



Conseil de
l'Union européenne

Bruxelles, le 28 novembre 2022
(OR. en)

14982/22

EDUC 394
JEUN 171
DIGIT 217

RÉSULTATS DES TRAVAUX

Origine:	Secrétariat général du Conseil
Destinataire:	délégations
N° doc. préc.:	14147/22
Objet:	Conclusions du Conseil sur le soutien au bien-être dans l'éducation numérique

Les délégations trouveront en annexe les conclusions du Conseil visées en objet, approuvées par le Conseil "Éducation, jeunesse, culture et sport" lors de sa session tenue les 28 et 29 novembre 2022.

Conclusions du Conseil sur le soutien au bien-être dans l'éducation numérique

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

DANS LE CONTEXTE:

1. des discussions politiques qui ont eu lieu lors du sommet social de Göteborg en 2017, au cours desquelles il a été souligné que 44 % des Européens ne possèdent pas les compétences numériques de base, que, à l'avenir, 90 % des emplois exigeront des compétences et aptitudes numériques, et que 40 % des entreprises européennes peinent à recruter des spécialistes des technologies de l'information et de la communication (TIC). À cette occasion, les dirigeants ont notamment débattu de l'idée de lancer une réflexion sur l'avenir de l'apprentissage, en vue de répondre aux tendances futures et à la révolution numérique, y compris l'intelligence artificielle (IA);
2. du premier principe du socle européen des droits sociaux, qui établit que toute personne a droit à une éducation, une formation et un apprentissage tout au long de la vie inclusifs et de qualité, afin de maintenir ou d'acquérir des compétences lui permettant de participer pleinement à la société et de gérer avec succès les transitions sur le marché du travail;
3. de la communication de la Commission relative à la réalisation d'un espace européen de l'éducation d'ici à 2025, qui souligne la nécessité de créer des environnements pédagogiques favorables pour les groupes exposés à l'échec scolaire et de soutenir le bien-être à l'école;
4. de la résolution du Conseil relative à un cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation, dans la perspective de l'espace européen de l'éducation et au-delà (2021-2030), qui souligne que l'éducation et la formation ont un rôle essentiel à jouer pour façonner l'avenir de l'Europe, à un moment où il est impératif que les citoyens trouvent leur épanouissement et leur bien-être personnels en étant prêts à s'adapter à un marché du travail en mutation et à y fonctionner, tout en s'engageant dans une citoyenneté active et responsable;

5. du plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027), qui définit le concept d'écosystème d'éducation numérique très performant et souligne l'importance du développement d'aptitudes et de compétences numériques pour notre vie quotidienne;
6. du dialogue structuré en cours sur l'éducation numérique et les compétences numériques avec les États membres, lancé par la Commission en 2021, et de son approche gouvernementale globale de l'éducation numérique;
7. de la recommandation (UE) 2021/1004 du Conseil du 14 juin 2021 établissant une garantie européenne pour l'enfance, qui vise à prévenir et à combattre l'exclusion sociale et à assurer l'égalité des chances en garantissant aux enfants de milieux défavorisés un accès gratuit à l'éducation. À cet égard, il est souligné dans la recommandation qu'il importe de fournir des outils pédagogiques numériques, une connectivité à haut débit, des services numériques et des équipements adéquats, ainsi que d'améliorer les compétences numériques et de lutter contre toutes les formes de fracture numérique;
8. de la stratégie en faveur des droits des personnes handicapées 2021-2030, qui indique que, pour utiliser efficacement les technologies numériques, il convient de supprimer les obstacles à l'accessibilité auxquels sont confrontées les personnes handicapées et d'investir dans leurs compétences numériques;
9. La recommandation du Conseil sur le "Passeport pour la réussite scolaire" destinée à remplacer la recommandation du Conseil du 28 juin 2011 concernant les politiques de réduction de l'abandon scolaire, qui vise à promouvoir l'amélioration des résultats scolaires pour tous les jeunes Européens, quels que soient leurs caractéristiques personnelles, leur situation familiale, leur bagage culturel et leur milieu socio-économique, et souligne que le bien-être à l'école et la santé physique et mentale constituent des composantes essentielles de la réussite scolaire;

10. du groupe d'experts informel de la Commission en cours de constitution en vue de promouvoir des environnements d'apprentissage favorables pour les groupes présentant un risque d'échec scolaire et de soutenir le bien-être à l'école;
11. de la recommandation du Conseil du 29 novembre 2021 sur des approches d'apprentissage hybride pour une éducation primaire et secondaire inclusive et de haute qualité, dans laquelle il est souligné qu'il importe de donner la priorité au bien-être (physique comme mental) et proposé d'intégrer les politiques de bien-être des apprenants et la lutte contre le harcèlement dans les objectifs de l'école, ainsi que de mettre davantage l'accent sur le bien-être et la qualité de la vie professionnelle des enseignants et des formateurs, des chefs d'établissement et du reste du personnel éducatif en vue d'atténuer leur stress et de prévenir les phénomènes de burn-out;
12. de la recommandation du Conseil du 24 novembre 2020 en matière d'enseignement et de formation professionnels (EFP) en faveur de la compétitivité durable, de l'équité sociale et de la résilience, qui met l'accent sur les politiques d'EFP adaptées à l'économie numérique;
13. de la déclaration d'Osnabrück sur l'enseignement et la formation professionnels en tant que moteur de la reprise et des transitions justes vers des économies numériques et vertes, qui vise à poursuivre le passage au numérique de l'EFP dans le cadre d'une nouvelle culture de l'apprentissage tout au long de la vie;
14. des conclusions du Conseil sur l'enseignement numérique dans les sociétés européennes de la connaissance, qui soulignent que l'éducation numérique devrait tenir compte du bien-être de tous les acteurs participant au processus d'apprentissage;
15. du rapport 2021 de suivi de l'éducation et de la formation, qui porte sur le thème du bien-être dans l'éducation;

