Parliamentary Assembly
Assemblée parlementaire
https://pace.coe.int

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

**Doc. 15714**
15 février 2023

# Promouvoir l'enseignement et la recherche en ligne au-delà des frontières nationales

**Rapport**[1]
Commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias
Rapporteur: Lord Alexander DUNDEE, Royaume-Uni, Groupe des Conservateurs européens et Alliance démocratique

*Résumé*

Le rapport examine le potentiel de l'enseignement en ligne et affirme que la qualité et le déploiement des programmes internationaux d'apprentissage en ligne peuvent contribuer à élever les normes de l'apprentissage direct en classe. Dans le contexte de l'enseignement interactif, il est nécessaire de trouver le bon équilibre entre l'ancien et le nouvel enseignement, notamment en vue d'inclure les étudiants défavorisés et les étudiants ayant des besoins particuliers.

Le rapport souligne l'importance pour les États membres de renforcer l'éducation en ligne et les invite à s'engager dans un certain nombre d'actions qui permettront aux établissements d'enseignement, aux enseignants et aux élèves de passer à une éducation plus inclusive et interactive grâce aux ressources en ligne, y compris les jeux informatiques et vidéo.

1. Renvoi en commission: Doc. 15300, Renvoi 4592 du 26 mai 2021.

**Sommaire** **Page**

A. Projet de résolution ..... 3
B. Projet de recommandation ..... 5
C. Exposé des motifs par Lord Alexander Dundee, rapporteur ..... 6
1. Introduction ..... 6
2. Définition de l'apprentissage à distance, de l'apprentissage électronique et de l'apprentissage en ligne ..... 6
3. Activités du Conseil de l'Europe et enseignement en ligne ..... 7
4. Action internationale ..... 10
5. Utilisation des jeux informatiques à des fins pédagogiques ..... 10
6. Conclusions et recommandations ..... 11

## A. Projet de résolution[2]

1. L'Assemblée parlementaire est consciente que l'enseignement et l'apprentissage se trouvent à un tournant technologique et systémique. L'internet et la communication mobile ont permis le développement de nouvelles formes d'apprentissage à distance et d'enseignement interactif qu'il convient dorénavant d'utiliser à leur plein potentiel.

2. Des partenariats public-privé ont été établis dans les États membres afin de faire progresser l'enseignement et la recherche en ligne au-delà des frontières nationales, allant de la fourniture d'outils d'accès en ligne mobiles et d'internet par satellite à la création de matériel d'apprentissage et d'enseignement en ligne multilingue.

3. Rappelant les décisions prises par le G7 sous la présidence du Royaume-Uni en 2021 concernant la technologie numérique et l'enseignement en ligne comme moyen de surmonter les inégalités dans le monde, l'Assemblée est consciente de l'impact négatif de l'attaque militaire de la Fédération de Russie sur l'éducation scolaire et l'enseignement supérieur en Ukraine; elle note également les bonnes pratiques d'enseignement en ligne mises en place par le ministère de l'Éducation de l'Ukraine et d'autres États membres, telles que l'All-Ukrainian Online School, dont bénéficient des centaines de milliers d'élèves et d'enseignants ukrainiens déplacés.

4. Le Passeport européen des qualifications des réfugiés du Conseil de l'Europe permet aux réfugiés de bénéficier de la reconnaissance de leurs diplômes et compétences professionnelles même s'ils n'ont pas tous les documents appropriés pour les faire valoir, conformément à la Convention sur la reconnaissance des qualifications relatives à l'enseignement supérieur dans la région européenne (STE n° 165, Convention de reconnaissance de Lisbonne).

5. L'Assemblée renvoie à sa Recommandation 1836 (2008) «Exploiter pleinement le potentiel de l'apprentissage électronique pour l'enseignement et la formation», à sa Résolution 2250 (2018) «Encourager la mobilité des étudiants internationaux en Europe», ainsi qu'à sa Résolution 2411 (2021) et à sa Recommandation 2217 (2021) «L'impact de la pandémie de covid-19 sur l'éducation et la culture».

6. Elle est consciente du fort potentiel de l'apprentissage en ligne pour l'inclusion des élèves défavorisés et des élèves ayant des besoins particuliers, notamment les élèves à mobilité réduite ou souffrant de troubles visuels ou auditifs.

7. L'Assemblée renvoie également à l'Agenda numérique 2022-2025 du Conseil de l'Europe, à son Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie et à son Programme d'éducation à la citoyenneté numérique, ainsi qu'au Plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027) de l'Union européenne; elle rappelle la Recommandation CM/Rec(2019)10 du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique et la Recommandation CM/Rec(2022)18 du Comité des Ministres aux États membres sur la lutte contre la fraude dans l'éducation.

