

## Conclusions du Conseil sur le rôle de l'éducation des jeunes enfants et de l'enseignement primaire pour ce qui est de favoriser la créativité, l'innovation et la compétence numérique

(2015/C 172/05)

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

DANS LE CADRE DES EFFORTS DÉPLOYÉS PAR L'UNION POUR METTRE EN PLACE UNE ÉCONOMIQUE NUMÉRIQUE <sup>(1)</sup>,

VU:

1. La recommandation du Parlement européen et du Conseil du 18 décembre 2006 sur les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie, qui définit les connaissances, aptitudes et attitudes requises pour développer la compétence numérique <sup>(2)</sup> comme l'une des compétences clés nécessaires à tout individu pour l'épanouissement et le développement personnels, la citoyenneté active, l'intégration sociale et l'emploi <sup>(3)</sup>, et qui met en exergue le rôle fondamental que jouent l'éducation et la formation pour que tous les jeunes aient la possibilité de développer et d'améliorer cette compétence.
2. Les conclusions du Conseil et des représentants des gouvernements des États membres, réunis au sein du Conseil du 22 mai 2008, sur la promotion de la créativité et de l'innovation dans le cadre de l'éducation et de la formation, où il est souligné en particulier que les enseignants ont un rôle fondamental à jouer pour ce qui est de développer et de soutenir le potentiel créatif de chaque enfant <sup>(4)</sup>.
3. Les conclusions du Conseil du 12 mai 2009 concernant un cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation <sup>(5)</sup>, dans lesquelles l'encouragement de la créativité et de l'innovation, à tous les niveaux de l'éducation et de la formation, est définie comme l'un des quatre objectifs stratégiques de ce cadre et où l'acquisition de compétences transversales fondamentales, notamment des compétences numériques, est considérée comme un défi essentiel à cet égard.
4. Les conclusions du Conseil du 27 novembre 2009 sur l'éducation aux médias dans l'environnement numérique, où est soulignée la nécessité de favoriser non seulement un meilleur accès aux nouvelles technologies, mais aussi une utilisation responsable de celles-ci <sup>(6)</sup>.
5. Les conclusions du Conseil du 20 mai 2011 sur l'éducation et l'accueil de la petite enfance <sup>(7)</sup>, dans lesquelles le Conseil constate que la mise en place de structures de qualité pour l'éducation et l'accueil de la petite enfance complète le rôle central joué par la famille et constitue le socle de l'acquisition du langage, de l'éducation et de la formation tout au long de la vie, de l'intégration sociale, du développement personnel et de l'employabilité, tout en stimulant l'acquisition de compétences aussi bien cognitives que non cognitives.
6. Les conclusions du Conseil du 29 novembre 2011 sur les compétences culturelles et créatives et leur rôle dans le développement du capital intellectuel de l'Europe <sup>(8)</sup>, dans lesquelles ces compétences sont considérées comme une source de croissance durable et inclusive en Europe, grâce à la mise au point de produits et de services innovants.
7. Les conclusions du Conseil du 29 novembre 2011 sur la protection des enfants dans le monde numérique <sup>(9)</sup>, où le Conseil souligne qu'il importe de sensibiliser les enfants aux risques potentiels que présente le monde numérique et demande une cohérence dans la promotion de l'enseignement de la sécurité en ligne et de l'éducation aux médias dans les écoles ainsi que dans les établissements chargés de l'éducation et de l'accueil des très jeunes enfants.
8. Les conclusions du Conseil du 26 novembre 2012 sur la littératie (maîtrise de la lecture et de l'écriture), où il constate que les systèmes éducatifs n'ont pas encore tiré pleinement parti de l'apport des nouvelles technologies pour la littératie et que le fait de repenser les matériels et les méthodes d'apprentissage en tenant compte de la numérisation croissante et de soutenir les enseignants qui utilisent de nouvelles formes de pédagogie peut renforcer la motivation des apprenants <sup>(10)</sup>.

<sup>(1)</sup> Conclusions du Conseil européen des 24 et 25 octobre 2013 (EUCO 169/13, partie I, notamment les points 1 à 12).

