la rubrique «pertinence de la proposition», les critères d’attribution portent sur la mesure dans laquelle la proposition intègre les compétences numériques dans le contenu de la formation pour les profils professionnels respectifs. De même, en ce qui concerne les partenariats pour l’excellence tels que les centres d’excellence professionnelle, les académies Erasmus+ des enseignants ou les universités européennes, les méthodes ou pratiques innovantes qui seront prises en considération dans l’évaluation comprennent l’utilisation d’outils numériques ou de pédagogies fondées sur le numérique pour préparer les étudiants et les élèves à la transition numérique.
- En outre, les programmes soutiennent de nombreuses **plateformes européennes en ligne** pour la coopération virtuelle, l’éducation numérique et la jeunesse, telles que la plateforme européenne pour l’enseignement scolaire (y compris eTwinning), la plateforme électronique pour l’éducation des adultes en Europe (EPALE), le portail européen de la jeunesse et le portail du corps européen de solidarité. Ces plateformes offrent des espaces virtuels de collaboration et des bases de données pour la recherche de partenaires. Elles facilitent l’apprentissage mutuel en ligne entre les pays en ce qui concerne le développement des systèmes, des institutions et des parcours professionnels/individuels, y compris les communautés de pratique et d’autres services en ligne à destination des enseignants, des formateurs, des animateurs socio-éducatifs, des décideurs politiques et d’autres professionnels, ainsi que des élèves, des jeunes et des apprenants adultes en Europe et dans le reste du monde.

²⁴ Lorsque l’apprentissage en ligne ne constitue pas l’outil le plus adapté pour atteindre le groupe cible, d’autres formes de soutien linguistique sont proposées.

4.2.3 Action clé n° 3 – Soutien à l’élaboration des politiques et à la coopération

- L’action «**Les jeunes européens ensemble**» contribue à étendre la sensibilisation des jeunes et comprend divers canaux traditionnels et numériques afin de faciliter le développement de partenariats et de réseaux, permettant la participation et l’accès des organisations non gouvernementales (ONG) locales et des mouvements de jeunesse.

4.2.4 Activités de solidarité et de bénévolat avec le corps européen de solidarité

- Au sein du programme du **corps européen de solidarité**, les organisations participantes sont encouragées à utiliser des outils et des méthodes d’apprentissage numériques afin de compléter leurs activités et d’y apporter une valeur ajoutée, quel que soit le thème de leur projet, d’améliorer la coopération entre les organisations partenaires et de favoriser davantage la diffusion des résultats ou de soutenir le renforcement de la communauté. La formation générale en ligne²⁵ et les plateformes «EU Academy»²⁶ devraient également être utilisées.
- Le corps européen de solidarité encourage également l’intégration de l’utilisation d’outils et de méthodes d’apprentissage numériques dans les **projets de solidarité**. Les groupes de jeunes mettant en œuvre ces projets sont encouragés à utiliser des outils et des méthodes d’apprentissage numériques afin de compléter les activités en présentiel et d’améliorer la qualité de leur projet.

4.3 La priorité numérique au service d’autres priorités d’Erasmus+

La définition et la mise en œuvre efficace de la priorité numérique horizontale du programme peuvent également **contribuer à la réalisation d’autres objectifs horizontaux, tels que l’inclusion, l’internationalisation, la durabilité environnementale et la participation à la vie démocratique.**

- Soutenir la transformation numérique de l’éducation et de la formation, de la jeunesse et du sport peut offrir des formats plus **inclusifs** permettant de mieux atteindre les participants qui ne peuvent pas (pleinement) prendre part à la mobilité à l’étranger, y compris ceux qui ont moins d’opportunités. En outre, Erasmus+ complète la mobilité physique par des possibilités d’apprentissage numérique et des échanges virtuels pour les pays tiers non associés au programme. L’objectif n’est pas de remplacer l’apprentissage en

²⁵

²⁶

présentiel ni l’immersion dans le travail, les études ou l’environnement culturel, mais les possibilités d’apprentissage numérique et les échanges virtuels peuvent être utilisés chaque fois qu’ils présentent une **valeur ajoutée pour les personnes concernées**.