8. L'Assemblée souligne l'importance pour les États membres de renforcer l'enseignement en ligne et les invite à s'engager à poursuivre les actions suivantes:

8.1. analyser les inégalités et les obstacles en matière d'accès à l'enseignement en ligne afin de les contrer par des stratégies et des mesures ciblées aux niveaux local, national et européen;

8.2. soutenir efficacement les établissements scolaires, les établissements d'enseignement supérieur, les instituts de recherche et les bibliothèques afin d'opérer une transition appropriée du tableau noir et des livres vers un enseignement en ligne interactif et, le cas échéant, individualisé;

8.3. encourager l'élaboration de normes et de standards de qualité pour l'enseignement en ligne, y compris l'utilisation de systèmes de vérification en ligne et de bases de données, afin de mieux informer les utilisateurs de l'enseignement en ligne et de leur permettre de faire des choix éclairés;

8.4. faire progresser la reconnaissance des périodes d'études accomplies en ligne et des qualifications obtenues en ligne, conformément à la Convention de reconnaissance de Lisbonne;

8.5. soutenir les établissements scolaires, institutions d'enseignement et de formation techniques et professionnels, les établissements d'enseignement supérieur, les instituts de recherche et les bibliothèques dans la mise en place d'une coopération interinstitutionnelle en matière

2. Projet de résolution adopté à l'unanimité par la commission le 26 janvier 2023.

d'enseignement en ligne au delà des frontières nationales, par exemple dans le cadre de la Convention-cadre européenne sur la coopération transfrontalière des collectivités ou autorités territoriales (STE n° 106);

8.6. utiliser les possibilités de financement de la Banque de développement du Conseil de l'Europe pour développer l'enseignement en ligne dans le cadre des politiques locales et nationales de développement social;

8.7. rejoindre et soutenir l'action du Centre Nord-Sud du Conseil de l'Europe, afin de renforcer l'enseignement en ligne par-delà des frontières nationales avec les pays du Sud.

**B. Projet de recommandation**

1. Se référant à sa Résolution …. (2023) «Promouvoir l'enseignement et la recherche en ligne au-delà des frontières nationales», l'Assemblée parlementaire attire l'attention sur le droit à l'instruction prévu par l'article 2 du Protocole additionnel à la Convention européenne des droits de l'homme (STE n° 9), et sur son rôle crucial dans l'objectif de construire et de défendre des sociétés démocratiques et d'assurer le progrès individuel et social.

2. La récente remise en question de ce droit fondamental par la pandémie de covid-19 et l'attaque militaire lancée par la Fédération de Russie contre l'Ukraine est une preuve de la fragilité des systèmes éducatifs actuels en Europe.

3. Dans le même temps, les progrès technologiques permettent aux établissements d'enseignement, aux enseignants, aux élèves et aux étudiants d'opérer une transition stratégique vers une éducation plus inclusive et interactive grâce à des ressources en ligne, préparant ainsi les générations futures à de nouveaux changements dans la communication interpersonnelle, les médias, les processus démocratiques et les environnements de travail.

4. Par conséquent, l'Assemblée recommande au Comité des Ministres:

4.1. de définir le droit à l'enseignement, y compris l'enseignement en ligne, comme une priorité de l'action du Conseil de l'Europe en faveur de sociétés démocratiques plus inclusives et cohérentes;

4.2. de convoquer une session de la Conférence permanente des ministres de l'Éducation du Conseil de l'Europe sur le sujet;

4.3. d'actualiser la Convention sur la reconnaissance des qualifications relatives à l'enseignement supérieur dans la région européenne (STE n° 165, Convention de reconnaissance de Lisbonne), éventuellement par le biais d'un protocole, afin d'établir des normes communes sur la reconnaissance des périodes d'études effectuées en ligne et des compétences acquises en ligne;

4.4. de soutenir l'action du Conseil de l'Europe sur la législation et la politique en matière de bibliothèques en Europe, y compris l'encouragement de l'apprentissage et de la recherche en ligne par les bibliothèques;

4.5. de soutenir les Centres européens de la Jeunesse du Conseil de l'Europe de Strasbourg et Budapest, afin qu'ils puissent proposer davantage de programmes de formation en ligne aux jeunes participants de toute l'Europe;

4.6. d'analyser l'exception pédagogique prévue par la législation actuelle sur le droit d'auteur en Europe compte tenu des exigences de l'enseignement en ligne;

4.7. d'élargir le champ d'application du Fonds européen de soutien à la coproduction et à la diffusion des œuvres de création cinématographiques et audiovisuelles (Eurimages), afin d'y inclure une aide ciblée à la coproduction et à la distribution de jeux vidéo et informatiques européens, créatifs et socialement responsables, conçus pour favoriser un processus d'apprentissage interactif;

4.8. de mettre en place des projets concrets dans les États membres pour promouvoir l'enseignement en ligne, éventuellement financés par des contributions volontaires des États membres ainsi que par des programmes conjoints avec l'Union européenne et l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO).

