

Concluziile Consiliului privind rolul educației preșcolare și al educației primare în stimularea creativității, a inovării și a competențelor digitale

(2015/C 172/05)

CONSILIUL UNIUNII EUROPENE,

ÎN CONTEXTUL EFORTURILOR UNIUNII DE A CONSTRUI O ECONOMIE DIGITALĂ ⁽¹⁾,

AVÂND ÎN VEDERE:

1. Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului din 18 decembrie 2006 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, care definește cunoștințele, aptitudinile și atitudinile necesare pentru a dezvolta competențe digitale ⁽²⁾, acestea fiind una dintre competențele esențiale de care au nevoie toate persoanele pentru realizarea și dezvoltarea personală, cetățenia activă, incluziunea socială și ocuparea forței de muncă ⁽³⁾, și care subliniază rolul esențial jucat de educație și formare în garantarea faptului că toți tinerii au posibilitatea de a dezvolta și ameliora aceste competențe.
2. Concluziile Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, din 22 mai 2008 privind promovarea creativității și a inovării prin educație și formare, în care a fost subliniat în special rolul esențial jucat de cadrele didactice și de mediul de învățare în stimularea și sprijinirea potențialului de creativitate al fiecărui copil ⁽⁴⁾.
3. Concluziile Consiliului din 12 mai 2009 privind un cadru strategic pentru cooperarea europeană în domeniul educației și formării profesionale ⁽⁵⁾, care au stabilit stimularea creativității și a inovării la toate nivelurile de educație și de formare drept unul dintre cele patru obiective strategice ale cadrului și au identificat dobândirea unor competențe transversale esențiale precum competențele digitale ca fiind o provocare esențială în această privință.
4. Concluziile Consiliului din 27 noiembrie 2009 privind educația în domeniul mass-media în mediul digital, care au subliniat necesitatea de a promova nu doar un acces mai larg la noile tehnologii, ci și utilizarea responsabilă a acestora ⁽⁶⁾.
5. Concluziile Consiliului din 20 mai 2011 privind educația și îngrijirea copiilor preșcolari (EICP) ⁽⁷⁾, în care s-a recunoscut faptul că educația și îngrijirea preșcolară de înaltă calitate completează rolul central al familiei și constituie soclul principal al dobândirii limbajului, al succesului învățării pe tot parcursul vieții, al integrării sociale, al dezvoltării personale și al capacității de integrare profesională, favorizând în același timp dobândirea aptitudinilor cognitive și necognitive.
6. Concluziile Consiliului din 29 noiembrie 2011 privind competențele culturale și creative și rolul acestora în construirea capitalului intelectual al Europei ⁽⁸⁾, care au recunoscut aceste competențe ca surse de creștere durabilă și favorabilă incluziunii în Europa, în special prin dezvoltarea de produse și servicii inovatoare.
7. Concluziile Consiliului din 29 noiembrie 2011 privind protecția copiilor în lumea digitală ⁽⁹⁾, în care s-a subliniat importanța sensibilizării copiilor față de riscurile pe care le pot întâlni în lumea digitală și în care s-a solicitat asigurarea coerenței în promovarea siguranței online și în educația în domeniul mass-media în școli, precum și în instituțiile de educație și îngrijire a copiilor preșcolari.
8. Concluziile Consiliului din 26 noiembrie 2012 privind alfabetizarea, care a subliniat faptul că impactul noilor tehnologii asupra alfabetizării nu a fost exploatat pe deplin de sistemele educative și că revizuirea materialelor și a metodelor de învățare din perspectiva digitizării crescânde și sprijinirea cadrelor didactice în utilizarea noilor pedagogii pot întări motivația cursanților ⁽¹⁰⁾.

⁽¹⁾ Concluziile Consiliului European din 24-25 octombrie 2013 (EUCO 169/13, secțiunea I, în special punctele 1-12).

⁽²⁾ „Competențele digitale implică utilizarea cu încredere și cu simț critic a tehnologiei societății informaționale la muncă, în timpul liber și în comunicare. O condiție prealabilă o constituie deținerea unor competențe de bază în domeniul TIC: utilizarea computerelor pentru a obține, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații și pentru a comunica și participa la rețele de colaborare prin intermediul internetului”.

⁽³⁾ JO L 394, 30.12.2006, p. 10.

⁽⁴⁾ JO C 141, 7.6.2008, p. 17.

⁽⁵⁾ JO C 119, 28.5.2009, p. 2.

⁽⁶⁾ Doc. 15441/09.

⁽⁷⁾ JO C 175, 15.6.2011, p. 8.

⁽⁸⁾ JO C 372, 20.12.2011, p. 19.

⁽⁹⁾ JO C 372, 20.12.2011, p. 15.

⁽¹⁰⁾ JO C 393, 19.12.2012, p. 1.