16. de la communication de la Commission intitulée "Une décennie numérique pour les enfants et les jeunes: la nouvelle stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants", qui met l'accent sur l'amélioration du bien-être des enfants dans les environnements en ligne;
17. du "cadre des compétences numériques pour les citoyens" actualisé (DigComp 2.2) produit par la Commission, qui met en évidence la sécurité, par exemple dans le contexte du soutien au bien-être et de la santé ainsi que de la compréhension du cyberharcèlement et de la lutte contre celui-ci;
18. du cadre européen pour les compétences numériques des éducateurs (DigCompEdu), qui souligne l'importance de mesures visant à assurer le bien-être physique, psychologique et social des apprenants tout en recourant aux technologies numériques;

EST CONSCIENT DE CE QUI SUIT:

19. Aux fins des présentes conclusions du Conseil, on entend par "bien-être dans l'éducation numérique" un sentiment de contentement physique, cognitif, social et émotionnel qui permet à toutes les personnes d'aborder d'une manière positive tous les environnements d'apprentissage en ligne, y compris au moyen d'outils et de méthodes numériques pour l'éducation et la formation, maximise leur potentiel et leur épanouissement personnel, les aide à agir en toute sécurité en ligne et favorise leur autonomisation dans les environnements en ligne¹. Les présentes conclusions du Conseil mettent l'accent sur le bien-être numérique au sein et au moyen de l'éducation et de la formation dans l'enseignement primaire et le premier et le deuxième cycle de l'enseignement secondaire, y compris l'enseignement et la formation professionnels (EFP).

¹ Le bien-être cognitif peut être défini comme la "participation réussie des apprenants à la société dans divers rôles, en tant qu'apprenants tout au long de la vie, que travailleurs productifs, que citoyens actifs". Cette participation est notamment rendue possible par les connaissances et les compétences qu'ils possèdent. Le bien-être physique s'entend comme l'état de santé des personnes et leur capacité à appliquer un mode de vie sain. Le bien-être social comprend les interactions des apprenants avec les autres, ainsi que leur perception de l'environnement d'apprentissage en ligne. Le bien être psychologique renvoie aux opinions et aux sentiments des apprenants concernant leur propre vie et les objectifs personnels qu'ils se sont fixés (Panesi, S., Bocconi, S. et Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities*, Frontiers in Psychology, 2020).

20. Aux fins des présentes conclusions du Conseil, le terme "apprenants" englobe tous les élèves, étudiants et apprentis qui fréquentent l'enseignement primaire et le premier et le deuxième cycle de l'enseignement secondaire des systèmes d'enseignement formel initial, y compris l'enseignement et la formation professionnels (EFP) initiaux.
21. Aux fins des présentes conclusions du Conseil, le terme "éducateurs" englobe les enseignants, les chefs d'établissement, les formateurs et les autres membres du personnel pédagogique qui participent à l'enseignement dispensé à des apprenants aux niveaux primaire et secondaire des systèmes d'enseignement formel initial, y compris l'enseignement et la formation professionnels (EFP) initiaux.
22. Les technologies numériques ont fondamentalement modifié les modes d'apprentissage, de travail, d'utilisation des informations et de communication. La transformation numérique fait apparaître de nouveaux défis et de nouvelles possibilités pour les apprenants, et elle a une incidence sur leur vie cognitive, physique, sociale et émotionnelle.
23. La pandémie de COVID-19 et le passage à un enseignement et à un apprentissage à distance et en ligne d'urgence ont été synonymes de nombreux défis pour les environnements d'apprentissage en ligne. La manière dont les systèmes d'éducation et de formation numériques, y compris les apprenants, les éducateurs et les autres acteurs concernés, ont réagi à ces problèmes peut constituer une expérience utile et une source d'enseignements à tirer pour la mise au point d'approches du bien-être dans l'éducation numérique.
24. Une éducation et une formation inclusives et de qualité devraient renforcer les possibilités offertes par la transformation numérique en ce qui concerne le soutien au bien-être des apprenants et des éducateurs dans les environnements d'apprentissage en ligne. Ce renforcement devrait être systématiquement soutenu et favorisé dans tous les aspects de l'écosystème d'éducation numérique².

² L'écosystème d'éducation numérique comprend les infrastructures et les équipements numériques (notamment les technologies d'accessibilité et d'assistance) et la connectivité; des contenus éducatifs numériques de haute qualité; des apprenants et des éducateurs disposant du savoir-faire nécessaire pour intégrer les technologies numériques dans le processus pédagogique; et le développement de connaissances, d'aptitudes et de compétences numériques ainsi que la mise en place de conditions favorisant les relations interpersonnelles dans les environnements d'apprentissage en ligne.