## C. Exposé des motifs par Lord Alexander Dundee, rapporteur

### 1. Introduction

1. En mai 2021, dans le contexte des mesures imposées pendant la pandémie de covid-19 et compte tenu de leurs répercussions considérables sur les élèves et les étudiants ainsi que sur les établissements d'enseignement, la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias a déposé une proposition de résolution. Le but était de recenser les leçons tirées et leur impact sur l'apprentissage en ligne et sur la coopération transfrontalière par-delà la pandémie.

2. Des millions de personnes aspirent à avoir un accès effectif à la connaissance et à l'éducation, mais nombre d'entre elles en sont privées ou y ont insuffisamment accès. Le rapport est axé sur l'enseignement en ligne et les cours et programmes conviviaux susceptibles d'intéresser aussi bien les jeunes étudiants et de niveau avancé que les apprenants adultes et les professionnels. Il vise à évaluer les différentes approches de l'apprentissage en ligne et les nouvelles formes de l'enseignement supérieur ouvert qui peuvent avoir été mises au point par plusieurs établissements d'enseignement. Le rapport attire également l'attention sur les réseaux de recherche en ligne qui se sont multipliés ces dernières années dans tous les États membres du Conseil de l'Europe.

3. Le soutien public ciblé aux établissements d'enseignement et aux élèves et étudiants, les critères d'admission de ceux étudiant à l'étranger, la reconnaissance des acquis dans le cadre de l'enseignement à distance et la coopération interinstitutionnelle au-delà des frontières nationales sont autant de sujets émergents qu'il convient d'analyser plus avant.

4. Le Conseil de l'Europe et son Assemblée parlementaire sont bien placés pour traiter cette question et proposer des recommandations aux États membres, afin que l'enseignement en ligne se développe d'une manière qui soit compatible avec les valeurs de la démocratie, des droits de l'homme et de l'État de droit. L'objectif ce faisant est aussi qu'il puisse promouvoir la citoyenneté et la participation démocratiques, la non-discrimination et un large accès à une éducation inclusive de qualité, à l'internationalisation de l'enseignement supérieur et à un apprentissage tout au long de la vie, ainsi que les principes d'éthique, de transparence et d'intégrité dans l'éducation.

5. Notre commission a organisé trois auditions: premièrement, le 2 décembre 2021, avec la participation de M. Michael Remmert, chef de la Division des politiques éducatives, DGII – Direction générale de la démocratie, Conseil de l'Europe, et de M. Derek Robertson, professeur à la School of Education and Social Work, Université de Dundee, Royaume-Uni; deuxièmement, le 23 juin 2022, avec Sir Ian Livingstone, auteur et entrepreneur, Royaume-Uni; troisièmement, le 5 décembre 2022, avec M. Christian M. Stracke, coordinateur de la collaboration virtuelle à l'université d'excellence allemande de Bonn et ancien président de l'International Council for Open and Distance Education, M. Stéphan Vincent-Lancrin, chef de division adjoint, Centre pour la recherche et l'innovation dans l'enseignement (CERI), Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), Paris, et M. Mark West, responsable de projet, Future of Learning and Innovation Team, UNESCO, Paris.

### 2. Définition de l'apprentissage à distance, de l'apprentissage électronique et de l'apprentissage en ligne

6. La communauté scientifique doit encore se mettre d'accord sur des définitions communes des termes «apprentissage à distance», «apprentissage électronique» et «apprentissage en ligne», et ce alors que la technologie ne cesse d'innover. On trouve dans les publications scientifiques[3] quelques définitions non exhaustives:

– L'apprentissage à distance fait référence à la fourniture de matériel pédagogique utilisant des médias imprimés et électroniques. L'enseignement est dispensé par un instructeur qui se trouve physiquement dans un lieu distinct de celui de l'apprenant et éventuellement dans un fuseau horaire différent. Alors que l'apprentissage à distance tend à impliquer l'assimilation de compétences, l'enseignement à distance, en revanche, est simplement considéré comme l'apprentissage d'un sujet quelconque à distance. L'expression «apprentissage à distance» a parfois une connotation péjorative, comme si ses restrictions évidentes de temps et de lieu étaient forcément des désavantages, même si ce n'est pas forcément le cas.

