



COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE

Bruxelles, 25.5.2000
COM(2000) 318 definitivo

COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONEE

e-Learning – Pensare all'istruzione di domani

Introduzione.....	3
1. L'urgenza di una mobilitazione europea.....	5
2. Obiettivi ambiziosi per l'Europa	6
Obiettivi in termini di infrastrutture :.....	7
Obiettivi per l'aumento del livello di conoscenza della popolazione :	7
Obiettivi riguardanti l'adeguamento dei sistemi d'istruzione e di formazione alla società della conoscenza :.....	7
3. eLearning, quattro linee d'azione principali per la società della conoscenza	8
3.1. Uno sforzo per lo sviluppo delle attrezzature.....	8
3.2. Uno sforzo di formazione a tutti i livelli.....	8
3.3. Lo sviluppo di servizi e di contenuti multimediali di qualità.....	9
3.4. Lo sviluppo di centri di acquisizione delle conoscenze e loro collegamento in rete.	9
4. Il contesto dell'attuazione.....	10
4.1. eLearning : l'attuazione da parte degli Stati membri	10
4.2. eLearning, il quadro di sostegno comunitario	11
Conclusione	14

INTRODUZIONE

Durante il **Consiglio europeo di Lisbona**, tenutosi nei giorni 23 e 24 marzo 2000, i Capi di Stato e di Governo constatando che *«l'Unione europea deve affrontare un formidabile sconvolgimento provocato dalla mondializzazione e dalle sfide inerenti a una nuova economia basata sulle conoscenze»*, hanno fissato per l'Unione un **obiettivo strategico fondamentale** : *«divenire l'economia della conoscenza più competitiva e più dinamica del mondo, capace di una crescita economica durevole, accompagnata da un miglioramento quantitativo e qualitativo dell'occupazione e da una maggiore coesione sociale »*.

La realizzazione di questo obiettivo suppone **il coinvolgimento sempre più intenso di tutti i soggetti impegnati** nei processi d'istruzione e di formazione. Tali processi coinvolgono un numero notevole di persone: nell'Unione europea, su 117 milioni di persone di età inferiore ai 25 anni, 81 milioni sono scolarizzati; circa 5 milioni sono gli insegnanti cui si aggiungono molti milioni di persone in formazione. In effetti in futuro il livello economico e sociale della società sarà determinato in modo crescente dai modi in cui i cittadini, le forze economiche e sociali potranno sfruttare le potenzialità di queste nuove tecnologie, garantire il loro inserimento ottimale nell'economia e favorire lo sviluppo di una società basata sulla conoscenza. In tale prospettiva, **l'intensificazione degli sforzi d'istruzione e di formazione** nell'ambito dell'Unione europea – per garantire il successo dell'integrazione delle tecnologie digitali valorizzandone tutto il potenziale – costituisce una **condizione essenziale della riuscita** degli obiettivi del Consiglio europeo di Lisbona.

Il primo e il più urgente di tali obiettivi è quello di sfruttare quanto prima le opportunità offerte dalla nuova economia, ed in particolare da Internet. A tal fine, i Capi di Stato e di Governo sono stati invitati dal Consiglio e dalla Commissione a creare « ...un piano d'azione completo *eEurope...* facendo appello a un metodo aperto di coordinamento basato sulla taratura delle iniziative nazionali, in combinazione con la recente iniziativa *eEuropa* della Commissione e con il contenuto della sua comunicazione « Strategie per l'occupazione nella Società dell'Informazione».

Il piano d'azione *eEurope*, sviluppato in questo spirito, articola una serie di settori d'**azione strategici** e definisce per ciascuno di essi le sfide e le proposte di soluzioni. Due di tali settori d'azione, « La Gioventù europea nell'era digitale » e « Internet più rapido per i ricercatori e gli studenti » riguardano più specificamente l'istruzione ; gli altri tre sono strettamente associati alla formazione professionale e alla formazione lungo tutto l'arco della vita.

Tutto ciò è in pieno accordo con l'importanza attribuita dal Consiglio all' « istruzione e alla formazione per vivere e lavorare nella società della conoscenza ». Per questo settore chiave del **modello sociale europeo**, è stata definita una serie completa di obiettivi e il Consiglio d'Istruzione è stato pregato di avviare una riflessione generale sugli **obiettivi concreti futuri dei sistemi d'istruzione**, privilegiando le preoccupazioni e le priorità comuni.

L'iniziativa *eLearning* è stata elaborata in tale contesto. *eLearning* non intende creare processi nuovi o paralleli, né vuole duplicare altre iniziative. ***eLearning* articola** varie componenti delle azioni di ***eEurope***, nonché una serie di orientamenti nel settore dell'occupazione così come sono stati definiti nel **processo di Lussemburgo** e in altre azioni comunitarie, come ad esempio, la ricerca, in modo tale da garantire una **coerenza** d'insieme e l'**efficacia nella comunicazione** nei confronti del **mondo dell'istruzione**. *eLearning* costituirà infine un elemento importante nella **riflessione generale** preconizzata dal Consiglio

in merito all'integrazione riuscita delle nuove tecnologie dell'informazione nei settori dell'istruzione e della formazione.