9. Concluziile Consiliului din 26 noiembrie 2012 privind Strategia europeană pentru un internet mai bun pentru copii ⁽¹⁾, care au subliniat rolul important jucat de sectorul educației și de părinți pentru a-i ajuta pe copii să profite de oportunitățile oferite de internet în condiții de siguranță și în mod benefic, precum și necesitatea ca profesorii și părinții să țină pasul cu noile tehnologii și cu evoluția constantă a acestora.
10. Concluziile Consiliului din 20 mai 2014 privind formarea eficace a profesorilor, care au subliniat importanța ca profesorii să dobândească o înțelegere suficientă a instrumentelor de învățare digitale și a resurselor educaționale deschise pentru a le utiliza în mod eficace în activitățile lor de predare și pentru a permite cursanților să își dezvolte competențele digitale ⁽²⁾.

ȘI ÎN LUMINA ALTOR ELEMENTE CONTEXTUALE, ASTFEL CUM SUNT EXPUSE ÎN ANEXA LA PREZENTELE CONCLUZII,

RECUNOAȘTE CĂ:

1. Promovarea creativității, a inovării și a competențelor digitale prin educație în primii ani de viață ⁽³⁾ poate genera beneficii mai târziu, prin punerea bazelor pentru continuarea învățării, prin asigurarea posibilității dezvoltării cunoștințelor la un nivel mult mai ridicat și prin îmbunătățirea în general a capacității tuturor copiilor de a dezvolta aptitudini de gândire creativă și critică și de a deveni cetățeni responsabili pentru Europa de mâine, capabili să răspundă provocărilor unei lumi din ce în ce mai interconectate și mai globalizate.
2. Capacitatea de a inova și de a dezvolta produse și servicii noi se bazează în mare măsură pe valorificarea beneficiilor revoluției digitale, care transformă economiile și societățile cu o viteză uimitoare, ceea ce înseamnă că, în deceniile viitoare, succesul economic va depinde, printre altele, de cetățenii care dau dovadă de capacități creative și inovatoare și care dețin un nivel ridicat de competențe digitale.
3. Pentru a răspunde cererii în creștere de utilizatori competenți în domeniul digital și de profesioniști în domeniul TIC, Europa trebuie să răspundă provocării de a oferi fiecărui cetățean oportunități de deblocare a potențialului său creativ sau inovator și de a-și dezvolta competențele digitale prin învățare pe tot parcursul vieții.

ÎN CONSECINȚĂ, CONVINE CĂ:

în ceea ce privește creativitatea și inovarea:

1. Sistemele de educație și formare, precum și învățarea informală și nonformală, joacă un rol fundamental în dezvoltarea capacităților creative și inovatoare de la o vârstă fragedă ca factori-cheie nu numai pentru îmbunătățirea competitivității economice și a capacității de inserție profesională viitoare, ci și, la fel de important, pentru promovarea împlinirii și dezvoltării personale, a incluziunii sociale și a cetățeniei active.
2. Cadrele didactice și profesioniștii EICP joacă un rol fundamental în stimularea curiozității, a imaginației și a dorinței copiilor de a experimenta și în acordarea de asistență pentru aceștia pentru a dezvolta nu numai competențe de bază și cunoștințe specifice, ci și competențele transversale necesare creativității și inovării, cum ar fi gândirea critică, soluționarea problemelor și spiritul de inițiativă.
3. Învățarea prin joacă, care poate include jocuri și instrumente digitale cu valoare pedagogică, stimulează nu numai imaginația, intuiția și curiozitatea intelectuală, ci și capacitatea de a coopera și rezolva probleme și este prin urmare importantă pentru dezvoltarea și educația fiecărui copil, în special în primii ani.
4. Toate acestea au implicații importante din punctul de vedere al modernizării abordărilor pedagogice, a resurselor de predare și a mediului de învățare, precum și din punctul de vedere al formării inițiale și al dezvoltării profesionale continue ale cadrelor didactice și ale profesioniștilor EICP, care trebuie să garanteze că sunt capabili să cultive creativitatea și inovarea la copii, exemplificând aceste calități în propriile lor activități de predare.

și, în ceea ce privește competențele digitale:

5. Cu toate că instrumentele digitale nu pot fi utilizate pentru a înlocui activități, experiențe și materiale din clasă esențiale, furnizarea acestor instrumente și integrarea lor în procesele de predare și învățare, după caz, pot contribui la sporirea calității și eficacității acestora din urmă, precum și la creșterea motivației, a înțelegerii și a rezultatelor învățării la elevi.

⁽¹⁾ JO C 393, 19.12.2012, p. 11.

⁽²⁾ JO C 183, 14.6.2014, p. 22.