3. «e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?», ScienceDirect.

– L'apprentissage électronique (ou *e-learning*), expression qui date des années 1980, est une forme d'apprentissage accessible au moyen d'outils technologiques en ligne, diffusés par l'intermédiaire d'internet ou capables de fonctionner sur le web (y compris l'utilisation de cédéroms, de bandes audio et vidéo, de la diffusion par satellite et de la télévision interactive). Cependant, si les moyens technologiques qu'il propose sont utiles, l'apprentissage électronique doit tout de même démontrer que leur application permet à l'apprenant d'acquérir des connaissances. L'apprentissage interactif entre l'enseignant et l'apprenant est également supposé faire partie du processus ou de l'offre de l'*e-learning*, ou du moins considéré comme faisant partie de sa portée et de son développement futurs.

– La différence entre les termes «apprentissage en ligne» et «apprentissage à distance» peut sembler ténue. L'apprentissage en ligne se définit par l'accès à des expériences d'apprentissage au moyen de l'utilisation d'une certaine technologie. Pourtant, sa différence avec l'apprentissage à distance ne repose pas tant sur son analyse actuelle que sur ses perspectives d'avenir. Car l'apprentissage en ligne est d'ores et déjà considéré comme une version plus récente de l'apprentissage à distance et qui améliore les possibilités d'éducation grâce à sa connectivité, sa souplesse et sa capacité de promouvoir des interactions variées.

7. Il existe d'autres formes d'apprentissage comme l'apprentissage utilisant les technologies, l'apprentissage collaboratif en ligne, interactif, virtuel ou sur le web. La première condition préalable est que soit dispensée une forme d'enseignement associant deux parties (un apprenant et un instructeur); la deuxième est qu'elle se produise à des moments et/ou en des lieux différents, et la troisième, que divers types de matériel pédagogique soient utilisés.

8. L'évolution de l'enseignement à distance a suivi le développement des technologies et la mise en œuvre de nouvelles approches pédagogiques. Pour chaque forme de participation, différents types de connaissances, d'apprentissage et de contextes doivent être appliqués. Pour les enseignants et les élèves concernés, le défi consiste alors à choisir la meilleure combinaison de pédagogie et de technologie.

9. Les premières expériences d'apprentissage électronique menées dans les années 1990 avec l'enseignement assisté par ordinateur renvoient à des approches cognitives et comportementales axées sur l'apprentissage individuel. La «troisième génération», marquée par l'avènement de l'internet et l'apparition des premiers didacticiels, a profondément influencé la définition des nouveaux systèmes de formation en ligne[4].

10. Indubitablement, les nouvelles technologies étayent et inspirent la conception de l'apprentissage. Le réseau est devenu indispensable et fait partie de la vie quotidienne; ses outils et son environnement numériques facilitent des entreprises inattendues avec des résultats imprévus, et des voyages vers des horizons jusqu'alors insoupçonnés: ceux de la communication, du partage, de la négociation et de la construction du savoir. Le processus se caractérise par une interactivité forte et sans précédent entre les acteurs de l'internet, avec, en corollaire, l'ouverture de perspectives sans frontières sur de nouvelles opportunités pour l'apprentissage et l'acquisition de connaissances.

## 3. Activités du Conseil de l'Europe et enseignement en ligne

11. Les organisations internationales, comme le Conseil de l'Europe, sont bien placées pour recenser les intérêts et les besoins communs de leurs États membres, pour offrir aux experts nationaux et internationaux des plateformes de coopération leur permettant de collaborer, de faire le point sur leur intelligence collective pour ensuite développer une réflexion commune.

12. L'Agenda numérique 2022-2025 du Conseil de l'Europe invite les États membres à analyser les implications des technologies numériques avancées sur l'éducation, en particulier des systèmes d'intelligence artificielle, et à développer de nouveaux outils politiques pour fournir un soutien aux États membres dans un contexte de transformation numérique de l'enseignement scolaire et supérieur, en vue d'accroître les possibilités d'éducation pour tous et toutes.

13. L'Assemblée a adopté, le 26 novembre 2021, la Résolution 2411 (2021) et la Recommandation 2217 (2021) «L'impact de la pandémie de covid-19 sur l'éducation et la culture», dans lesquelles elle appelle les gouvernements et les parlements des États membres du Conseil de l'Europe à évaluer les enseignements tirés de la mise en œuvre des mesures d'urgence, puis à revoir leurs politiques, en mettant davantage l'accent sur la perspective à long terme, ainsi qu'à remédier aux faiblesses structurelles qui se sont aggravées pendant la pandémie de covid-19.