25. Le renforcement du bien-être des apprenants dans le contexte de l'éducation numérique est un processus qui se joue à double sens. Les environnements numériques peuvent présenter certains défis, y compris dans le contexte de l'éducation numérique, par exemple le cyberharcèlement, qui peut nuire au bien-être, en particulier si certains aspects de ces environnements sont mal conçus ou mal déployés. À l'inverse, des écosystèmes d'éducation numérique bien conçus qui sont efficaces et inclusifs peuvent favoriser le développement du bien-être des apprenants et améliorer leurs perspectives d'éducation, d'avenir et de travail.
26. La fracture numérique fait peser une grave menace sur le bien-être dans l'éducation et la formation numériques tant pour les apprenants que pour les éducateurs, et renforce souvent les inégalités existantes ou en crée de nouvelles. Les systèmes scolaires au niveau national, régional et local devraient être en mesure de remédier à tout problème rencontré par les apprenants, en particulier les apprenants défavorisés, notamment les apprenants handicapés et/ou ayant des besoins éducatifs spéciaux et ceux confrontés à des difficultés liées à l'écart numérique entre les hommes et les femmes, qu'il s'agisse d'un accès insuffisant, d'équipements inadaptés ou de conditions d'apprentissage insatisfaisantes.
27. Les nouveaux modèles d'apprentissage, y compris ceux qui supposent l'utilisation d'outils numériques accessibles et faciles à trouver, étendent leur portée aux apprenants défavorisés, y compris les apprenants handicapés et/ou ayant des besoins éducatifs spéciaux et ceux qui sont temporairement incapables d'aller à l'école en raison d'un problème de santé, ainsi que les apprenants vivant dans des régions isolées, insulaires ou éloignées, telles que les régions ultrapériphériques de l'UE. Ils favorisent également une motivation et un engagement plus forts en vue de tirer parti des expériences en ligne et, associés à des approches centrées sur l'apprenant, ils contribuent à réduire la fracture numérique.
28. Dans le contexte de l'arrivée d'apprenants issus de l'immigration et/ou dont la langue première est différente de la langue d'enseignement, les outils numériques et des contenus éducatifs de haute qualité peuvent faciliter la continuité de l'éducation et de la formation de ces apprenants, ainsi que les aider à conserver un lien avec leur langue et leur culture d'origine et à faire face à d'éventuelles expériences traumatiques et à de nouveaux défis.

29. Un accès et un recours élargis et plus fréquents aux environnements numériques peuvent exposer les apprenants à un risque accru de menaces dans le monde numérique, telles que le cyberharcèlement et/ou l'isolement. Il convient de déployer des efforts pour veiller à ce que les apprenants soient sensibilisés et que les éducateurs soient dûment formés et coopèrent avec les autres professionnels concernés afin de promouvoir réellement un environnement d'apprentissage en ligne qui soit sûr.
30. Il faut renforcer l'esprit critique, l'habileté numérique et l'éducation aux médias ainsi que la résilience face à la désinformation et à la mésinformation dans les systèmes d'éducation et de formation, en vue de doter les apprenants des aptitudes nécessaires pour lutter contre les menaces et problèmes éventuels et d'offrir une expérience en ligne qui soit plus sûre et plus positive.
31. Les éducateurs, ainsi que le personnel administratif et de direction, jouent un rôle important et irremplaçable dans le développement d'environnements d'éducation et de formation³ et dans le soutien au bien-être des apprenants. Ils devraient développer et renforcer leurs compétences numériques et améliorer leur connaissance des avantages et des défis que présente l'utilisation d'outils numériques dans l'éducation et la formation, par exemple dans le cadre de leur enseignement initial, de leur entrée en service et de leur perfectionnement professionnel continu, ainsi que de l'importance d'améliorer l'attractivité du développement des compétences numériques chez les filles, notamment au moyen d'approches de l'enseignement des compétences liées au passage au numérique qui tiennent compte des questions d'égalité des sexes.
32. Les technologies numériques ne sont pas destinées à remplacer la présence physique et les interactions en face à face entre les éducateurs et les apprenants. L'intégration des technologies numériques dans les processus éducatifs a pour but de soutenir et de faciliter les travaux des éducateurs et d'améliorer l'expérience d'apprentissage des apprenants.

³ Divers facteurs peuvent avoir une incidence sur le bien-être général des éducateurs, comme une charge de travail excessive, le sentiment d'un manque de reconnaissance et de respect pour la profession d'enseignant, un nombre excessif d'élèves par classe, l'absence de soutien aux écoles confrontées à des problèmes ingérables de comportement inapproprié des élèves et, dans certains cas, l'insuffisance ou l'inégalité des financements (Viac, C. et Fraser, P., *"Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis"*, Documents de travail de l'OCDE sur l'éducation, n° 213, Éditions OCDE, Paris, 2020).