- Quant à l’amélioration de l’internationalisation ou de la dimension transnationale, les projets renforcent également la capacité des organisations à s’ouvrir et à développer leur coopération internationale/transnationale et leurs échanges culturels en déployant des outils numériques dotés de nouvelles méthodes, de nouvelles plateformes et de nouveaux formats.
- La priorité numérique du programme peut jouer un rôle dans la sensibilisation au changement climatique et aux enjeux de durabilité. Les visites préparatoires peuvent, par exemple, être numériques avant la mobilité physique.
- L’habileté numérique est devenue un facteur important pour permettre à tous les groupes de la société de **participer à la vie démocratique** et pour leur donner la possibilité d’être des citoyens actifs qui bénéficient pleinement des services et processus publics ou autres désormais en ligne. Nous constatons donc qu’un certain nombre de projets qui tiennent compte de la priorité de la participation à la vie démocratique déploient les capacités offertes par les outils et les plateformes numériques pour atteindre certains groupes cibles. Ils leur donnent également les moyens de les utiliser pour participer aux processus démocratiques, lutter contre la désinformation et s’intégrer davantage dans la société.

5. Rôle des organisations dans la préparation, le déploiement et le suivi des projets axés sur la priorité numérique

5.1 Avant le projet

Au cours de la phase de conception, tout projet portant sur la priorité numérique devrait tenir compte des objectifs stratégiques et des lignes directrices décrits plus haut dans le présent document (tels que le développement des compétences numériques et l’utilisation de moyens numériques pour améliorer le processus d’apprentissage). En outre, quel que soit le sujet abordé par le projet, les organisations devraient examiner quels outils, méthodes et activités numériques peuvent contribuer de manière positive à la mise en œuvre et à la diffusion des activités du projet.

Pour les projets de mobilité, les organisations communiquant avec des participants potentiels sur les possibilités offertes par le programme Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité devraient également faire référence au développement des compétences numériques et à l’utilisation d’outils numériques.

5.2 Pendant le projet

Lors de la préparation et de la mise en œuvre de leurs différentes activités, les organisations devraient intégrer l'utilisation d'outils numériques et de méthodes numériques d'apprentissage pour compléter les activités physiques et améliorer la coopération entre les organisations partenaires. À cet égard, elles peuvent s'inspirer des différentes dimensions du cadre européen pour les organisations éducatives dotées de compétences numériques. Elles devraient accorder une attention particulière au processus d'apprentissage et aux résultats au cours du projet et, dans la mesure du possible, documenter les compétences numériques ou pédagogiques acquises pendant le projet.

À titre d'exemple, un projet peut impliquer des écoles qui utilisent l'outil SELFIE dans un premier temps afin de déterminer les domaines dans lesquels l'utilisation ciblée des technologies numériques et l'éducation numérique inclusive doivent encore être approfondies. Par la suite, le projet peut travailler à l'élaboration d'un rapport ou de recommandations sur la manière dont les écoles abordent ces domaines, sur les actions à mettre en place, sur les personnes qui doivent être impliquées et sur la manière de suivre les progrès et l'incidence sur l'enseignement, l'apprentissage, l'évaluation, voire l'administration. Dans tous les cas, les projets devraient démontrer la valeur d'un sujet (par exemple, le bien-être numérique, les compétences numériques des éducateurs ou des formateurs, etc.) pour améliorer le processus éducatif, la motivation, la mobilisation ou la participation du groupe cible.

Le recours aux possibilités de mise en réseau offertes par les programmes peut renforcer les capacités des organisations et améliorer l'échange de bonnes pratiques et de pratiques inspirantes, y compris sur des sujets liés à la transformation numérique, tels que le développement de pédagogies numériques, de contenus numériques ou de programmes d'études, le pilotage de technologies émergentes et l'évaluation de leur incidence sur les pratiques des établissements d'enseignement.