<sup>(2)</sup> «La compétence numérique implique l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information (TSI) au travail, dans les loisirs et dans la communication. La condition préalable est la maîtrise des TIC: l'utilisation de l'ordinateur pour obtenir, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer via l'internet à des réseaux de collaboration.» etc.

<sup>(3)</sup> JO L 394 du 30.12.2006, p. 10.

<sup>(4)</sup> JO C 141 du 7.6.2008, p. 17.

<sup>(5)</sup> JO C 119 du 28.5.2009, p. 2.

<sup>(6)</sup> Document 15441/09.

<sup>(7)</sup> JO C 175 du 15.6.2011, p. 8.

<sup>(8)</sup> JO C 372 du 20.12.2011, p. 19.

<sup>(9)</sup> JO C 372 du 20.12.2011, p. 15.

<sup>(10)</sup> JO C 393 du 19.12.2012, p. 1.

9. Les conclusions du Conseil du 26 novembre 2012 sur la stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants <sup>(1)</sup>, où il souligne que le secteur éducatif et les parents ont un rôle important à jouer pour aider les enfants à tirer parti de façon sûre et utile des possibilités qu'offre l'internet, et insiste sur la nécessité pour les enseignants et les parents de se tenir au courant des technologies en constante évolution.
10. Les conclusions du Conseil du 20 mai 2014 sur l'éducation et la formation performantes des enseignants, où il souligne qu'il importe que les enseignants acquièrent une maîtrise suffisante des outils pédagogiques numériques et des ressources éducatives en accès libre afin de les utiliser de manière efficace dans leur enseignement et de permettre aux apprenants de développer leur compétence numérique <sup>(2)</sup>.

ET À LA LUMIÈRE D'AUTRES ÉLÉMENTS D'INFORMATION, TELS QU'ILS FIGURENT À L'ANNEXE DES PRÉSENTES CONCLUSIONS, CONSTATE CE QUI SUIT:

1. Le fait de favoriser la créativité, l'innovation et la compétence numérique par l'éducation durant les premières années de la vie <sup>(3)</sup> est susceptible d'apporter des avantages par la suite: en effet, cela jette la base de futurs apprentissages, permet d'élargir les connaissances à un niveau beaucoup plus élevé et, de manière générale, améliore l'aptitude de chaque enfant à développer des compétences créatives et l'esprit critique et à devenir un citoyen responsable de l'Europe de demain en mesure de relever les défis qui se posent dans un environnement mondialisé et de plus en plus connecté.
2. Pour pouvoir innover et mettre au point de nouveaux produits et services, il faut dans une large mesure tirer parti des avantages de la révolution numérique, qui transforme nos économies et nos sociétés à une vitesse étonnante, ce qui signifie que, dans les décennies qui suivent, la réussite économique reposera notamment sur des citoyens qui possèdent des capacités de création et d'innovation et des compétences numériques de haut niveau.
3. Pour répondre à la demande croissante d'utilisateurs et de professionnels des TIC possédant des compétences numériques, l'Europe doit relever le défi qui consiste à offrir à chaque citoyen des possibilités d'exprimer son potentiel de création et d'innovation et de renforcer sa compétence numérique grâce à l'éducation et à la formation tout au long de la vie.

CONVIENT PAR CONSÉQUENT DE CE QUI SUIT:

*en ce qui concerne la créativité et l'innovation:*

1. Les systèmes d'éducation et de formation, ainsi que l'apprentissage non formel et informel, ont un rôle fondamental à jouer en favorisant la mise en place dès le plus jeune âge de capacités créatives et innovantes, qui sont des éléments essentiels non seulement pour améliorer la compétitivité économique future et l'employabilité, mais aussi - ce qui est tout aussi important - pour promouvoir l'épanouissement et le développement personnels, l'intégration sociale et la citoyenneté active.
2. Les enseignants et les professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants ont un rôle fondamental à jouer pour stimuler la curiosité, l'imagination et la soif d'expérimentation des enfants et de les aider à développer non seulement des compétences de base et des connaissances spécifiques, mais aussi les compétences transversales nécessaires à la créativité et à l'innovation, par exemple l'esprit critique, la résolution de problèmes et l'initiative.
3. L'apprentissage ludique, qui peut inclure des jeux et des outils numériques ayant une valeur pédagogique, stimule l'imagination, l'intuition et la curiosité intellectuelle, mais aussi l'aptitude à coopérer et à résoudre les problèmes, et est donc important pour le développement et l'apprentissage de l'enfant, notamment au cours des premières années.
4. Tout cela a des conséquences importantes sur le plan de la modernisation des approches, des ressources pédagogiques et de l'environnement d'apprentissage, ainsi que sur la formation initiale et le développement professionnel continu des professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants, qui doivent pouvoir favoriser la créativité et l'innovation des enfants en illustrant ces aspects dans l'enseignement qu'ils dispensent.

*et en ce qui concerne la compétence numérique:*

5. S'il est vrai que les outils numériques ne peuvent se substituer aux activités, aux expériences et aux matériels pédagogiques de base, la fourniture de ces outils et leur intégration dans les processus d'enseignement et d'apprentissage, le cas échéant, peut en revanche contribuer à améliorer la qualité et l'efficacité de ces derniers, ainsi qu'à renforcer la motivation, la compréhension et les acquis d'apprentissage des élèves.

<sup>(1)</sup> JO C 393 du 19.12.2012, p. 11.

<sup>(2)</sup> JO C 183 du 14.6.2014, p. 22.

<sup>(3)</sup> Les périodes d'éducation mentionnées dans les présentes conclusions correspondent pour l'essentiel:

- au niveau 0.2 de la CITE (enseignement préprimaire): «Enseignement conçu pour soutenir le développement du jeune enfant en vue de sa participation à la vie scolaire et sociale. Programmes destinés à des enfants ayant entre 3 ans et l'âge d'entrée dans l'enseignement primaire.»
- au niveau 1 de la CITE (enseignement primaire): «Programmes généralement conçus pour donner aux élèves des aptitudes fondamentales en lecture, écriture et mathématiques et établir une base solide pour l'apprentissage.»

6. Le développement de la compétence numérique, d'une manière effective et adaptée à l'âge, dans l'éducation et l'accueil des jeunes enfants et dans l'enseignement primaire a des conséquences importantes sur les approches pédagogiques, l'évaluation, les ressources pédagogiques et l'environnement d'apprentissage, ainsi que sur la contribution à la réduction de la fracture numérique.
7. De manière tout aussi importante, cela a des conséquences pour la formation initiale et le développement professionnel continu à la fois des enseignants et des professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants, afin qu'ils soient en mesure de développer la capacité, une méthode et les compétences pour promouvoir l'utilisation effective et responsable des nouvelles technologies à des fins pédagogiques et d'aider les enfants à acquérir une compétence numérique.
8. Dans un monde où de nombreux enfants sont très à l'aise avec les médias numériques, l'éducation et la formation ont également un rôle important à jouer pour promouvoir l'utilisation des outils numériques en toute sécurité et de façon responsable et pour développer l'éducation aux médias, c'est-à-dire la capacité non seulement d'accéder au contenu numérique, mais, ce qui est plus important, d'interpréter, d'utiliser, de partager, de créer et d'évaluer de manière critique un tel contenu.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES, EN TENANT DÛMENT COMPTE DU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ ET DE L'AUTONOMIE INSTITUTIONNELLE,