EST CONSCIENT DE CE QUI SUIT:

Le bien-être des apprenants et des éducateurs dans le contexte de l'éducation et de la formation numériques peut être soutenu par les éléments ci-après:

A. Acquisition des connaissances, aptitudes et compétences requises pour favoriser le bien-être dans l'éducation et la formation numériques

33. Les individus font l'expérience d'un environnement numérique tout au long de leur vie personnelle, professionnelle et civique. Le développement de connaissances, d'aptitudes et de compétences numériques peut favoriser leur prospérité et leur satisfaction émotionnelles, ainsi que leur capacité à réagir de manière appropriée aux défis et aux risques qui se posent tant dans le monde numérique que dans le monde physique.
34. Les politiques et mesures concernant le développement d'aptitudes et de compétences numériques devraient être conçues en tenant dûment compte du bien-être des apprenants et de leurs besoins individuels, en accordant une attention particulière aux groupes défavorisés. Elles devraient également viser à renforcer leur résilience et à les rendre plus autonomes. La compétence numérique⁴ suppose un usage confiant, critique, responsable, éthique et plus sûr des technologies numériques. Les aptitudes numériques telles que la pensée computationnelle, la résolution de problèmes dans le domaine des TIC et l'éducation aux données sont nécessaires aussi bien pendant les premières étapes de l'éducation et de la formation que tout au long de la vie afin de permettre aux personnes de mieux s'intégrer dans la société et d'avoir un meilleur accès aux possibilités d'emploi.
35. Les technologies numériques influencent la manière dont les apprenants apprennent, recherchent et partagent des informations, ainsi que la manière dont ils interagissent les uns avec les autres et créent des liens sociaux. Les apprenants étant exposés à un large éventail d'informations, y compris à la désinformation et à la mésinformation, le développement de l'habileté numérique et de l'éducation aux médias, de l'esprit critique et des compétences en matière de résolution de problèmes est essentiel.

⁴ Voir, par exemple, Commission européenne, Centre commun de recherche, Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y., *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes* (DigComp 2.2, Le cadre des compétences numériques pour les citoyens: nouveaux exemples de connaissances, d'aptitudes et de comportements), 2022, et la recommandation du Conseil du 22 mai 2018 relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (JO C 189 du 4.6.2018, p. 1).

36. Les apprenants devraient acquérir et développer les connaissances, aptitudes et compétences nécessaires qui favoriseront l'utilisation inoffensive, sûre et éthique des outils numériques, y compris des aptitudes en matière de cybersécurité et la connaissance des limites des algorithmes d'IA. Cela pourrait avoir une incidence significative sur leur bien-être et leur résilience.
37. Le développement des compétences personnelles et sociales peut aider les apprenants à utiliser les réseaux sociaux numériques avec moins de risques de préjudice émotionnel ou social et les sensibiliser davantage aux risques liés à une utilisation excessive des technologies numériques.
38. Les apprenants devraient avoir la possibilité d'acquérir les connaissances, aptitudes et compétences nécessaires pour créer, partager et utiliser du contenu numérique, et ils devraient avoir connaissance des règles relatives à la propriété intellectuelle.
39. Des aptitudes avancées et spécialisées sont nécessaires au développement de produits et services TIC et de technologies numériques avancées, y compris ceux qui peuvent avoir une incidence positive sur le bien-être des personnes, par exemple les personnes handicapées et/ou ayant des besoins éducatifs spécifiques.
40. Les éducateurs devraient être soutenus dans l'acquisition et le développement de leurs connaissances, aptitudes et compétences numériques, par exemple dans le cadre de leur formation initiale de leur entrée en service et de leur perfectionnement professionnel continu, et être bien informés des avantages et des défis liés à l'utilisation des outils numériques dans le cadre de l'éducation et de la formation, ainsi que des possibilités qui en découlent. Les éducateurs devraient aider les apprenants à utiliser la technologie de manière sûre, responsable et créative.

B. Conception d'approches d'enseignement et d'apprentissage et d'environnements numériques qui améliorent le bien-être des apprenants

41. Les approches d'enseignement et d'apprentissage, qui comprennent les méthodes d'enseignement et d'apprentissage et des aspects organisationnels, devraient permettre d'améliorer la pertinence et l'efficacité du processus d'éducation et de formation, ainsi que la satisfaction et la confiance en soi des apprenants dans tous les environnements d'apprentissage. Dans ce contexte, l'accessibilité, la sécurité et la qualité des infrastructures numériques et des technologies numériques sont essentielles. Le développement et l'utilisation de technologies numériques avancées dans l'éducation et la formation peuvent être bénéfiques, en particulier pour les apprenants défavorisés, y compris les apprenants handicapés et/ou ayant des besoins éducatifs spéciaux.
42. Lors de l'élaboration des politiques en matière d'éducation numérique, il convient de prendre en considération les éléments suivants:
- *les environnements* dans lesquels l'apprentissage a lieu, en tenant compte du milieu socio-économique, du bagage culturel et de la situation familiale des apprenants ainsi que d'autres circonstances pertinentes.
 - *les outils et dispositifs utilisés*, en adaptant leur utilisation aux besoins individuels des apprenants (en fonction, par exemple, de leur état de santé, de leurs besoins éducatifs spéciaux et de leur milieu socio-économique):
 - Les écosystèmes d'éducation numérique devraient appuyer le travail au moyen d'outils éducatifs innovants, qui pourraient inclure la ludification, des solutions éducatives fondées, par exemple, sur des technologies de réalité étendue telles que la réalité augmentée/virtuelle, l'IA, les analyses de l'apprentissage et les réseaux sociaux, qui respectent une approche éthique et transparente, la confidentialité des données et la non-discrimination de par leur conception, tout en tenant compte des avantages et des risques potentiels⁵.