L'iniziativa eLearning, proposta dalla Commissione europea, intende mobilitare le comunità educative e culturali, nonché i protagonisti economici e sociali europei al fine di accelerare l'evoluzione dei sistemi d'istruzione e di formazione nonché la transizione dell'Europa verso la società della conoscenza.

Il controllo da parte dei cittadini europei dei nuovi strumenti che consentono di accedere al sapere, e la **generalizzazione di una "cultura digitale"** – adeguata ai vari contesti di apprendimento e ai gruppi destinatari – costituisce la prima delle sfide di questa transizione. Così come le società industriali si erano impegnate a formare l'insieme dei cittadini alle tecniche di base della scrittura, della lettura e del calcolo, l'emergere della società della conoscenza implica che **ciascun cittadino possieda una "cultura digitale"** e gli atteggiamenti di base al fine di disporre di una migliore eguaglianza delle opportunità in un mondo in cui le mediazioni numeriche si moltiplicano. Si tratta di un imperativo essenziale se si vogliono evitare nuove frammentazioni sociali e rafforzare la coesione delle nostre società e l'attitudine a occupare posti di lavoro.

Mettere il **potenziale d'innovazione** delle nuove tecnologie al servizio delle esigenze e della qualità della formazione lungo tutto l'arco della vita, dell'evoluzione delle pratiche pedagogiche, rappresenta un sfida di notevole portata. Un nuovo ambiente di apprendimento può essere creato favorendo l'autonomia, la flessibilità, i rapporti sempre meno rigidi tra le discipline, la messa in relazione dei centri di cultura e di conoscenza e facilitando l'accesso di tutti i cittadini alle risorse della società della conoscenza. Per l'Europa si tratta di un'**opportunità storica**: i cittadini europei potranno sviluppare la conoscenza reciproca delle loro culture, delle loro lingue, dei loro patrimoni, delle loro creazioni, iniziare nuove forme di collaborazione in materia di istruzione e di cultura, attribuendo quindi maggiore densità allo spazio culturale ed educativo comune.

Se esiste la volontà di adeguamento e di modernizzazione dei sistemi di istruzione e di formazione, gli ostacoli devono essere eliminati rapidamente in **modo concertato**. È opportuno procedere ad una mobilitazione urgente a tutti i livelli intorno a una serie di linee d'azione e di obiettivi ambiziosi.

La realizzazione del nuovo obiettivo strategico fissato all'Unione dal Consiglio europeo di Lisbona "*che richiede la combinazione di competitività e di coesione sociale*" necessita pertanto l'attuazione di una **strategia globale** nell'ambito della quale un ruolo fondamentale è attribuito alle **comunità educative e culturali**, in particolare nell'ambito dell'Agenda Sociale europea che sarà adottata dal Consiglio europeo di Nizza nel dicembre 2000. Si tratterà di offrire le garanzie di accesso alle tecnologie d'informazione e di comunicazione per tutti coloro che si formano; d'altro canto, occorrerà sviluppare la formazione all'utilizzazione di queste tecnologie, in particolare "per imparare", garantendo la disponibilità di servizi e di prodotti multimediali europei di qualità e incitando tutti i soggetti interessati a mobilitarsi per la realizzazione di questi obiettivi.

1. L'URGENZA DI UNA MOBILITAZIONE EUROPEA

Mentre si creano a livello mondiale le basi di una nuova economia e le società si trasformano in società dell'informazione e della conoscenza, l'Europa – che tuttavia dispone di uno dei più elevati livelli di educazione dei cittadini e di sistemi d'istruzione e di formazione tra i migliori del mondo, oltre che delle necessarie capacità d'investimento – registra **debolezze e ritardi notevoli** rispetto agli Stati Uniti nell'utilizzazione delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in quattro settori principali :