*en ce qui concerne la créativité et l'innovation, à:*

1. Encourager les établissements de formation d'enseignants, les établissements de formation des professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants et les organismes de formation continue à adapter leurs programmes en vue d'intégrer de nouveaux outils d'apprentissage et d'élaborer des pédagogies appropriées visant à stimuler la créativité et l'innovation dès le plus jeune âge.
2. Encourager les professionnels de l'éducation ou les autorités compétentes, le cas échéant, à équiper les écoles et les services d'éducation et d'accueil des jeunes enfants à un niveau suffisant pour favoriser l'acquisition de capacités créatives et innovantes.
3. Encourager les fournisseurs de programmes de formation professionnelle initiale et continue destinés à la fois aux enseignants et aux professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants à accorder de l'attention aux méthodes capables de stimuler la curiosité, l'expérimentation, la créativité et l'esprit critique et la compréhension de la culture - par exemple à travers l'art, la musique et le théâtre - et à étudier les possibilités de mettre en place des partenariats créatifs.
4. Promouvoir le développement d'activités d'apprentissage formelles, non formelles et informelles pour les enfants, en vue de stimuler la créativité et l'innovation, tout en reconnaissant le rôle important des parents et des familles.

*et, en ce qui concerne la compétence numérique, à:*

5. Faciliter l'accès aux TIC et leur promotion, et le développement des compétences numériques par une exposition aux outils numériques adaptée à l'âge et par l'intégration de ces outils tout au long de l'éducation des jeunes enfants et de l'enseignement primaire, tout en reconnaissant le rôle important des parents et des familles, ainsi que les différents besoins d'apprentissage en fonction de l'âge.
6. Encourager l'élaboration et l'utilisation des outils numériques à des fins d'enseignement, et d'approches pédagogiques pouvant contribuer à améliorer les compétences dans tous les domaines - y compris en particulier le littérisme/la littératie, le numérisme/la numératie, les mathématiques, les sciences, la technologie et les langues étrangères - en vue de relever certains des défis mis en évidence dans de récentes enquêtes internationales <sup>(1)</sup>.
7. Encourager les professionnels de l'éducation ou les autorités compétentes, le cas échéant, à équiper les écoles et les établissements assurant l'éducation des très jeunes enfants à un niveau suffisant pour favoriser le développement de compétences numériques adapté à l'âge, en particulier en étendant la fourniture des divers outils et infrastructures numériques.
8. Encourager les formateurs d'enseignants et les formateurs pour les services d'éducation et d'accueil des jeunes enfants, les enseignants, les professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants et les chefs d'établissement - dans le cadre du développement initial aussi bien que dans celui du développement professionnel continu - à acquérir eux-mêmes un niveau de compétence numérique suffisant, y compris la capacité d'utiliser les TIC à des fins d'enseignement, ainsi qu'à élaborer des méthodes efficaces visant à promouvoir l'éducation aux médias dès le plus jeune âge.

<sup>(1)</sup> Les résultats de l'enquête PISA 2012 (performance des élèves de 15 ans en mathématiques, en compréhension de l'écrit et en sciences) révèlent des progrès vers le critère de référence fixant à 15 % au plus d'ici 2020 la proportion des personnes ayant une maîtrise insuffisante des compétences de base, bien que l'Union européenne dans son ensemble soit nettement à la traîne dans le domaine des mathématiques. Des efforts soutenus dans tous les domaines sont recommandés, en particulier en ce qui concerne les élèves défavorisés sur le plan socio-économique. Les résultats de la première enquête européenne sur les compétences linguistiques (2012) montrent un niveau global peu élevé de compétences que ce soit pour la première ou la seconde langue étrangère évaluée, même si ce niveau varie d'un État membre à l'autre.

9. Étudier les possibilités que comportent les outils numériques pour soutenir l'apprentissage dans différents cadres et fournir des approches d'apprentissage plus personnalisées, capables de répondre à un large éventail d'aptitudes - des plus talentueux aux moins compétents - ainsi qu'aux enfants issus de milieux défavorisés et ceux qui ont des besoins particuliers.
10. Promouvoir la communication et la collaboration entre les établissements scolaires et les enseignants au niveau régional, national, européen et international, y compris au moyen de la plateforme *eTwinning*.
11. Explorer les possibilités de coopération avec la communauté du logiciel libre dans le domaine des outils pédagogiques innovants et de la créativité numérique.
12. S'efforcer de promouvoir l'éducation aux médias et le littérisme/la littératie en la matière, notamment l'utilisation sûre et responsable des technologies numériques dans l'éducation des très jeunes enfants et dans l'enseignement primaire.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES ET LA COMMISSION À:

1. Prendre des mesures et des initiatives appropriées visant à stimuler la créativité, l'innovation et les compétences numériques dans l'éducation et l'accueil des jeunes enfants, en mettant à profit les ressources européennes telles que le programme Erasmus+ et les Fonds structurels et d'investissement européens pour soutenir ces mesures et ces initiatives.
2. Promouvoir et développer la coopération, l'échange de bonnes pratiques et l'apprentissage mutuel en ce qui concerne la stimulation de la créativité, l'innovation et les compétences numériques dans l'éducation des jeunes enfants et l'enseignement primaire, ainsi que par l'intermédiaire de l'apprentissage non formel et informel.
3. Recenser, par des travaux de recherche, des exemples des méthodes et des pratiques les plus efficaces permettant aux enseignants et aux professionnels de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants d'aider les enfants, à chaque stade de l'éducation et de l'accueil des jeunes enfants et de l'enseignement primaire, à développer des capacités créatives et innovantes, ainsi qu'à développer des compétences numériques. Dans ce contexte, envisager d'appliquer les principes essentiels du cadre de qualité pour l'éducation et l'accueil des jeunes enfants, le cas échéant.

ET INVITE LA COMMISSION À:

1. Poursuivre les travaux en cours des groupes de travail «ET2020» sur les compétences transversales et sur l'apprentissage numérique et en ligne afin de promouvoir la créativité, l'innovation et la compétence numérique, selon le cas, dès le plus jeune âge.
  2. Promouvoir la coopération et l'apprentissage mutuel au niveau européen, à la fois dans le contexte du cadre stratégique «Éducation et Formation 2020» et du programme «Erasmus+».
  3. Continuer de suivre les domaines concernés par ces conclusions dans le cadre des outils et des rapports existants et tout en évitant toute charge administrative supplémentaire.
-

## ANNEXE

**Autres éléments d'information**

1. Rapport final du groupe d'experts à haut niveau de l'Union européenne sur la lutte contre l'illettrisme, septembre 2012 <sup>(1)</sup>.
2. Communication de la Commission du 25 septembre 2013 intitulée «Ouvrir l'éducation - les nouvelles technologies et les ressources éducatives libres comme sources innovantes d'enseignement et d'apprentissage pour tous» <sup>(2)</sup>.
3. Publication de la Commission européenne, 2013: «Comenius - Exemples de bonnes pratiques» <sup>(3)</sup>.
4. Publication de la Commission européenne, du réseau «European Schoolnet» et de l'université de Liège, 2013: «Enquête sur les écoles - les TIC dans l'éducation» <sup>(4)</sup>.
5. Publication de l'OCDE, 2013: «Environnements pédagogiques et pratiques novatrices» <sup>(5)</sup>.
6. Conférence européenne à haut niveau sur l'éducation à l'ère numérique, tenue à Bruxelles le 11 décembre 2014.
7. Rapport 2014 du groupe de travail thématique sur l'éducation et l'accueil des jeunes enfants intitulé «Proposition relative aux principes essentiels d'un cadre de qualité pour l'éducation et l'accueil des jeunes enfants» («Proposal for key principles of a quality framework for early childhood education and care») <sup>(6)</sup>.

---

<sup>(1)</sup> Voir [http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report_en.pdf)

<sup>(2)</sup> Doc. 14116/13 + ADD 1.

<sup>(3)</sup> Voir [http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius_en.pdf)

<sup>(4)</sup> Voir <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/KK-31-13-401-EN-N.pdf>

<sup>(5)</sup> Voir [http://www.oecd-ilibrary.org/education/environnements-pedagogiques-et-pratiques-novatrices\\_9789264203587-fr](http://www.oecd-ilibrary.org/education/environnements-pedagogiques-et-pratiques-novatrices_9789264203587-fr)

<sup>(6)</sup> [http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/eccec-quality-framework\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/eccec-quality-framework_en.pdf)