⁵ Ces risques peuvent comprendre, par exemple, la dépendance à internet, un temps excessif passé sur les écrans, des troubles liés au jeu et des problèmes liés à la santé tels que les comportements sédentaires conduisant à l'obésité.

- Les solutions numériques devraient être conçues de manière à permettre et à encourager la capacité d'adaptation aux objectifs de l'éducation numérique et à respecter la diversité des contextes et des besoins de toutes les personnes, en particulier des apprenants issus de groupes défavorisés. Le cas échéant, il convient d'encourager l'interopérabilité des solutions numériques utilisées dans l'éducation et la formation.
- Les technologies numériques avancées et spécialisées (par exemple, l'IA, la réalité augmentée/virtuelle, l'internet des objets, les jumeaux numériques, etc.) peuvent améliorer l'accessibilité et la qualité des environnements d'apprentissage et de formation et compléter de manière synergique les approches d'enseignement et d'apprentissage non numériques. L'intégration de solutions numériques innovantes peut favoriser les compétences des apprenants dans le cadre de l'enseignement et de la formation professionnels.
- L'utilisation des technologies numériques peut prendre du temps qui pourrait être consacré à d'autres activités bénéfiques pour la santé, telles que l'exercice physique ou le sommeil. Il convient donc d'être attentifs à l'équilibre entre le temps passé sur les écrans et hors écran, ainsi qu'à la gestion du temps.
- *les tâches d'apprentissage* utilisées dans le processus éducatif conduisant à l'obtention des acquis d'apprentissage escomptés.
 - Utilisation de contenus éducatifs numériques de haute qualité conçus à des fins pédagogiques sérieuses et diffusés de manière moderne, accessible et conviviale⁶.
 - Soutien aux approches centrées sur l'apprenant, y compris la promotion de l'autonomie des apprenants.
- *des éducateurs* qui devraient être bien formés et capables de fournir aux apprenants des conseils sur l'utilisation appropriée des technologies numériques, y compris une répartition judicieuse et équilibrée du temps passé sur les écrans et hors écran. Des éducateurs bien formés sont en mesure de tenir compte des spécificités des différents environnements d'apprentissage numérique, de travailler avec des outils numériques et des approches d'enseignement et d'apprentissage innovants, et de les mettre en œuvre dans un contexte pédagogique tout en gardant à l'esprit les risques liés à une utilisation excessive des technologies numériques.

⁶ En ce qui concerne les contenus éducatifs, le futur cadre relatif au contenu d'éducation numérique de la Commission pourrait fournir des orientations utiles.

C. Relations interpersonnelles au sein de l'écosystème d'éducation numérique

43. Les écosystèmes d'éducation numériques reposent non seulement sur les infrastructures, les outils et les contenus numériques, mais aussi sur les interactions sociales entre les personnes concernées (c'est-à-dire les apprenants, les éducateurs et les autres acteurs qui utilisent des moyens technologiques à des fins de communication et de création de contenus et de réseaux) ainsi que sur leur environnement physique et social. Il est essentiel de tenir compte de ces interactions sociales lors de la conception des écosystèmes d'éducation numérique.
44. Le progrès technologique a modifié les formes de communication et ouvert de nouvelles possibilités d'autonomisation, d'expression personnelle et de citoyenneté numérique⁷, y compris une participation active à la société au moyen d'outils en ligne.

⁷ D'après le Conseil de l'Europe, un citoyen numérique est une personne qui, par le développement d'un large éventail de compétences, est en mesure de participer de manière active, positive et responsable à des communautés en ligne et hors ligne, qu'elles soient locales, nationales ou mondiales [Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online* (Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique: être en ligne, bien-être en ligne, droits en ligne), Conseil de l'Europe, 2019].

45. Les interactions numériques peuvent contribuer au développement des aptitudes sociales et renforcer les liens sociaux. Toutefois, les apprenants et les éducateurs peuvent également être exposés à des risques numériques⁸ (tels que le cyberharcèlement, les discours haineux, les fausses informations, les atteintes à la vie privée, les fraudes en ligne, les chambres d'écho⁹, etc.)¹⁰ nuisant à leur bien-être¹¹. Il est essentiel que les apprenants, les éducateurs et les parents soient conscients de l'étendue et de la diversité de ces risques et sachent comment les éviter et/ou les prévenir, où trouver un soutien et comment renforcer la résilience. Il est également important d'utiliser les interactions ainsi que les approches d'enseignement et d'apprentissage dans les environnements d'apprentissage numérique pour faire face aux risques numériques.
46. Les systèmes d'éducation et de formation et les écoles devraient explorer les moyens de renforcer le bien-être dans l'éducation numérique, promouvoir la sensibilisation aux risques numériques et la prévention de ces risques, ainsi que des politiques en la matière englobant toute l'école, y compris les procédures scolaires de nature organisationnelle, en soutenant des environnements éducatifs numériques sûrs et en relevant les défis liés aux risques numériques.