- **Il deficit di attrezzature e di software** : nella maggior parte dei paesi europei, si osservano deficit dal punto di vista delle attrezzature sia per quanto riguarda lo hardware che il software. Il problema riguarda sia le scuole e le Università che i centri di formazione tecnica (pubblici e privati) o la formazione all'interno delle imprese (in particolare le PMI). Nell'istruzione scolastica, ad esempio, il tasso di attrezzature nelle scuole primarie in Europa varia in proporzioni notevoli, con grandi differenze : da 1 computer per 400 alunni a 1 computer per 25 alunni.
- L'Europa soffre di una preoccupante **penuria di personale qualificato** e in particolare di insegnanti e di formatori in grado di dominare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Nei prossimi cinque anni, un posto di lavoro su due dipenderà dalle nuove tecnologie. Il deficit di specialisti delle nuove tecnologie corrispondeva a 500.000 posti di lavoro in Europa nel 1998. Se questa tendenza non viene invertita, tale deficit supererà la cifra di 1,6 milioni nel 2002.
- La percentuale di insegnanti che dispongono di **reali competenze** nel settore delle nuove tecnologie che consentano loro di integrarle pienamente nelle loro prassi pedagogiche non è conosciuto in modo preciso a livello europeo ma rimane estremamente minoritario, anche nei paesi più avanzati d'Europa.
- L'Europa produce una **quota troppo limitata di software, di prodotti e di servizi didattici multimediali** che siano disponibili per la formazione e l'istruzione. Su un mercato mondiale stimato¹ a più di 2 miliardi di dollari nel 2000, quasi l'80 % delle risorse on line provengono oggi dagli Stati Uniti². L'industria europea dei prodotti multimediali didattici appare sotto-capitalizzata per il gran numero di imprese di piccole dimensioni e i rapporti tra i sistemi di istruzione e di formazione e queste industrie sono incapaci di generare servizi realmente corrispondenti alle esigenze dell'istruzione e della formazione.
- **Lo sviluppo di software, di contenuti e di servizi**, in numero sufficiente e **adeguato** alle esigenze della società europea, **costituisce una grande sfida per l'Europa**. Una società della conoscenza può svilupparsi in Europa se è incapace di offrire ai suoi cittadini e ai protagonisti economici e sociali il contenuto di tale conoscenza ?
- **Il costo elevato delle telecomunicazioni in Europa** costituisce un ostacolo per l'utilizzazione intensiva di Internet e per lo sviluppo della cultura digitale. Tutte le iniziative che saranno adottate per ridurre in Europa tale costo, in particolare per i

¹ Fonte: IDC (International Data Corporation).

² Fonte: Osservatorio delle risorse per la formazione.

centri d'istruzione e di formazione – com'è stato fatto negli Stati Uniti – costituiranno fattori decisivi per la rapida transizione verso una società della conoscenza.

Tali constatazioni richiedono una mobilitazione urgente a tutti i livelli nei settori dell'istruzione, della formazione e della ricerca, e una migliore articolazione tra le politiche educative e di formazione e le politiche di ricerca.

2. OBIETTIVI AMBIZIOSI PER L'EUROPA

Per consentire all'Europa di colmare le sue lacune, di cogliere le opportunità offerte dalle nuove tecnologie digitali e di trarne tutti i benefici in termini di aumento dei livelli di conoscenza dei suoi cittadini e di incremento della sua competitività economica e della creazione di posti di lavoro, **il Consiglio europeo di Lisbona** :

- ha individuato obiettivi ambiziosi per l'evoluzione dei sistemi di istruzione e di formazione, una parte dei quali figura già negli orientamenti del processo di Lussemburgo e nel Piano d'azione *eEurope*;
- ha chiesto al Consiglio "Istruzione" di avviare una riflessione generale sui futuri obiettivi concreti dei sistemi d'insegnamento, incentrata sulle preoccupazioni e le priorità comuni, presentando un rapporto più completo al Consiglio europeo della primavera 2001;
- ha inoltre invitato il Consiglio e la Commissione ad elaborare un Piano globale d'azione *eEurope*, che sarà presentato al Consiglio europeo del giugno 2000, applicando un metodo aperto di coordinamento basato sulla valutazione dei risultati delle iniziative nazionali.

Al fine di rafforzare le sinergie a tutti i livelli, l'iniziativa *eLearning* si propone in particolare, per quanto riguarda l'istruzione e la formazione, di attuare le Conclusioni del Consiglio europeo di Lisbona e gli orientamenti per la politica dell'occupazione, nonché di concretizzare e completare il Piano globale d'azione *eEurope*.

L'iniziativa consentirà di garantire una coerenza globale delle azioni avviate in questi settori e di mobilitare l'insieme dei soggetti interessati intorno a obiettivi ambiziosi. Consentirà inoltre di mobilitare la ricerca volta a indirizzare in modo più preciso le azioni nel settore dell'istruzione e della formazione lungo tutto l'arco della vita. Essa si iscrive inoltre nel prolungamento della Risoluzione³ relativa ai software didattici multimediali nei settori dell'istruzione e della formazione, che il Consiglio aveva adottato il 6 maggio 1996, su proposta della Commissione.

³ GU C 195 del 6.7. 1996, pag. 8. Tale Risoluzione ha contribuito a esprimere una prima presa di coscienza delle sfide a livello europeo e a delineare il contesto di una politica comune. Malgrado i significativi progressi realizzati nel periodo 1996-1999, le sfide sono ancora numerose come sottolinea in modo particolareggiato la relazione "Pensare l'Istruzione di Domani. Promuovere l'innovazione con le nuove tecnologie" – COM (2000) 23 def. – e la Comunicazione "Strategia per l'Occupazione nella Società dell'Informazione" – COM (2000) 48 def.