5.3 Après le projet

Il est important que la priorité numérique soit prise en compte lorsque les organisations évaluent les projets et l'incidence des activités sur les participants et les organisations elles-mêmes. De même, ces organisations devraient tenir compte de cette dimension lors de la promotion des résultats des projets et partager leurs bonnes pratiques entre pairs et parties prenantes. Cela inclut les projets dont le thème principal est l'amélioration des compétences numériques et des pédagogies numériques, ainsi que des projets pour lesquels cette dimension est une parmi d'autres.

Les organisations devraient sensibiliser leurs apprenants, leur personnel et leurs responsables aux possibilités offertes par les programmes d'acquérir et d'approfondir des aptitudes et des compétences numériques pertinentes dans tous les domaines d'étude et de s'appuyer sur ces compétences pour faire progresser leur apprentissage dans d'autres domaines. L'expérience acquise dans le cadre d'un projet du programme Erasmus+ ou du programme Corps européen de solidarité peut constituer un tremplin vers une numérisation plus poussée des organisations ou vers le développement de compétences numériques à titre individuel, qui peuvent ensuite faire l'objet d'un suivi et d'une amélioration après la fin du projet.

En outre, les organisations peuvent bénéficier de possibilités de formation grâce aux activités de mise en réseau et aux ressources offertes par les agences nationales et SALTO Digital pour approfondir leurs connaissances, perfectionner leurs compétences et promouvoir les bonnes pratiques. La plateforme européenne pour l’enseignement scolaire et la plateforme électronique pour l’éducation des adultes en Europe (EPALE) offrent également une multitude de possibilités d’apprentissage en ligne.

6. Rôle des agences nationales, du centre de ressources SALTO Digital et de l’Agence exécutive européenne pour l’éducation et la culture (EACEA)

Les agences nationales, les centres de ressources et l’EACEA promeuvent la connaissance des diverses options et des mécanismes de soutien aux projets visant à contribuer à la mise en œuvre de la priorité numérique dans les programmes. Ils communiquent avec les participants au sein de leurs réseaux respectifs et adaptent leurs approches à leurs besoins spécifiques en matière d’information.

Les agences nationales jouent un **rôle crucial dans le soutien à l’adoption, à la mise en œuvre et au suivi des projets** visant à promouvoir la transition numérique. Afin de mettre en œuvre efficacement le programme Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité, les agences nationales adhèrent à des lignes directrices communes (par exemple, celles décrites dans le guide à l’intention des agences nationales) tout en assurant la flexibilité nécessaire pour s’adapter à leurs contextes nationaux spécifiques.

Le **centre de ressources SALTO Digital** aide les agences nationales à mettre en œuvre cette stratégie. SALTO Digital rassemble des connaissances et soutient l’organisation d’activités de renforcement des capacités pour le personnel des agences nationales et les bénéficiaires du programme. SALTO Digital organisera des activités de renforcement des capacités et aidera les agences nationales à intégrer pleinement la priorité numérique dans leurs méthodes de travail sur les programmes. En outre, SALTO Digital fournit des lignes directrices, des supports et des outils qui traduisent les documents stratégiques et les dernières évolutions politiques dans des formats utiles ciblant les agences nationales, les bénéficiaires et les autres parties prenantes des programmes, qui sont disponibles sur le site web SALTO Digital²⁷. Par exemple, SALTO Digital One-Pagers fournit des lignes directrices concises et des idées concrètes sur la manière d’utiliser différents cadres et outils de l’UE au cours des projets du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité. SALTO Digital met également à disposition des ressources et activités supplémentaires, telles que des webinaires («Digital Dialogues»), des ateliers sur la transformation numérique, des échanges de bonnes pratiques, du matériel d’apprentissage, des études sur la priorité numérique et des cadres pour recenser les bonnes pratiques, afin d’aider les parties prenantes d’Erasmus+ et du corps européen de solidarité à mettre en œuvre la priorité numérique horizontale dans les programmes. Ces activités soutiennent la mise

²⁷ <https://saltodigital.eu>.

en œuvre de la priorité numérique dans les programmes et renforcent les capacités des agences nationales en matière de transition numérique sur le plan politique et pratique. En outre, SALTO Digital rassemble, analyse et partage des exemples et des bonnes pratiques élaborés par les agences nationales. Enfin, SALTO Digital informe le groupe de pilotage numérique («Digital Steering Group») de l'état d'avancement et de la mise en œuvre de la priorité numérique dans les programmes.