4. «Three Generations of Distance Education Pedagogy», researchgate.net.

14. Les décideurs politiques sont en particulier encouragés à explorer les moyens de préserver la qualité de l'enseignement en ligne des stéréotypes liés au genre, à l'ethnie, à la culture, à l'âge et autres. Le passage hâtif à l'enseignement et à l'apprentissage en ligne pendant la pandémie a mis en évidence les disparités en matière d'infrastructures et de compétences numériques entre les établissements scolaires, les régions, les pays et les milieux socio-économiques. L'un des principaux inconvénients de l'apprentissage électronique à distance est qu'il peut creuser les inégalités et renforcer les préjugés.

15. La pandémie de covid-19 a également mis en lumière la pertinence des microcertifications, autrement dit, la certification d'acquis d'apprentissage obtenus à la suite d'une courte expérience d'apprentissage, souvent dans un format en ligne. Une fois délivrées, les microcertifications permettent aux apprenants concernés d'occuper des emplois liés aux besoins nouveaux et émergents de la société et du marché du travail. Il est essentiel de travailler sur des normes de qualité communes pour les microcertifications et d'assurer leur reconnaissance.

16. Les États membres ont été encouragés à garantir l'accès gratuit aux espaces d'apprentissage virtuels. Les élèves devraient avoir accès aux logiciels et aux outils dont ils ont besoin pour apprendre, par exemple des simulateurs et des programmes de réalité virtuelle. La priorité doit être donnée aux ressources éducatives libres, car l'enseignement public ne saurait dépendre de plateformes numériques privées.

17. L'Assemblée a également noté les effets négatifs de la pandémie sur l'éducation. Il s'agit notamment de la perte de socialisation et de l'affaiblissement du développement personnel. L'utilisation prolongée de matériel informatique a aussi affecté la santé physique des apprenants. Ces facteurs, combinés à la solitude forcée des apprenants, ont mis à rude épreuve la santé mentale et le bien-être de ces derniers. Une éducation en ligne de qualité doit laisser le travail de groupe collaboratif jouer son puissant rôle d'aide à l'évolution des comportements et à l'amélioration des résultats. Le partage d'expérience, le retour d'information et les plans de travail communs, parce qu'ils accroissent la motivation, donnent des résultats plus riches et plus durables, dont une réflexion plus intense et plus créatrice, tout en dotant les apprenants d'utiles compétences sociales et affectives.

18. Au tout début de la pandémie, le Comité directeur de l'éducation du Conseil de l'Europe a chargé le groupe d'experts en citoyenneté numérique du Service de l'éducation d'élaborer des plans de cours. L'objectif en était d'aider les éducateurs à discuter avec leurs élèves de sujets d'actualité tels que la cyberintimidation, les infox, la solidarité ou la consommation responsable, autant de sujets adaptés à l'enseignement dans des environnements d'apprentissage en ligne (traduits ensuite en plusieurs langues) auxquels de nombreux établissements scolaires ont eu recours à différents stades de la pandémie.

19. Toutes les offres de formation sont désormais réunies, avec de nouvelles méthodes de formation tenant compte des évolutions récentes et des nouveaux défis. Elles englobent des ateliers en ligne et des webinaires réunissant des professionnels de l'éducation de différents pays. Un webinaire sur la culture des jeux vidéo a été consacré récemment au potentiel pédagogique des jeux vidéo en tant qu'outil culturel incitant à l'apprentissage, au développement personnel et au divertissement.

20. L'apprentissage en ligne devrait contribuer à favoriser une culture de la démocratie, telle qu'elle est décrite dans le Cadre de référence des compétences pour une culture de la démocratie du Conseil de l'Europe, notamment dans le contexte de la pandémie. Mais il peut trouver son utilité dans d'autres situations de crise et circonstances défavorables, notamment le changement climatique, le populisme, l'extrémisme politique, les régimes autoritaires, la désinformation et le discours de haine en ligne.

21. Les citoyens doivent être dotés en premier lieu d'un ensemble de compétences clés, notamment la compréhension critique, l'empathie, la confiance en soi, la flexibilité et l'adaptabilité. La tolérance à l'ambiguïté et le sens civique en font également partie. La formation des enseignants au CRCCD et au Programme d'éducation à la citoyenneté numérique constituera l'une des priorités essentielles du Service de l'éducation dans les années à venir.