Obiettivi in termini di infrastrutture :

- attrezzare tutte le scuole dell'Unione con accesso a Internet entro la fine del 2001;
- favorire la creazione, sempre entro il 2001, di una rete transeuropea ad altissima velocità per le comunicazioni scientifiche che collegherà gli istituti di ricerca, le università, le biblioteche scientifiche e progressivamente le scuole;
- fare in modo che entro il 2002 tutti gli alunni dispongano di un accesso rapido a Internet e alle risorse multimediali nelle classi.

Obiettivi per l'aumento del livello di conoscenza della popolazione :

- aumentare ogni anno sostanzialmente l'investimento per abitante nelle risorse umane,
- dotare ogni cittadino delle competenze necessarie per vivere e lavorare nella nuova società dell'informazione,
- consentire all'insieme della popolazione di accedere alla cultura digitale.

Obiettivi riguardanti l'adeguamento dei sistemi d'istruzione e di formazione alla società della conoscenza :

- formare entro la fine del 2002 gli insegnanti in numero sufficiente per consentire loro di utilizzare Internet e le risorse multimediali,
- fare in modo che le scuole e i centri di formazione divengano centri locali di acquisizione delle conoscenze polivalenti e accessibili a tutti, facendo ricorso ai metodi più adeguati in funzione della grande diversità dei gruppi destinatari,
- adottare un quadro europeo che definisca le nuove competenze di base di cui l'istruzione e la formazione lungo tutto l'arco della vita devono consentire l'acquisizione: tecnologie dell'informazione, lingue straniere, cultura tecnica, in particolare la creazione di un diploma europeo per le competenze di base delle tecnologie dell'informazione, con procedure di rilascio decentrate,
- definire, entro il 2000, gli strumenti che consentano d'incoraggiare la mobilità degli studenti, degli insegnanti, dei formatori e dei ricercatori, attraverso un'utilizzazione ottimale dei programmi comunitari, attraverso l'eliminazione degli ostacoli e la maggiore trasparenza nel riconoscimento delle qualifiche e dei periodi di studio e di formazione,
- evitare di veder crescere il fossato tra coloro che hanno accesso alle nuove conoscenze e coloro che ne sono esclusi, definendo azioni prioritarie per gruppi destinatari determinati (minoranze, anziani, disabili, persone con « bassi livelli di qualificazione ») e le donne,
- dotare tutti gli alunni di una "cultura digitale" globale entro la fine del 2003.

L'iniziativa eLearning si proporrà inoltre di contribuire a colmare il fossato tra coloro che hanno accesso alle nuove conoscenze e coloro che ne sono esclusi dotando tutti i cittadini di una solida istruzione di base.

3. ELEARNING, QUATTRO LINEE D'AZIONE PRINCIPALI PER LA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA

L'iniziativa eLearning proposta dalla Commissione per la realizzazione degli obiettivi fissati dal Consiglio europeo di Lisbona si propone di mobilitare le comunità educative e di formazione nonché i protagonisti economici, sociali e culturali per consentire all'Europa di colmare i suoi ritardi e di accelerare la creazione della società della conoscenza.

eLearning favorirà il rafforzamento della **partnership tra i settori pubblici e privati**, tra i protagonisti dell'istruzione, della formazione e della cultura e quelli dell'industrie del contenuto. Particolare attenzione sarà del resto dedicata alla collaborazione tra i protagonisti della vita economica e sociale, e in particolare le parti sociali, nell'attuazione delle quattro linee d'azione.

L'iniziativa eLearning si basa su quattro assi principali :

3.1. Uno sforzo per lo sviluppo delle attrezzature

Lo sforzo riguarderà l'acquisizione di computer multimediali, per il collegamento e il miglioramento dell'accesso alle reti digitali dei vari centri d'istruzione, di formazione e di conoscenza. Riprendendo gli obiettivi di Lisbona, eLearning sottolinea che sono necessari elevati standard di qualità delle infrastrutture, sia dal punto di vista dell'accesso alle reti esterne che per le reti locali o le Intranet. Per quanto riguarda le scuole, i rapporti di attrezzatura nell'Unione europea dovranno essere da 5 a 15 utilizzatori per computer multimediale entro il 2004. Per quanto riguarda la formazione professionale, è importante migliorare l'accesso dei centri di formazione professionale e delle imprese, in particolare delle piccole e medie imprese, alle infrastrutture.