De même, l'**Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA)** de la Commission européenne gère directement certaines actions du programme. Dans les pays tiers non associés au programme, les délégations de l'UE et, le cas échéant, les bureaux nationaux Erasmus+ (BNE) et les points focaux nationaux Erasmus+ jouent un rôle important dans la sensibilisation des groupes cibles recensés dans la présente stratégie aux possibilités offertes par les programmes, y compris celles liées à la transition numérique.

6.1 Information et sensibilisation

Les agences nationales devraient contribuer à la mise en œuvre de la priorité numérique et à la transformation numérique dans le cadre du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité. Ces stratégies devraient se fonder sur les réalités nationales, tout en étant cohérentes avec la stratégie globale au niveau européen. Les agences nationales sont encouragées à communiquer leurs travaux liés à la priorité numérique dans le programme Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité.

Les agences nationales et l'EACEA (soutenues par SALTO Digital et la Commission européenne) peuvent fournir des lignes directrices et partager/promouvoir des exemples de bonnes pratiques auprès de toutes les organisations actives dans le programme d'Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité, tant au niveau national qu'avec d'autres agences nationales et SALTO Digital, et sur le pôle européen d'éducation numérique. Les critères de sélection des exemples de bonnes pratiques peuvent être définis de manière collaborative entre les agences nationales, avec les conseils et le soutien de SALTO Digital. Dans le même esprit de stimulation des synergies, les agences nationales et l'EACEA offrent des possibilités de mise en réseau aux parties prenantes, telles que les activités de formation et de coopération ou les activités de mise en réseau.

Les agences nationales et l'EACEA doivent également mettre au point des supports d'information appropriés dans des formats accessibles, utiliser différents canaux de sensibilisation et d'information, et cibler et contacter de manière proactive les organisations actives dans les domaines pertinents qui offrent des possibilités de mise en réseau aux parties prenantes.

6.2 Soutien aux candidats potentiels et bénéficiaires

Les agences nationales apportent un soutien systématique, équitable et sur mesure aux candidats potentiels et bénéficiaires de projets liés à la priorité numérique à toutes les étapes du cycle de projet. Cet aspect est particulièrement important pour

les organisations participant pour la première fois aux programmes. Les agences nationales peuvent organiser elles-mêmes des activités de mise en réseau, des ateliers et des activités d’apprentissage par les pairs conformément aux exigences du programme ou mettre en œuvre des systèmes d’agents multiplicateurs, de coachs, de visites de projets, de conseils, etc. Elles ont besoin de ressources humaines et financières suffisantes pour déployer cette approche de manière efficace et continue.

Les agences nationales peuvent préparer des ateliers ou inviter des parties prenantes/institutions locales ou régionales à présenter la valeur ajoutée de la participation aux programmes de l’UE et à les encourager à y participer.

6.3 Points de contact numériques

Chaque agence nationale désigne un point de contact numérique qui coordonne ou promeut les actions liées à la transition numérique au sein de l’agence. Il s’agit de la personne de contact pour les autres agences nationales, la Commission et le centre de ressources SALTO Digital sur le sujet.

Les membres du personnel des agences nationales, avec le soutien du point de contact numérique, doivent connaître les politiques pertinentes dans les domaines de l’éducation numérique, de la formation, de la jeunesse et du sport et les mettre en œuvre dans toutes les actions des programmes. Ils reçoivent le soutien nécessaire au moyen de formations, de lignes directrices et d’outils fournis par SALTO Digital pour leur permettre d’améliorer leurs connaissances dans le domaine de la transition numérique.

Les points de contact numériques contribuent à renforcer les connaissances et les capacités au sein de l’agence nationale, à promouvoir les actions liées à la priorité numérique dans leur agence et à partager leur expertise et les enseignements qu’ils ont tirés avec leurs collègues. Ils contribuent également à définir les groupes cibles qui pourraient avoir besoin d’être atteints au moyen de cette stratégie.

