

III

(Informations)

COMMISSION

APPEL À PROPOSITIONS — PROGRAMME «APPRENDRE EN LIGNE» (e-LEARNING) — EACEA/01/06

(2006/C 75/11)

1. Champ d'application

Le présent appel à propositions porte sur trois des quatre domaines d'intervention du programme *eLearning*. Promotion de la culture numérique, campus virtuels européens, et actions transversales.

2. Priorités générales

L'appel est axé sur la promotion, la diffusion et l'exploitation («valorisation») des résultats, meilleures pratiques et réalisations obtenus grâce à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) en matière d'éducation, de formation et d'apprentissage tout au long de la vie en Europe.

Les propositions s'appuieront sur d'autres projets (achevés ou en cours) de programme ou d'initiative *eLearning* ou d'autres actions financées par la Commission, les États membres, les autorités régionales ou locales et des organisations publiques ou privées.

L'objectif visé consiste à maximiser l'impact des produits, résultats et conclusions en atteignant le monde de l'éducation et de la formation dans son ensemble. Dans les propositions présentées, il conviendra de veiller à ce que les résultats et contributions relèvent essentiellement du domaine public (par ex., *open source*, *shareware*) et non de la sphère strictement commerciale ou du processus normal de développement d'entreprises.

Deux types de projet principaux sont envisagés:

- les projets de *valorisation*, qui contribueront à une analyse critique des résultats et expériences afin d'entreprendre des analyses comparatives et de diffuser les enseignements dégagés;
- les projets de *réseau* qui fourniront les services essentiels à la diffusion et à l'exploitation des résultats à une échelle la plus vaste possible.

3. Priorités spécifiques**(a) Promotion de la culture numérique**

Les propositions devront être axées sur une diffusion et une exploitation efficace et durable des résultats issus des projets, des actions ou des outils en place en matière de culture numérique. L'accent sera mis sur l'identification claire des groupes cibles et de leurs besoins, sur les intermédiaires (secteur du volontariat, communauté académique et enseignante, municipalités, etc.) et sur les moyens permettant d'atteindre les utilisateurs finaux, ainsi que sur une spécification précise pour la diffusion des résultats issus des projets, intégrant des indicateurs qualitatifs et quantitatifs. Les propositions devraient permettre d'établir une stratégie claire sur le long terme en identifiant et en analysant les problèmes éventuels et en proposant des mesures objectives pour faire face à ceux-ci.

(b) Campus virtuels européens

- La première priorité porte sur un examen critique systématique des projets et expériences de campus virtuel en place, notamment leur valorisation en termes de partage et de transfert de savoir-faire, en vue de soutenir les stratégies de déploiement à l'échelle européenne.

- La seconde priorité porte sur le soutien à la diffusion de solutions pouvant être reproduites afin de contribuer à la mise en place de campus virtuels au niveau européen et d'établir une communauté de décideurs.

(c) *Actions transversales*

Les propositions liées à cette partie de l'appel offriront une aide en vue de l'analyse, la diffusion et l'exploitation des résultats et de l'expérience issus principalement de l'initiative et du programme d'apprentissage en ligne. L'objectif visé consiste à ce qu'elles obtiennent un impact maximal en atteignant le monde de l'éducation et de la formation dans son ensemble.

Le quatrième domaine d'intervention, qui porte sur les jumelages électroniques d'établissements scolaires en Europe et la promotion des formations destinées aux enseignants, fera l'objet d'appels distincts.

4. Éligibilité des candidats

L'institution coordinatrice/promotrice et les autres organisations participantes doivent être dotées d'une personnalité juridique. L'organisation coordinatrice/promotrice ainsi que les organisations partenaires doivent être établies dans l'un des États suivants: un des 25 États membres de l'Union européenne, l'Islande, le Liechtenstein, la Norvège ou la Bulgarie.

Les conditions et modalités de participation des États de l'EEE et de la Bulgarie au programme sont fixées conformément aux dispositions pertinentes des textes régissant les relations entre la Communauté et ces pays.

5. Budget et durée du projet

Titre	Budget prévisionnel de l'action	% de financement du total des coûts éligibles	Financement communautaire maximal
Culture numérique	1,2 million EUR	Maximum 80 %	300 000 EUR
Campus virtuels européens	3,5 millions EUR		1 000 000 EUR
Actions transversales	0,88 million EUR		500 000 EUR

Le financement sera axé sur la valorisation des résultats et des expériences plutôt que sur le développement d'outils, de software ou de contenus (lequel sera dès lors limité à 20 % au maximum du budget total).

Chaque proposition aura une durée comprise entre douze et vingt-quatre mois. Les coûts pouvant faire l'objet d'une subvention de la Commission ne sont éligibles qu'à partir du 1^{er} décembre 2006.

6. Date limite pour le dépôt des demandes: 19 mai 2006.

7. Soumission de la demande

Pour accéder à l'ensemble des documents et obtenir des informations complémentaires concernant le présent appel à propositions, voir l'adresse internet suivante:

<http://eacea.cec.eu.int>