Occorre disporre di ambienti di apprendimento adeguati alle esigenze che si presentano a tutti i livelli dell'istruzione e della formazione lungo tutto l'arco della vita. Occorre inoltre prevedere l'accesso agli altri luoghi d'apprendimento : biblioteche, centri culturali, musei... Una serie di infrastrutture di qualità devono essere accessibili per le associazioni incaricate dell'istruzione e della formazione informali : ad esempio associazioni e parti sociali.

La pianificazione delle infrastrutture deve prevedere una stima delle spese per software, prodotti multimediali e servizi – in particolare per la formazione, allo stesso titolo che per le spese destinate alle attrezzature.

3.2. Uno sforzo di formazione a tutti i livelli

eLearning riprende gli obiettivi di Lisbona insistendo sul carattere pedagogico delle competenze richieste e sugli aspetti collegati allo sviluppo e all'utilizzazione delle nuove tecnologie nell'apprendimento. Le più avanzate esperienze pilota sottolineano infatti che la tecnologia avrà un impatto sull'organizzazione e sui metodi, sulla struttura e sui contenuti dei programmi d'istruzione e di formazione e configurerà un nuovo ambiente d'apprendimento. Pertanto l'utilizzazione delle nuove tecnologie deve essere messa in prospettiva con le prassi pedagogiche. D'altro canto, l'utilizzazione di queste nuove tecnologie deve essere adeguata alle varie discipline e favorendo l'interdisciplinarietà.

L'iniziativa eLearning si dedicherà tra l'altro a chiarire i modelli didattici innovativi: le nuove tecnologie consentono in particolare di creare nuovi tipi di rapporti tra alunni e insegnanti.

Lo sforzo di formazione deve vertere inoltre sullo sviluppo delle competenze necessarie per l'utilizzazione delle nuove tecnologie e deve divenire parte integrante della formazione iniziale e continua di ogni professore e formatore. Per quanto riguarda la formazione continua, il ricorso combinato a fasi di apprendimento autonoma e on line e a fasi di lavoro in gruppo continuerà a svilupparsi.

Nel settore della **formazione professionale**, è necessario approfondire l'analisi delle qualifiche e delle competenze richieste per esercitare missioni di formazione nell'industria e nei servizi e che si rivolgono ai tirocinanti e ai lavoratori nel quadro della formazione lungo tutto l'arco della vita.

In questa prospettiva sarà proposta una definizione delle **competenze di base** delle quali l'istruzione e la formazione lungo tutto l'arco della vita devono consentire l'acquisizione, nonché delle competenze specifiche ai nuovi profili professionali.

3.3. Lo sviluppo di servizi e di contenuti multimediali di qualità

La riuscita integrazione delle tecnologie dell'informazione nell'istruzione e nella formazione presuppone la disposizione di servizi e contenuti pertinenti e di qualità. E' opportuno da un lato rafforzare l'industria europea dei prodotti didattici multimediali che lamenta una sotto-capitalizzazione e la penuria di personale qualificato e, d'altro canto, organizzare rapporti più stretti tra questa industria e i sistemi d'istruzione e di formazione. Si tratta inoltre di sviluppare e stimolare un mercato europeo dei contenuti e dei servizi, che risponda alle esigenze delle comunità educative e culturali e dei cittadini. L'implicazione dell'industria in questo settore è assolutamente essenziale.

Nel nuovo ambiente d'apprendimento, gli alunni e più generalmente i cittadini avranno accesso a una grande quantità di contenuti e di servizi che possono rispondere alle loro esigenze di formazione o di cultura. In questa prospettiva si pongono e si porranno sempre più questioni di qualità, di affidabilità e di utilità e di riconoscimento di tali contenuti. L'individuazione dei criteri di qualità, delle modalità di valutazione e di riconoscimento accademico o professionale dei contenuti e dei livelli di formazione proposti, diverrà necessaria per guidare l'insegnante e il discente nel nuovo ambiente d'apprendimento.

Lo sviluppo dei **servizi d'orientamento professionale**. Le applicazioni delle nuove tecnologie nella formazione aprono possibilità molteplici d'accesso ai saperi e rendono più complessa l'offerta di formazione. Entro la fine del 2002, la capacità dei servizi d'orientamento professionale dovrebbe essere notevolmente rafforzata, in modo tale da consentire ad ogni cittadino di avere accesso alle informazioni relative alle opportunità di formazione iniziale e continua nelle nuove tecnologie e in materia di competenze e qualifiche richieste sul mercato del lavoro, al fine di consentirgli di orientare o riorientare la sua traiettoria di formazione e di occupazione.

3.4. Lo sviluppo di centri di acquisizione delle conoscenze e loro collegamento in rete

Le tecnologie dell'informazione consentiranno un'intensificazione senza precedenti degli scambi e delle collaborazioni nell'ambito dello spazio educativo e culturale europeo. Tale intensificazione presuppone – come auspica il Consiglio europeo di Lisbona – la trasformazione dei centri d'insegnamento e di formazione in **centri d'acquisizione di conoscenze polivalenti** e accessibili a tutti, ed evidentemente anche l'approvvigionamento delle attrezzature e la formazione degli insegnanti.