6.4 Experts évaluateurs

Les projets du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité sont évalués sur la base d’un certain nombre de critères définis dans les appels à propositions, au cours d’une procédure de mise en concurrence tenant compte de toutes les candidatures admissibles présentées à laquelle participent le personnel des agences et des experts externes. L’évaluation des projets qui ciblent la priorité numérique exige également que les aptitudes et les compétences en la matière soient aussi précises que possible. Les agences nationales sont invitées à inclure, dans leur groupe d’évaluateurs et leur comité d’évaluation, des personnes dotées d’une expertise dans les domaines de l’éducation numérique, de la formation et de la jeunesse et, plus généralement, dans la transformation numérique. Ce faisant, elles s’appuieront sur leur expertise et la partageront avec d’autres évaluateurs afin d’accroître la sensibilisation et d’assurer une meilleure évaluation des projets. Afin de mieux cerner le potentiel des projets visant à favoriser la transition numérique et d’en assurer le suivi, des lignes directrices et des possibilités de formation spécifiques

peuvent être fournies par SALTO Digital au personnel des agences nationales et aux experts évaluateurs.

6.5 Formation et mise en réseau pour les organisations et le personnel des agences nationales

Le personnel des agences nationales a besoin d’une formation spécifique dispensée par des professionnels compétents pour renforcer ses capacités à mieux orienter, gérer et évaluer les projets qui répondent à la priorité numérique. SALTO Digital soutient le renforcement des capacités des agences nationales, en particulier via des points de contact numériques en ce qui concerne la priorité numérique des programmes, en organisant et en promouvant des formations et des possibilités d’apprentissage entre pairs.

Avec le soutien de SALTO Digital, les agences nationales peuvent organiser des activités d’apprentissage entre pairs et de mise en réseau pour les organisations actives dans les domaines de l’éducation numérique, de la formation et de la jeunesse, tant aux niveaux national qu’eupéen, et y participer.

Outre les instruments nationaux, les activités de formation et de coopération dans le cadre d’Erasmus+ et les activités de mise en réseau dans le cadre du corps européen de solidarité, utilisées de manière coordonnée, constituent des outils importants pour le renforcement des capacités et la mise en réseau. Les activités à long terme constituent un moyen de coopérer à long terme et de développer la mise en œuvre, ainsi que d’accroître l’influence de la priorité axée sur le numérique dans les programmes au moyen d’activités menées pendant plusieurs années par plusieurs agences nationales. SALTO Digital soutient les agences nationales avec son expertise en matière de planification et de mise en œuvre d’activités à long terme axées sur la transformation numérique. En outre, SALTO Digital propose des supports de formation et des modules en ligne à l’intention des agences nationales à utiliser dans le cadre des activités de formation et de coopération.

Afin de renforcer les capacités des agences nationales dans leur stratégie numérique, SALTO Digital leur fournit des lignes directrices, des modèles, des outils, des formations et un mentorat si nécessaire.

6.6 Collecte de données probantes, suivi et optimisation de l’incidence

Un principe essentiel pour comprendre l’effet de toutes nos actions dans les programmes dépend de la manière dont nous interprétons les résultats des projets sur le terrain. Les chiffres figurant dans les rapports annuels d’Erasmus+ montrent que les établissements d’enseignement et autres institutions, dans tous les domaines, sont très désireux de comprendre, de déployer, de mettre en œuvre et d’évaluer des méthodes d’enseignement et d’apprentissage qui intègrent de nouvelles technologies, ou de mettre au point des outils numériques adaptés à des disciplines spécifiques ou à certains groupes d’apprenants. La plateforme Erasmus+ Project Results énumère les projets axés sur un domaine spécifique, tel que le numérique.

Les agences nationales, les centres de ressources et l’EACEA rassembleront les nombreux résultats, solutions pédagogiques et bonnes pratiques de manière systématique, les analyseront et les partageront avec les parties prenantes concernées, en particulier les décideurs politiques. En outre, la Commission est déterminée à tenir son engagement consistant à intégrer la *prospective* dans le cycle politique et à renforcer la culture de la gouvernance fondée sur des données probantes²⁸. La prospective peut aider à répondre à des questions critiques liées à l’incidence de la transformation numérique sur l’enseignement et l’apprentissage.