⁸ Les risques numériques peuvent être liés, par exemple, à une utilisation excessive ou inappropriée des technologies numériques ou à l'interaction des apprenants avec le monde numérique.

⁹ Le terme "chambre d'écho" désigne les situations, sur les médias sociaux et les groupes de discussion en ligne, dans lesquelles des croyances sont amplifiées ou renforcées par la communication et la répétition au sein d'un système fermé et isolé. Les participants reçoivent généralement des informations qui renforcent leurs opinions existantes, sans rencontrer de points de vue opposés (Vuorikari, R., Kluzer, S. et Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, 2022).

¹⁰ Une étude publiée par l'OCDE en 2019 établit une typologie des risques: risques liés aux contacts, risques liés au contenu, risques pour la vie privée et risques pour les consommateurs [Burns, T., Gottschalk, F. (éd.), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* (Éduquer les enfants du XXI^e siècle - Le bien-être émotionnel à l'ère du numérique), La recherche et l'innovation dans l'enseignement, Éditions OCDE, Paris, 2019].

¹¹ Par exemple, le cyberharcèlement peut être encore plus préjudiciable que les formes ordinaires de harcèlement, car la portée de l'humiliation est étendue à un large public en ligne, et que les mots et les images peuvent rester indéfiniment dans l'environnement en ligne.

47. Les comparaisons sociales favorisées par le monde en ligne peuvent avoir une incidence négative sur la santé mentale et l'estime de soi, en particulier à l'adolescence. L'exposition à des images "idéales" sur les réseaux sociaux peut provoquer ou intensifier chez les apprenants des préoccupations liées à l'image de leur corps et un sentiment d'aliénation sociale. L'utilisation des médias sociaux en ligne est également liée au phénomène connu sous le nom de "peur de rater quelque chose" ("fear of missing out"). Au sein des environnements d'apprentissage numérique, les éducateurs devraient être conscients de ces risques, sensibiliser aux effets négatifs de ces phénomènes et y remédier, et encourager les apprenants à acquérir des aptitudes permettant de faire face à ces problèmes.
48. Les éducateurs devraient contribuer à motiver les apprenants à apprendre et à développer tout leur potentiel, afin de les aider à devenir des personnes cohérentes et matures, conscientes de leurs forces, de leurs faiblesses, de leurs objectifs de vie et de leurs aspirations, ayant construit une image positive d'elles-mêmes tout en respectant les autres et les besoins de chacun. Un tel comportement est un facteur clé du bien-être dans l'éducation numérique.
49. Une parentalité numérique avisée et un environnement familial favorable devraient faire partie de tout écosystème d'éducation numérique, tandis que la situation familiale doit également être prise en compte. Les écoles devraient être conscientes de l'importance que revêtent la communication et la coopération avec les parents ou les aidants sur les possibilités, les avantages et les défis que présente l'éducation numérique, ainsi que des risques numériques et de l'importance de la gestion du temps lors de l'utilisation d'outils numériques à des fins d'éducation et de formation.

INVITE LES ÉTATS MEMBRES, EN FONCTION DE LEUR SITUATION NATIONALE, ET CONFORMÉMENT AU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ, À:

50. Mettre l'accent sur le renforcement du bien-être des apprenants et des éducateurs lors de l'élaboration des politiques et stratégies nationales en matière d'éducation numérique;
51. Promouvoir la conception de processus d'enseignement et d'apprentissage dans l'optique de leur impact sur le bien-être des apprenants et, le cas échéant, encourager une coopération étroite entre les écosystèmes d'éducation numérique et les professionnels et services psychosociaux et de santé mentale;
52. Encourager les processus d'enseignement et d'apprentissage fondés sur une approche axée sur l'apprenant, par exemple par l'intégration de technologies numériques avancées, l'utilisation éthique de l'IA et des données¹², en mettant particulièrement l'accent sur le soutien au bien-être des apprenants défavorisés et des personnes en situation de vulnérabilité, y compris les personnes handicapées et/ou ayant des besoins éducatifs spéciaux, ainsi que des apprenants particulièrement doués, et sur la lutte contre l'écart numérique entre les hommes et les femmes;
53. Sensibiliser davantage les apprenants et les éducateurs à la nécessité de bien équilibrer le temps passé sur les écrans et hors écran et, dans la mesure du possible, aider les écoles à développer une gestion appropriée du temps en ce qui concerne les activités d'enseignement et d'apprentissage en ligne et en présentiel;
54. Étudier les moyens de soutenir la conception et la mise en œuvre de processus d'enseignement et d'apprentissage et l'utilisation des technologies numériques dans l'éducation et la formation afin de faciliter l'intégration aux systèmes d'éducation et de formation des États membres des apprenants issus de l'immigration et/ou de ceux dont la première langue est différente de la langue d'enseignement, tout en leur permettant de préserver leur lien avec leur langue maternelle et leurs cultures respectives;

¹² Les lignes directrices éthiques sur l'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) et des données dans l'enseignement et l'apprentissage à l'intention des éducateurs, élaborées par la Commission, peuvent être considérées comme une source d'orientation et de soutien utile à cet égard.