22. De nouvelles pistes d'action ont été identifiées par plusieurs projets liés à la transformation numérique de l'éducation et à l'utilisation croissante de l'intelligence artificielle, notamment des instruments normatifs sur l'apprentissage inclusif en ligne et le droit à l'éducation dans les situations d'urgence. Des développements sont aussi attendus dans le domaine de la prévention de la fraude par la numérisation dans l'éducation et l'enseignement supérieur et des modalités de reconnaissance des qualifications obtenues dans le cadre de l'enseignement en ligne ou de l'enseignement transnational.

23. En 2019, le Comité des Ministres a adopté une recommandation sur l'éducation à la citoyenneté numérique dans laquelle l'application de l'intelligence artificielle dans les contextes éducatifs est un élément central[5]. Le rapport de 2022 du Conseil de l'Europe sur «L'intelligence artificielle et l'éducation – une vision

critique à travers le prisme des droits de l'homme, de la démocratie et de l'État de droit» porte à la fois sur l'application de l'intelligence artificielle dans l'éducation et son apprentissage, tout en examinant les possibilités et les défis[6].

24. En ce qui concerne la reconnaissance des qualifications étrangères, le Conseil de l'Europe est codépositaire avec l'UNESCO de la Convention sur la reconnaissance des qualifications relatives à l'enseignement supérieur dans la région européenne (STE n° 165, Convention de reconnaissance de Lisbonne). Elle est actuellement ratifiée par 54 États, dont 44 des 46 États membres du Conseil de l'Europe. La crise de la covid-19 a accéléré les tendances et les évolutions existantes de la numérisation dans le domaine de la reconnaissance, notamment l'utilisation de systèmes de vérification en ligne et de bases de données. Le dernier rapport de suivi de la mise en œuvre de la Convention de reconnaissance de Lisbonne indique que 83 % des pays disposent de bases de données/ressources d'information ouvertes en ligne. Le rapport indique également que le processus de reconnaissance s'est accéléré et a gagné en fluidité, tout en garantissant une évaluation plus juste, transparente et accessible des qualifications, conformément aux principes et aux critères de la Convention de reconnaissance de Lisbonne.

25. La reconnaissance des qualifications des migrants est l'objectif central du Passeport européen de qualifications des réfugiés, un instrument important qui permet aux réfugiés de bénéficier de la reconnaissance de leurs qualifications même s'ils n'ont pas tous les documents appropriés pour les faire valoir. Ce projet, qui fête son 5e anniversaire cette année, prend de l'ampleur sur le plan politique, puisque 20 pays y participent déjà.

26. La mobilité virtuelle des étudiants et «l'internationalisation à domicile» ont déjà des effets sur la reconnaissance des qualifications. S'appuyant sur les travaux de la plateforme ETINED, la Plateforme sur l'éthique, la transparence et l'intégrité dans l'éducation, le Comité des Ministres a récemment adopté un projet de recommandation aux États membres sur la lutte contre la fraude dans l'éducation et la promotion de l'éthique, de la transparence et de l'intégrité dans l'éducation[7]. La plateforme ETINED traite aussi des effets de l'enseignement en ligne sur les qualifications finales et sur la manière de protéger les données à caractère personnel et de prévenir la multiplication des «usines à diplômes» et des qualifications fausses et frauduleuses.

27. Le Comité directeur de la culture, du patrimoine et du paysage et le Bureau européen des associations de bibliothèques, de l'information et de la documentation (EBLIDA) ont rédigé des lignes directrices sur la législation et la politique des bibliothèques en Europe[8] qui couvrent l'apprentissage et la recherche en ligne.

28. Par ailleurs, la plateforme en ligne HELP du Conseil de l'Europe (formation aux droits de l'homme pour les professionnels du droit) est un exemple éloquent de cours en ligne couvrant divers sujets liés aux droits de l'homme, combinant le droit et la jurisprudence de l'Union européenne et du Conseil de l'Europe et aidant les juges, les procureurs et les avocats à appliquer les deux systèmes de manière pratique et efficace[9]. La plateforme propose des autoformations, disponibles publiquement en accès illimité, ainsi que des tutorats organisés en coopération avec les institutions nationales partenaires et animés par un tuteur certifié du programme HELP. Les participants qui ont suivi avec succès la formation reçoivent un certificat du programme HELP et de l'institution nationale partenaire.

29. Les efforts du Conseil de l'Europe concernant les cours en ligne devraient être renforcés et s'orienter vers la recherche de synergies possibles avec le secteur privé, les institutions non gouvernementales et d'autres organisations nationales et internationales, conformément aux normes relatives aux droits de l'homme.