Pour pouvoir utiliser efficacement les connaissances acquises dans le cadre des actions du programme, nous devons mettre en place un processus permettant d’obtenir un retour d’information sur les politiques et les bonnes pratiques issues d’actions à la fois centralisées et décentralisées. Les structures d’analyse et d’établissement de rapports, par exemple via SALTO Digital, peuvent garantir que les recommandations parviennent aux parties prenantes qui mettent en œuvre les réformes.

SALTO Digital aide les agences nationales à fournir des informations sur la mise en œuvre de la priorité numérique et des suggestions pour **normaliser les approches en matière d’établissement de rapports, de renforcement des capacités et d’orientation**. SALTO Digital peut soutenir l’élaboration d’une méthodologie commune pour mesurer l’incidence des résultats des projets afin qu’il s’agisse d’une donnée comparable entre les agences nationales. Cela signifie également qu’une fois réunis, ces résultats peuvent donner une vision plus large de l’incidence du programme dans le domaine de l’éducation et de la formation numériques. En outre, SALTO Digital rédigera un rapport de synthèse sur la mise en œuvre de la stratégie numérique sur la base des informations communiquées par les agences nationales.

L’EACEA a mis au point un **mécanisme structuré de retour d’information sur les politiques**, comprenant la stratégie et le plan d’action F2P (Feedback to Policy) pour la période 2023-2024 et le premier plan pilote F2P sur la transformation numérique. Ce cadre stratégique vise à faire en sorte que le processus d’élaboration des politiques de la Commission soit enrichi de données probantes provenant des projets financés au titre des programmes gérés par l’EACEA, notamment Erasmus+ et le corps européen de solidarité. Le plan pilote F2P sur le numérique décrit les besoins stratégiques dans le domaine de la transformation numérique, donne la priorité aux actions stratégiques pertinentes, répartit les rôles et indique le calendrier à tenir.

6.7 Synergies avec d’autres programmes

Les agences nationales peuvent aider les bénéficiaires à trouver, au sein des programmes, l’action la plus appropriée (format de projet) pour leur projet répondant à la priorité numérique ou à trouver des possibilités de financement autres/supplémentaires. D’autres programmes, tels que le Fonds social européen+, Horizon Europe ou le programme pour une Europe numérique, sont des exemples pertinents car ils consacrent tous des fonds au développement des aptitudes et compétences numériques de différents groupes cibles.

²⁸ La prospective est un type de recherche attrayant et tourné vers l’avenir, qui recèle un grand potentiel de visibilité politique.

Un exemple de création de synergies avec les programmes d’investissement de l’UE susmentionnés est l’attribution du label d’excellence, qui a été testé dans le cadre d’Erasmus+ en 2023. Neuf alliances d’universités européennes ont reçu un label d’excellence attestant de la grande qualité de ces propositions et recommandant leur financement par d’autres programmes de financement.

Les bonnes pratiques en matière de synergies avec d’autres programmes seront documentées dans le cadre des méthodes d’établissement de rapports susmentionnées et partagées pour multiplier leur utilisation et exploiter tout leur potentiel. En outre, toutes les organisations mettant en œuvre le programme Erasmus+ et le programme Corps européen de solidarité sont invitées à se pencher sur la question du rôle de la numérisation dans leurs propres structures et activités.

Annexe I: cadres et outils utiles

Les cadres et outils énumérés ci-dessous peuvent être utilisés dans le cadre des projets du programme Erasmus+ et du programme Corps européen de solidarité pour soutenir la mise en œuvre de la priorité numérique.

Les **cadres** (comme DigComp ou DigCompOrg) peuvent être utilisés en plus du plan d’action en matière d’éducation numérique pour recenser les besoins, les objectifs et les activités lors de la conception des projets. Ils fournissent un cadre de référence commun permettant d’inscrire un projet dans un contexte européen plus large.

Au cours du projet, les **outils** et cadres peuvent être utilisés pour soutenir les activités du projet telles que le renforcement des capacités, le développement des compétences numériques et l’autoévaluation (par exemple, SELFIE). En outre, différents outils et cadres peuvent être utilisés pour réfléchir aux activités du projet et évaluer leur incidence.