Nel corso degli ultimi anni numerose scuole e università hanno cominciato a costruire ambienti virtuali d'apprendimento e di insegnamento. Tali spazi e campus virtuali hanno consentito il collegamento in rete di un numero crescente di insegnanti, di alunni e di "tutors". *eLearning* consentirà di accelerare questo movimento e incoraggerà, nel rispetto della diversità culturale e linguistica, **l'interconnessione degli spazi e dei campus virtuali, il collegamento in rete delle università, delle scuole, dei centri di formazione e dei centri di risorse culturali**. Tale collegamento in rete deve favorire lo sviluppo di scambi di esperienze, di buone prassi didattiche e di formazione, di insegnamento e di formazione a distanza.

4. IL CONTESTO DELL'ATTUAZIONE

L'attuazione dell'iniziativa **eLearning** sarà realizzata conformemente al metodo preconizzato dal Consiglio europeo di Lisbona, metodo aperto di coordinamento, conforme al principio di sussidiarietà, che consentirà di diffondere le migliori prassi e di garantire una maggiore convergenza rispetto agli obiettivi prescelti. Tale metodo impegna gli Stati membri, il Consiglio e la Commissione ad adottare misure che rientrino nelle loro sfere di competenza e che devono consentire di raggiungere gli obiettivi fissati.

L'iniziativa non intende creare nuovi processi, ma basarsi sul processo esistente di Lussemburgo, contribuendo al suo arricchimento e al suo approfondimento nei settori dell'istruzione e della formazione.

4.1. eLearning : l'attuazione da parte degli Stati membri

Gli obiettivi e le priorità stabiliti dal Consiglio europeo sono accompagnati da scadenze precise e ravvicinate. La loro realizzazione impone un'attuazione rapida da parte degli Stati membri che richiede da parte loro un impegno politico forte ed un'ampia accettazione da parte di tutti i soggetti interessati.

I servizi della Commissione in collegamento stretto con il Comitato Istruzione del Consiglio elaboreranno un **quadro di controllo** delle azioni avviate. Conformemente alle conclusioni di Lisbona, sarà realizzata un'**analisi delle azioni** relative alla politica di istruzione e di formazione, che consentirà di valutare :

- i progressi compiuti nella realizzazione degli obiettivi fissati;
- l'efficacia delle misure e delle politiche attuate;
- la diffusione delle buone prassi e l'arricchimento della riflessione comune.

La valutazione sarà effettuata a livello europeo e farà ricorso agli indicatori definiti nel quadro del processo di Lussemburgo e del piano d'azione e-Europe.

In modo complementare e al fine di consentire agli esperti del settore di analizzare in modo preciso ed approfondito le valutazioni in corso, saranno sviluppati meccanismi di osservazione. In tale contesto, saranno proposti – in funzione degli obiettivi prescelti – degli obiettivi che si ispirano a quelli già definiti negli Stati membri e nei principali paesi, in particolare negli Stati Uniti e in Giappone, e che corrispondono alle quattro linee d'azione di *eLearning*. Esse verteranno sulle infrastrutture, sulla formazione, sui contenuti e i servizi ed inoltre sul collegamento in rete. Saranno compatibili con gli indicatori definiti nel quadro del processo di Lussemburgo la cui revisione è in corso.

La Commissione presenterà periodicamente delle **relazioni riguardanti le varie fasi di eLearning** al Consiglio dell'Istruzione.

L'iniziativa eLearning contribuirà alla **modifica degli orientamenti per l'occupazione** che la Commissione proporrà nell'autunno 2000 nel contesto della valutazione intermedia del processo di Lussemburgo. E' inoltre previsto di proporre un orientamento specifico relativo a eLearning integrando e assegnando obiettivi più concreti alla seconda parte dell'orientamento numero 8 dell'anno 2000. Cio' consentirebbe di migliorare l'attitudine all'occupazione e l'adattabilità del mercato del lavoro, di rafforzare la formazione lungo tutto l'arco della vita, introducendo inoltre misure di valutazione adeguate.

L'iniziativa eLearning favorirà l'accelerazione dell'adeguamento, da parte delle competenti autorità di tutela, dei sistemi d'istruzione e di formazione e consentirà a tutti gli alunni, studenti, insegnanti, formatori e operatori del settore di acquisire una vera cultura digitale.

Evitando le duplicazioni e le sovrapposizioni con altre relazioni, i contributi degli Stati membri riguardanti il perseguimento degli obiettivi dell'iniziativa eLearning sono una condizione essenziale che consentirà di valutare i progressi di ciascuno Stato membro nell'attuazione delle Conclusioni del Consiglio europeo di Lisbona riprese nell'iniziativa.