---

5. Recommandation CM/Rec(2019)10 du Comité des Ministres aux États membres visant à développer et à promouvoir l'éducation à la citoyenneté numérique.
6. https://rm.coe.int/artificial-intelligence-and-education-a-critical-view-through-the-lens/1680a886bd.
7. Pour une éducation de qualité sans fraude ni corruption – une nouvelle recommandation adoptée par le Comité des Ministres, 13 juillet 2022.
8. www.eblida.org/activities/draft-council-of-europe/eblida-guidelines-on-library-legislation-and-policy-in-europe/.
9. Si les cours HELP du Conseil de l'Europe visent principalement les professionnels du droit, certains cours interdisciplinaires peuvent associer d'autres professionnels (spécialistes de la santé et de la médecine, personnel pénitentiaire et de probation, forces de l'ordre, journalistes, collaborateurs de médiateurs, ONG, etc.).

## 4. Action internationale

30. Le Centre pour la recherche et l'innovation dans l'enseignement (CERI) de l'OCDE a aussi analysé l'enseignement supérieur en ligne et l'innovation pédagogique, étant donné que les universités intègrent l'apprentissage en ligne dans leurs programmes et proposent des cours entiers aux étudiants qui s'inscrivent depuis leur pays d'origine. Les effets des ressources éducatives libres sur les systèmes éducatifs sont aussi devenus une question de politique publique et des organisations internationales intergouvernementales comme l'UNESCO, le Conseil de l'Europe, l'Union européenne et l'OCDE jouent également un rôle de premier plan.

31. En 2019, l'UNESCO a lancé une initiative pour promouvoir des ressources éducatives libres[10], que la pandémie a placées au premier rang des priorités de nombreux États membres. Le Conseil de l'Europe devrait apporter une dimension complémentaire à cette initiative, notamment en réduisant la fracture géographique et linguistique, tout en encourageant une réglementation des pouvoirs publics concernant l'offre de ressources éducatives numériques (accessibilité, caractère abordable, non-discrimination, réduction de la fracture sociale, réactivité au contexte local, multilinguisme, etc.) du secteur privé.

32. À l'échelon européen, le Plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027) est une initiative de l'Union européenne qui appelle au renforcement de la coopération entre les pays européens pour tirer parti des possibilités offertes par l'apprentissage en ligne et soutenir le développement de systèmes d'éducation numériques. Il prévoit aussi des financements dans des domaines comme l'intelligence artificielle, la cybersécurité et le calcul à haute performance, tout en favorisant le développement de compétences numériques avancées, que l'Union européenne considère comme une priorité, comme l'indique sa décision de proclamer 2023 «Année européenne des compétences». L'Union européenne a aussi fait de 2025 l' «Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique».

## 5. Utilisation des jeux informatiques à des fins pédagogiques

33. Les débats menés au sein de la commission ont aussi mis en évidence les répercussions néfastes d'un certain discours sur l'éducation numérique. En effet, les descriptions qui sont faites de la «révolution», de la «transformation» et de «l'amélioration» du numérique sont des évocations rêvées, héroïques et trompeuses, et non des constats sobres, objectifs et précis des mutations réelles de l'enseignement.

34. Aujourd'hui, les recherches se concentrent aussi de plus en plus sur les effets bénéfiques des jeux informatiques dans l'éducation et sur la manière dont les élèves peuvent apprendre sans être capables d'expliquer comment. Les jeux en ligne permettent généralement à l'apprenant de s'intéresser à un plus grand nombre de sujets, tout en améliorant sa capacité à comprendre et à assimiler lui-même des éléments de connaissance.

35. Le processus d'apprentissage permis par l'interaction des enfants avec d'autres personnes dans leur environnement n'est pas le moindre des effets bénéfiques constatés. Le jeu représente une forme sociale d'imagination incarnée, dont les bénéfices sont des constructions symboliques assez complexes, la maîtrise du comportement et la coopération avec les autres pour la compréhension des limites attendues. Les apprenants sont capables de suivre les règles dans le cadre du jeu avant de pouvoir y adhérer dans des situations de la vie réelle.

36. La créativité et l'informatique sont des compétences essentielles pour le XXI$^{e}$ siècle. Dans un rapport de 2019, la fondation Nesta adresse 20 recommandations au Gouvernement britannique dans ce domaine et met en évidence les faiblesses du système éducatif pour l'avenir des industries de pointe et du numérique[11].

37. Les débats de la commission ont souligné l'importance d'élaborer des jeux de qualité en accordant une attention particulière à l'utilisation de l'intelligence artificielle, qui doit néanmoins être réglementée de manière adéquate. La formation à la citoyenneté peut aussi gagner en efficacité via un apprentissage interactif.