55. Soutenir¹³ la sensibilisation des apprenants aux menaces que peut présenter le monde numérique et le développement de leur résilience, afin de réduire les risques et d'offrir aux jeunes des possibilités en ligne sûres, tout en soutenant la protection des données et de la vie privée en ligne;
56. Étudier les moyens d'aider les éducateurs à promouvoir l'esprit critique, l'éducation aux médias et l'habileté numérique des apprenants, et à travailler avec les données et les informations, notamment une approche éclairée de la mésinformation et de la désinformation¹⁴;
57. Encourager les écoles, le cas échéant, à appliquer des approches englobant toute l'école qui favorisent systématiquement le bien-être dans l'éducation numérique aux niveaux primaire et secondaire et dans l'enseignement et la formation professionnels, y compris des politiques flexibles qui soutiennent la prévention et la résilience et répondent à des défis tels que celui des risques numériques, ainsi qu'en ce qui concerne les modalités d'organisation dans les écoles;
58. Envisager de tirer parti des possibilités offertes par les instruments existants de l'UE (Fonds social européen plus, Erasmus+, instrument d'appui technique, etc.) pour promouvoir des politiques d'éducation numérique axées sur le bien-être des apprenants et des éducateurs dans les environnements d'apprentissage numérique.

¹³ Par exemple, par l'intermédiaire du réseau existant de centres pour un internet plus sûr dans les États membres, cofinancé par l'UE, et de betterinternetforkids.eu, la plateforme paneuropéenne sur la sécurité des enfants en ligne, qui contient du matériel destiné aux enseignants, aux parents et aux enfants, dans toutes les langues officielles de l'UE.

¹⁴ Les lignes directrices pour les enseignants et les éducateurs en matière de lutte contre la désinformation et de promotion de l'habileté numérique par l'éducation et la formation, élaborées par la Commission, peuvent être considérées comme une source d'orientation et de soutien utile à cet égard.

INVITE LA COMMISSION, CONFORMÉMENT AUX TRAITÉS ET DANS LE PLEIN
RESPECT DU PRINCIPE DE SUBSIDIARITÉ, À

59. soutenir la recherche relative aux incidences de l'utilisation des technologies numériques sur le bien-être des apprenants et des éducateurs dans l'ensemble des États membres et élaborer une étude fondée sur des données probantes dressant un état des lieux des besoins en matière de bien-être dans les environnements d'éducation en ligne; concevoir un modèle de pratiques efficaces visant à améliorer le bien-être dans les écosystèmes d'apprentissage numérique et, en fin de compte, des critères en vue d'un "modèle scolaire du bien-être numérique" dans les écoles comme exemple possible, que les États membres pourraient utiliser sur une base volontaire; lors de la conception de ce modèle, faire le point sur les travaux du groupe d'experts chargé de créer des environnements d'apprentissage favorables pour les groupes présentant un risque d'échec scolaire et de soutenir le bien-être à l'école, qui est en cours de constitution;
60. encourager la création et le partage de contenus de haute qualité destinés aux éducateurs et autres professionnels concernés afin d'améliorer encore leurs connaissances, aptitudes et compétences, ainsi que les approches pédagogiques centrées sur l'apprenant et les travaux menés avec différents groupes d'apprenants;
61. envisager de promouvoir le bien-être dans l'éducation numérique dans le cadre du hackathon annuel de l'éducation numérique;

62. sensibiliser toutes les parties prenantes concernées, par exemple les concepteurs d'outils et de services numériques, notamment dans le secteur des technologies éducatives et celui de la cybersécurité, à l'intégration d'approches et de solutions conviviales qui soutiendraient le bien-être des apprenants et des éducateurs dans l'éducation numérique; sensibiliser toutes les parties prenantes concernées qui élaborent des contenus éducatifs numériques à l'intégration de l'aspect du bien-être non seulement dans les contenus eux-mêmes, mais également dans les processus d'enseignement et d'apprentissage;
63. soutenir le recours aux programmes de l'UE, comme Erasmus+, le Fonds social européen plus, le corps européen de solidarité, Horizon Europe et le programme pour une Europe numérique, afin de promouvoir le bien-être des apprenants et des éducateurs dans les environnements d'apprentissage en ligne et l'utilisation de technologies numériques avancées, par exemple pour les apprenants handicapés et/ou ayant des besoins éducatifs spéciaux, ainsi que le développement, les essais et le déploiement de la ludification, de solutions éducatives fondées sur l'IA et de technologies de réalité étendue telles que la réalité augmentée/virtuelle à des fins pédagogiques;
64. tenir compte de la nécessité d'un écosystème d'éducation numérique global, intégré et durable dans les États membres qui promeuve la qualité et l'inclusion et favorise le bien-être dans l'éducation numérique dans le cadre de la mise en œuvre actuelle du plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027) et des futures propositions de recommandation du Conseil sur les facteurs favorisant l'éducation numérique et de recommandation du Conseil pour une meilleure acquisition des compétences numériques par l'éducation et la formation.

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCE

Conseil européen

- Conclusions du Conseil européen du 14 décembre 2017 (EUCO 19/1/17 REV 1).