4.2. eLearning, il quadro di sostegno comunitario

Il ruolo della Commissione è di sostenere gli Stati membri nel loro sforzo di attuazione dell'iniziativa eLearning, e inoltre di coordinare e amplificare i loro sforzi a livello europeo. Nell'ottobre 2000 un documento di lavoro dei servizi della Commissione presenterà l'insieme delle azioni a livello comunitario previste per sostenere la realizzazione dell'iniziativa eLearning. Tale iniziativa dovrà inserirsi nel quadro dell'Agenda Sociale Europea che dovrebbe essere adottata nel corso del Consiglio europeo di Nizza del dicembre 2000.

A sostegno delle azioni realizzate ai livelli locale, regionale e nazionale, la Commissione, in accordo con gli Stati membri, mobilerà gli strumenti e i programmi comunitari per la realizzazione degli obiettivi comuni. Tale mobilitazione avverrà in tre direzioni :

- gli Stati membri saranno incoraggiati a utilizzare le loro dotazioni a titolo dei **Fondi strutturali** per sostenere gli sforzi dell'iniziativa eLearning, in particolare per quanto riguarda l'attrezzatura e la formazione degli insegnanti e dei formatori e per la creazione dei centri locali d'acquisizione polivalenti e accessibili a tutti ;
- contributo dei **programmi comunitari** nei settori dell'istruzione, della cultura e della formazione (Socrates, Leonardo da Vinci, Cultura 2000), per lo sviluppo dei contenuti, dei metodi e delle prassi pedagogiche innovative, il collegamento in rete e l'aumento della mobilità virtuale ;
- contributo dei programmi di ricerca, sia nel settore tecnologico con il programma IST (Information Society Technologies) che nel settore della ricerca socio-economica finalizzata con il programma TSER (Targeted Socio-economic research). Sarà opportuno, in particolare, prendere in considerazione i contributi specifici dei programmi IST e TEN-Telecom, che - nel quadro più ampio dell'iniziativa eEurope - si propongono di « Far entrare la gioventù nell'era digitale » e di promuovere « Un accesso Internet rapido per i ricercatori e gli studenti » ;
- contributo dei programmi di cooperazione internazionale che hanno una parte dedicata all'istruzione e alla formazione, come ad esempio, le iniziative destinate ai

paesi candidati all'adesione, il programma MEDA per l'era mediterranea o l'iniziativa EUMEDIS che riguarda il varo di progetti pilota nel settore;

- contributo degli **organismi finanziari della Comunità** (Banca Europea degli Investimenti) per rafforzare l'industria europea del contenuto multimediale nei settori dell'istruzione e della formazione.

Particolare attenzione sarà dedicata :

- al **riconoscimento delle qualifiche** e dei periodi di studi e di formazione, rafforzando gli strumenti utilizzati, quali ECTS (European Credits Transfer System), il forum sulle qualifiche, Europass, l'ECDL (European Computer Driving Licence), sulla base dei progetti sviluppati nel quadro dei programmi Socrates e Leonardo da Vinci ;
- all'**apprendimento delle lingue**. Il progetto «Linguanet Europa », ad esempio, consente di creare un centro virtuale di risorse linguistiche per i professori di lingua e per il grande pubblico ;
- all'**istruzione alla comunicazione e ai mezzi di comunicazione di massa**. I progetti finanziati in questo settore per sviluppare risorse pedagogiche debbono essere meglio valorizzati e approfonditi per sviluppare approcci critici e responsabili dei mezzi e degli strumenti di comunicazione ;
- la priorità attribuita allo sviluppo della mobilità degli insegnanti, studenti, formatori e ricercatori, anche nel quadro delle discussioni sullo «Spazio Europeo della Ricerca »;
- lo sviluppo delle **mobilità virtuali** – corsi a distanza, attraverso i programmi Socrates e Leonardo da Vinci – per completare e prolungare la mobilità fisica.

In linea generale, l'iniziativa eLearning mobilerà e amplificherà la potenzialità dei programmi europei definendo, verificando e convalidando una serie di **spazi virtuali** Socrates (Comenius, Erasmus, Minerva, Lingua, Grundtvig), Gioventù e Leonardo da Vinci su Internet, consentendo a ciascun discente, insegnante, formatore, imprenditore, di trovare interlocutori e di accedere a descrizioni di progetti, di sintesi, di materiali, a partire dai quali potranno sviluppare le loro proprie competenze.