Les **plateformes et les communautés** (comme le pôle européen d’éducation numérique) peuvent être utilisées pour trouver des partenaires et des réseaux, effectuer des comparaisons et partager des bonnes pratiques. Elles apportent également une expertise considérable, des possibilités d’apprentissage et des supports sur la transformation numérique.

SALTO Digital One-pagers fournit des lignes directrices et des idées concrètes aux organisations sur la manière dont les cadres et outils connexes peuvent être utilisés dans les projets. Les **cartes à thème SALTO Digital** fournissent de courtes présentations sur divers sujets liés au numérique (tels que l’IA, les STEAM, l’habileté numérique) et aident les projets à répondre à la priorité numérique. Voir la page web de SALTO Digital: <https://saltodigital.eu>.

Les ressources suivantes permettent d’accéder à des pratiques, à du matériel, à des cadres et à des outils sur la transformation numérique:

- **plateforme Erasmus+ Project Results**: donne accès à tous les projets Erasmus+ financés;
(<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects>);
- **base de données des résultats des projets du corps européen de solidarité**: donne accès à tous les projets financés au titre du corps européen de solidarité
(<https://youth.europa.eu/solidarity/projects>);
- **centre de ressources SALTO Digital**: documents, lignes directrices et ressources sur la transformation numérique dans les domaines de l’éducation, de la formation et de la jeunesse (par exemple, One-Pagers et cartes à thème)
(<https://salto-digital.eu>);
- **DigComp 2.2**: le cadre des compétences numériques pour les citoyens
(<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>);
- **DigCompOrg**: le cadre européen pour les organisations éducatives dotées de compétences numériques
(https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_en);

- **DigCompEdu**: le cadre des compétences numériques pour les enseignants (https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en);
- **outil SELFIE pour la planification numérique globale de l'école**: permet d'évaluer les points forts et les lacunes des établissements dans l'utilisation de la technologie (<https://education.ec.europa.eu/selfie>);
- **SELFIE for Teachers**: un outil permettant aux enseignants d'autoévaluer leurs points forts et leurs lacunes dans l'utilisation de la technologie (<https://education.ec.europa.eu/selfie-for-teachers>);
- **pôle européen d'éducation numérique**: une communauté chargée de collaborer, d'échanger les bonnes pratiques et de mettre au point des solutions avec les parties prenantes de tous les secteurs de l'éducation et de la formation (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub>);
- **plateforme européenne pour l'enseignement scolaire**: un point de rencontre pour tous les acteurs de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants à l'école primaire et secondaire, y compris l'enseignement et la formation professionnels initiaux, afin de découvrir des actualités, des entretiens, des publications, des exemples de pratiques, des cours et des partenaires pour leurs projets Erasmus+ (<https://school-education.ec.europa.eu>);
- **eTwinning**: une communauté de collaboration entre les écoles, y compris les établissements d'enseignement et de formation professionnels initiaux, en Europe (<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning>).
- **EPALE**: plateforme électronique pour l'éducation des adultes en Europe, une communauté des professionnels de l'éducation et de la formation des adultes (<https://epale.ec.europa.eu>);
- **outil d'autoévaluation des compétences numériques Europass**: permet d'évaluer le niveau de compétences numériques des individus (<https://europa.eu/europass/digitalskills>);
- **Euroguidance**: un réseau de centres nationaux de ressources et d'informations à des fins de conseil dans les pays européens (<https://euroguidance.eu>);
- **HEInnovate**: un outil d'autoréflexion pour les établissements d'enseignement supérieur qui souhaitent explorer leur potentiel d'innovation (<https://www.heinnovate.eu>);
- **initiative relative à la carte d'étudiant européenne**: une initiative visant à aider les étudiants et les établissements d'enseignement supérieur à participer aux échanges Erasmus+ en simplifiant les procédures administratives et en améliorant la numérisation. L'initiative s'appuie sur trois outils: l'application Erasmus+, le réseau d'échange de données «Erasmus without Paper» et la carte d'étudiant européenne (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/european-student-card-initiative>).