Conseil de l'Union européenne

- Conclusions du Conseil sur la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant (10024/22).
- Recommandation du Conseil sur des approches d'apprentissage hybride pour une éducation primaire et secondaire inclusive et de haute qualité (JO C 504 du 14.12.2021, p. 21).
- Recommandation (UE) 2021/1004 du Conseil du 14 juin 2021 établissant une garantie européenne pour l'enfance (JO L 223 du 22.6.2021, p. 14).
- Conclusions du Conseil sur l'équité et l'inclusion dans le domaine de l'éducation et de la formation afin de promouvoir la réussite éducative pour tous (JO C 221 du 10.6.2021, p. 3).
- Résolution du Conseil relative à un cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation, dans la perspective de l'espace européen de l'éducation et au-delà (2021-2030) (JO C 66 du 26.2.2021, p. 1).
- Recommandation du Conseil du 24 novembre 2020 en matière d'enseignement et de formation professionnels (EFP) en faveur de la compétitivité durable, de l'équité sociale et de la résilience (JO C 417 du 2.12.2020, p. 1).
- Conclusions du Conseil sur l'enseignement numérique dans les sociétés européennes de la connaissance (JO C 415 du 1.12.2020, p. 22).

- Conclusions du Conseil – Faire face à la crise liée à la COVID-19 dans le domaine de l'éducation et de la formation (JO C 212 I du 26.6.2020, p. 9).
- Conclusions du Conseil sur les enseignants et les formateurs européens de demain (JO C 193 du 9.6.2020, p. 11).
- Conclusions du Conseil sur l'économie du bien-être (JO C 400 du 26.11.2019, p. 9).
- Résolution du Conseil sur la poursuite de la mise en place de l'espace européen de l'éducation afin de favoriser des systèmes d'éducation et de formation tournés vers l'avenir (JO C 389 du 18.11.2019, p. 1).
- Conclusions du Conseil intitulées "Concrétiser l'idée d'un espace européen de l'éducation" (JO C 195 du 7.6.2018, p. 7).
- Recommandation du Conseil relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (JO C 189 du 4.6.2018, p. 1).

Déclarations

- Déclaration d'Osnabrück sur l'enseignement et la formation professionnels en tant que moteur de la reprise et de transitions justes vers des économies numériques et vertes (30 novembre 2020).

Commission européenne

- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Une décennie numérique pour les enfants et les jeunes: la nouvelle stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants (COM(2022) 212 final).
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Plan d'action sur le socle européen des droits sociaux (COM(2021) 102 final).
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Union de l'égalité: Stratégie en faveur des droits des personnes handicapées 2021-2030 (COM(2021) 101 final).
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions relative à la réalisation d'un espace européen de l'éducation d'ici à 2025 (COM(2020) 625 final).
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Plan d'action en matière d'éducation numérique 2021-2027 Réinitialiser l'éducation et la formation à l'ère du numérique, (COM(2020) 624 final).
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Stratégie européenne en matière de compétences en faveur de la compétitivité durable, de l'équité sociale et de la résilience (COM(2020) 274 final).

- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Une Union de l'égalité: stratégie en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes 2020-2025 (COM(2020) 152 final).
- Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions: Renforcer l'identité européenne par l'éducation et la culture: Contribution de la Commission européenne à la réunion des dirigeants du 17 novembre 2017 à Göteborg (COM(2017) 673 final).

Actes interinstitutionnels

- Proclamation interinstitutionnelle sur le socle européen des droits sociaux (JO C 428 du 13.12.2017, p. 10).

Études

- Vuorikari, R., Kluzer, S. et Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, 2022).
- Weber, H., Elsner, A., Wolf, D., Rohs, M., et Turner-Cmuchal, M. (eds.), *Inclusive Digital Education*, Agence européenne pour l'éducation adaptée et inclusive, Odense, 2022.

- Commission européenne, Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture, *Rapport de suivi de l'éducation et de la formation: éducation et bien-être*, 2021.
- Panesi, S., Bocconi, S. et Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities*, Frontiers in Psychology, 2020.
- Punie, Y., éditeur(s), Redecker, C., *Cadre européen pour les compétences numériques des éducateurs: DigCompEdu*, Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, 2017.
- Viac, C. et Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis*", Documents de travail de l'OCDE sur l'éducation, n° 213, Éditions OCDE, Paris, 2020.
- Commission européenne, Direction générale des réseaux de communication, du contenu et des technologies, *Lignes directrices en matière d'éthique pour une IA digne de confiance*, Office des publications, 2019.
- Richardson, J., Milovidov, E., *Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique: Être en ligne, bien-être en ligne, droits en ligne*, Conseil de l'Europe, 2019.
- OCDE, *Comment va la vie à l'ère du numérique?: Opportunités et risques de la transformation numérique pour le bien-être des individus*, Éditions OCDE, Paris, 2019.
- Burns, T., Gottschalk, F. (eds.), *Éduquer les enfants du XXI^e siècle: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* (Éduquer les enfants du XXI^e siècle - Le bien-être émotionnel à l'ère du numérique), La recherche et l'innovation dans l'enseignement, Éditions OCDE, Paris, 2019].
- OCDE, *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them*, Documents de travail de l'OCDE sur l'économie numérique, n° 179, Éditions OCDE, Paris, 2011.