La Commissione svilupperà a livello comunitario azioni specifiche che, associando i protagonisti dell'istruzione, della formazione e della cultura, potranno nutrire la riflessione e l'azione a livello nazionale e comunitario. Cio' riguarda in particolare :

- il **rafforzamento della cooperazione sviluppata nel quadro della rete EUN⁴** (The European Schoolnet) che associa venti ministeri dell'istruzione dell'Unione europea, dei paesi del SEE e dei paesi dell'Europa centrale e orientale e che persegue due obiettivi principali :
 - la creazione di un campus europeo virtuale e plurilingue per l'apprendimento e la collaborazione tra gli istituti scolastici, che svolgerà il ruolo di portale verso

⁴ <http://www.eun.org>.

le reti didattiche nazionali e regionali e verso i centri di risorse pedagogiche collegati ;

- lo sviluppo di una rete europea per l'innovazione e lo scambio d'informazioni nel settore delle tecnologie dell'informazione;
- l'incoraggiamento della **creazione di portali europei**, che siano in grado di federare comunità didattiche coerenti. Tale movimento puo' essere stimolato nel contesto del progetto "The Gateway" su Internet, destinato a promuovere un accesso facile a uno Spazio europeo virtuale d'istruzione e di formazione ;
- la creazione di un **quadro generale di riflessione** sulle innovazioni in corso, comprendente la costituzione di un gruppo ad alto livello che sia in grado di associare i migliori pensatori del mondo dell'istruzione e del mondo economico, al fine di "Pensare l'Istruzione e la Formazione di Domani" ;
- la creazione di meccanismi **di osservazione** comprendenti lo sviluppo di scenari futuri, al fine di illuminare il processo decisionale dei responsabili in merito alle opzioni possibili e guidare la loro riflessione strategica, nonché la formulazione di sintesi e di conclusioni intorno al lavoro realizzato sul terreno e sulla base dei progetti sperimentali attuati a livello comunitario e a livello degli Stati membri, nel settore dell'istruzione, della formazione e della ricerca ;
- la creazione di una **rete di formazione di formatori** esperti nel settore dell'utilizzazione didattica delle tecnologie, in modo tale che i formatori competenti siano formati per rispondere alle esigenze didattiche e di formazione attuali e future, sia per quanto riguarda il deficit di qualifiche tecniche che per l'utilizzazione degli strumenti, delle tecnologie e delle pedagogie adeguate per le altre esigenze educative e per "imparare a imparare". Tale rete deve integrare la formazione dei formatori, degli insegnanti e dei gestori di sistemi didattici ;
- la creazione di un **sito eLearning su Internet** per stimolare lo scambio di esperienze tra le istituzioni didattiche, tra le istituzioni incaricate della formazione, tra piccole e grandi imprese, e inoltre trasversalmente ai vari luoghi d'apprendimento. Tale piattaforma deve garantire un miglior accesso a tutti i metodi collegati ai nuovi contesti d'apprendimento, in corso di sviluppo e di miglioramento permanente. Essa si basa inoltre sui materiali didattici sviluppati o in via di sviluppo nel quadro di Leonardo da Vinci e di Socrates (istruzione aperta e a distanza, Minerva) ;
- la promozione dell'**attitudine ad occupare posti di lavoro** attraverso lo sviluppo delle qualifiche e delle competenze associate alla messa in funzione e all'utilizzazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, aumento del potenziale didattico e di formazione lungo tutto l'arco della vita ;
- lo stimolo all'**autorealizzazione e alla motivazione** dei "discenti" attraverso il miglioramento della qualità dei materiali multimediali e la pertinenza delle tecnologie per creare sinergie tra lavoro autonomo e lavoro in gruppo, il dialogo con l'insegnante o il formatore e l'assistenza didattica a distanza, ecc.

CONCLUSIONE

Nel prossimo avvenire, tutti i cittadini europei dovranno dominare culturalmente le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere un ruolo attivo in una società sempre più basata sulla conoscenza.

Il Consiglio europeo di Lisbona dei giorni 23 e 24 marzo 2000 ha compreso l'importanza di agire immediatamente e attribuisce un ruolo prioritario all'integrazione di tali tecnologie nei sistemi d'istruzione e di formazione. L'iniziativa *eLearning* risponde a questa sfida, proponendo di concentrare i mezzi destinati ai programmi e agli strumenti comunitari interessati su un numero d'azioni strategiche, in grado di arrecare una dimensione e un valore aggiunto europei alle iniziative locali, regionali o nazionali.

Per riuscire pienamente, l'iniziativa deve andare di pari passo con un forte impegno da parte degli Stati membri, delle regioni e del settore privato e con lo sviluppo di una visione e di azioni concertate a livello europeo al fine di preparare l'istruzione e la formazione di domani.

Gli obiettivi di *eLearning* sono particolarmente ambiziosi e richiedono alla maggior parte degli Stati membri una serie di sforzi supplementari. Ma essi consentiranno ai cittadini europei, se i suoi obiettivi saranno perseguiti e raggiunti, di partecipare attivamente alla costruzione della società più dinamica e coesa del mondo.