⁽³⁾ Perioadele de educație menționate în aceste concluzii corespund în linii mari:

- nivelului ISCED 0.2 (educație preșcolară): „Educație menită să sprijine dezvoltarea timpurie în vederea pregătirii pentru participarea la școală și la societate. Programe concepute pentru copii începând cu vârsta de 3 ani până la începutul învățământului primar.”;
- nivelului ISCED 1 (educație primară): „Programe concepute în general să ofere studenților competențe fundamentale de citire, scriere și matematică și să creeze o bază solidă pentru învățare.”

6. Dezvoltarea competențelor digitale într-un mod eficace și adecvat vârstei în EICP și educația primară are implicații importante din punctul de vedere al abordărilor pedagogice, al evaluării, al resurselor pedagogice și al mediilor de învățare, precum și din punctul de vedere al asistenței acordate pentru reducerea decalajului digital.
7. La fel de important, acest lucru are implicații pentru formarea inițială și dezvoltarea profesională continuă atât ale cadrelor didactice, cât și ale profesioniștilor EICP, astfel încât aceștia să dezvolte capacitatea, metodologia și aptitudinile pentru a promova utilizarea eficace și responsabilă a noilor tehnologii în scopuri pedagogice și pentru a sprijini copiii să dezvolte competențe digitale.
8. Într-o lume în care mulți copii tind să se simtă cât se poate de confortabil în privința mass-mediei digitale, educația și formarea joacă, de asemenea, un rol important în promovarea utilizării sigure și responsabile a instrumentelor digitale și în dezvoltarea cunoștințelor în domeniul mass-mediei, și anume capacitatea nu numai de a accesa conținut creat digital, ci și, mai important, de a interpreta, utiliza, partaja, crea și evalua critic acest conținut.

INVITĂ STATELE MEMBRE, ȚINÂND SEAMA ÎN MOD CORESPUNZĂTOR DE PRINCIPIILE SUBSIDIARITĂȚII ȘI AUTONOMIEI INSTITUȚIONALE,

în ceea ce privește creativitatea și inovarea:

1. Să încurajeze instituțiile de învățământ pedagogic, instituțiile de formare a profesioniștilor EICP și furnizorii de formare la locul de muncă să își adapteze programele pentru a include noi instrumente de învățare și a dezvolta pedagogii adecvate menite să stimuleze creativitatea și inovarea de la o vârstă fragedă.
2. Să încurajeze furnizorii de educație sau autoritățile competente, după caz, să echipeze școlile și instituțiile EICP la un nivel adecvat, în vederea cultivării capacităților creative și inovatoare.
3. Să încurajeze furnizorii de programe de formare inițială și de dezvoltare profesională continuă atât pentru cadre didactice, cât și pentru profesioniști EICP să acorde atenție unor metode eficace de stimulare a curiozității, a experimentării, a gândirii creative și critice și a înțelegerii culturale, de exemplu prin artă, muzică și teatru, și să exploreze potențialul parteneriatelor creative.
4. Să promoveze dezvoltarea activităților de învățare formală, informală și nonformală pentru copii care vizează stimularea creativității și inovării, recunoscând în același timp rolul important al părinților și al familiilor.

și, în ceea ce privește competențele digitale:

5. Să faciliteze accesul la TIC și promovarea acestora, precum și dezvoltarea competențelor digitale printr-o expunere adecvată vârstei la instrumentele digitale, precum și prin integrarea acestora, pe tot parcursul educației preșcolare și al educației primare, recunoscând în același timp rolul important al părinților și al familiilor, precum și diferitele nevoi de învățare la diferite vârste.
6. Să încurajeze dezvoltarea și utilizarea instrumentelor digitale în scopuri de predare, precum și a abordărilor pedagogice care pot contribui la îmbunătățirea competențelor în toate domeniile – inclusiv în special alfabetizarea, competențele numerice, matematica, științele exacte, tehnologia și limbile străine – în vederea abordării unora dintre provocările evidențiate în studiile internaționale recente ⁽¹⁾.
7. Să încurajeze furnizorii de educație sau autoritățile relevante, după caz, să doteze școlile și instituțiile care furnizează educație preșcolară la un nivel adecvat, pentru a promova o dezvoltare adecvată vârstei a competențelor digitale, în special prin extinderea gamei de instrumente digitale oferite și a infrastructurii.
8. Să încurajeze furnizorii de educație pentru cadrele didactice și de EICP, cadrele didactice, profesioniștii EICP și directorii de școli – atât prin formare inițială, cât și prin dezvoltare profesională continuă – să dezvolte ei înșiși un nivel suficient al competențelor digitale, inclusiv capacitatea de a utiliza TIC în scopuri de predare, precum și să dezvolte metode eficace de promovare a educației în domeniul mass-mediei de la o vârstă fragedă.