38. Il est pertinent d'explorer les synergies entre l'industrie des jeux vidéo et l'offre de formation du Conseil de l'Europe qui pourraient correspondre à ces programmes. L'objectif en est d'évaluer les normes de qualité et de promouvoir les valeurs du Conseil de l'Europe, à savoir la démocratie, les droits de l'homme et l'État de droit.

10. «Open Educational Resources», UNESCO.
11. «20 Tools for Innovating in Government», Nesta, 2019.

39. Le Conseil de l'Europe devrait mettre en place une coopération avec les développeurs de jeux afin d'encourager la prise en compte et la consolidation des valeurs fondamentales dans leurs produits. C'est en tout cas une orientation croissante et, chez les développeurs de jeux indépendants, la tendance est à la création de jeux intégrant une orientation socialement responsable. Et il est tout à fait envisageable que l'industrie des jeux vidéo dans son ensemble collabore à la révision et à la mise à jour des lignes directrices sur les droits de l'homme destinées aux développeurs de jeux, qui datent de 2008, afin que celles-ci englobent des préoccupations de nature civique et sociale.

40. C'est principalement l'obligation de s'acquitter du paiement d'une licence qui empêche l'utilisation des jeux vidéo dans les établissements scolaires. Or, ils offrent d'importantes perspectives d'amélioration de la formation et de promotion de la créativité. Des jeux comme Microsoft Minecraft et LEGO Learning Through Play peuvent être considérés comme un moyen différent d'enseignement et d'apprentissage en ligne. Mais, la plupart de ces jeux de grande qualité ne sont pas gratuits. Et même s'ils l'étaient, il faudrait prendre en compte d'autres considérations majeures que sont notamment les questions de vie privée, de protection des données et de protection des enfants. Il est clair que, dès lors qu'elle fait l'objet d'une recherche et d'un déploiement appropriés, la promotion d'initiatives de jeux socialement responsables, alliée à des incitations par le biais de systèmes de récompenses, devient alors une direction sensée qu'il semble souhaitable de suivre.

## 6. Conclusions et recommandations

41. L'enseignement en ligne devrait contribuer au développement d'une culture de la démocratie. Il ne devrait pas relever du seul secteur privé ni être considéré comme un simple marché supplémentaire et, surtout, il ne devrait pas creuser les écarts et les inégalités existantes. Les autorités locales, les administrations régionales et les ministères de l'Éducation nationale devraient être plus actifs. Ils doivent coopérer aux niveaux européen et international afin d'atteindre les objectifs décrits dans le rapport.

42. Le Conseil de l'Europe est bien placé pour traiter ces questions, premièrement compte tenu de son mandat de promotion de la démocratie et de respect des droits de l'homme et, deuxièmement, grâce à ses normes établies de longue date sur les politiques d'éducation. Il devrait axer en particulier ses travaux sur:

– l'état de l'enseignement en ligne dans les États membres du Conseil de l'Europe;

– les forces et les faiblesses de l'enseignement en ligne (notamment, critères d'admission, utilisation de l'intelligence artificielle, évaluations des effets sur l'enseignement et l'apprentissage, risques liés à l'aggravation des inégalités et au renforcement des stéréotypes, effets négatifs possibles de l'usage courant d'appareils numériques sur la santé physique et mentale, droits des acteurs concernés – élèves, enseignants, chercheurs – et questions liées à la fraude et à la confiance dans les institutions);

– l'évolution des perspectives de l'enseignement en ligne sous l'effet des situations d'urgence (pandémie, guerre, récession économique);

– l'évolution future (analyse de l'apprentissage, badges ouverts), les modalités de soutien à l'innovation dans l'enseignement (éducation ouverte gratuite en ligne), les outils favorisant l'accessibilité (réseaux et infrastructures), la coopération transfrontière en ligne entre instituts de recherche, etc.;

– les utilisations possibles de l'éducation en ligne pour développer un enseignement «personnalisé» qui tienne compte des forces, des intérêts et des besoins de chaque élève et donne lieu à une expérience d'apprentissage unique en son genre, fondée sur les particularités de chacun;

– le rôle du Conseil de l'Europe et son interaction avec le secteur privé, dont le secteur des jeux informatiques, et d'autres organisations nationales et internationales;

– la définition de normes de qualité communes pour la reconnaissance des périodes d'étude en ligne ainsi que des certificats et diplômes délivrés dans ce cadre, en particulier pour les diplômes de l'enseignement supérieur;

– l'élaboration de normes communes pour les microcertifications, y compris celles délivrées via des formats en ligne, afin d'assurer leur transparence et d'améliorer leurs possibilités de reconnaissance.