⁽¹⁾ Rezultatele PISA 2012 (testarea cunoștințelor de citire, matematică și științe exacte ale elevilor în vârstă de 15 ani) evidențiază progresele înregistrate în vederea atingerii nivelurilor de referință pentru 2020 de cel mult 15 % elevi cu un nivel scăzut al competențelor de bază, deși UE în ansamblul său este mult în urmă în domeniul matematicii. Se recomandă eforturi susținute în toate domeniile, în special în ceea ce privește elevii cu o situație socioeconomică precară. Rezultatele primului sondaj european privind competențele lingvistice (2012) arată un nivel global scăzut al competențelor atât pentru prima, cât și pentru a doua limbă străină testată, cu toate că există unele variații între statele membre.

9. Să exploreze potențialul instrumentelor digitale de a sprijini învățarea în diferite situații și să furnizeze abordări mai personalizate ale învățării, care să poată răspunde unei game mai largi de competențe – de la persoane foarte talentate la persoane cu un nivel slab al competențelor – și să se adreseze și copiilor care provin din medii dezavantajate și copiilor cu nevoi speciale.
10. Să promoveze comunicarea și colaborarea între școli și între profesori la nivel regional, național și european și internațional, inclusiv prin intermediul *eTwinning*.
11. Să exploreze posibilitățile de cooperare cu comunitatea utilizatorilor de software cu sursă deschisă în ceea ce privește instrumentele educaționale inovatoare și creativitatea digitală.
12. Să depună eforturi pentru promovarea educației și a alfabetizării în domeniul mass-mediei, în special, utilizarea sigură și responsabilă a tehnologiilor digitale în educația preșcolară și educația primară.

INVITĂ STATELE MEMBRE ȘI COMISIA:

1. Să ia măsuri și inițiative adecvate care vizează stimularea creativității, a inovării și a competențelor digitale în învățământul preșcolar și învățământul primar, utilizând în mod eficient resurse europene cum ar fi programul Erasmus+ și fondurile structurale și de investiții europene pentru a sprijini astfel de măsuri și inițiative.
2. Să promoveze și să dezvolte cooperarea, schimbul de bune practici și învățarea reciprocă în ceea ce privește stimularea creativității, a inovării și a competențelor digitale în învățământul preșcolar și învățământul primar, precum și prin intermediul învățării informale și nonformale.
3. Să identifice, prin cercetare, exemple de metode și practici care s-au dovedit cele mai eficiente pentru cadrele didactice și profesioniștii EICP în fiecare etapă a EICP și a educației primare, pentru a-i ajuta pe copii să dezvolte capacități creative și inovatoare, precum și competențe digitale și, în acest context, să ia în considerare punerea în aplicare a principiilor-cheie ale cadrului de calitate pentru EICP, după caz.

ȘI INVITĂ COMISIA:

1. Să continue lucrările în curs ale Grupurilor de lucru „ET2020” privind competențele transversale și privind învățarea digitală și online pentru a stimula creativitatea, inovarea și competențele digitale, după caz, de la o vârstă fragedă.
 2. Să promoveze cooperarea și învățarea reciprocă la nivel european, atât în contextul cadrului strategic „ET2020”, cât și prin programul Erasmus+.
 3. Să continue monitorizarea domeniilor vizate de prezentele concluzii în cadrul sferei de aplicare a instrumentelor și rapoartelor existente, evitând totodată crearea de sarcini administrative suplimentare.
-

ANEXĂ

Alte elemente contextuale

1. Raportul final din septembrie 2012 al grupului de experți UE la nivel înalt privind alfabetizarea ⁽¹⁾;
2. Comunicarea Comisiei din 25 septembrie 2013 privind „Deschiderea educației: Metode inovatoare de predare și învățare pentru toți, facilitate de noile tehnologii și de resursele educaționale deschise” ⁽²⁾;
3. Publicația din 2013 a Comisiei Europene intitulată „Comenius – exemple de bune practici” ⁽³⁾;
4. Publicația din 2013 a Comisiei Europene, a rețelei European Schoolnet și a Universității din Liège intitulată „Studiu privind școlile – TIC în educație” ⁽⁴⁾;
5. Publicația din 2013 a OCDE intitulată „Medii de învățare inovatoare” ⁽⁵⁾;
6. Conferința europeană la nivel înalt privind „Învățământul în era digitală”, care a avut loc la Bruxelles la 11 decembrie 2014;
7. Raportul din 2014 al Grupului de lucru tematic privind EICP intitulat „Propunere de principii-cheie ale unui cadru de calitate pentru educația și îngrijirea copiilor preșcolari” ⁽⁶⁾.

⁽¹⁾ A se vedea http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report_en.pdf

⁽²⁾ Doc. 14116/13 +ADD 1.

⁽³⁾ A se vedea http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius_en.pdf

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

⁽⁵⁾ A se vedea http://www.oecd-ilibrary.org/education/innovative-learning-environments_9789264203488-en

⁽⁶⁾ http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/ecec-quality-framework_en.pdf