



Commission
européenne



European Expert Network
on Economics of Education

Examen de la littérature sur l'offre de compétences numériques destinée aux adultes

Résumé analytique

Comment prendre contact avec l'Union européenne ?

Europe Direct est un service qui répond à vos questions sur l'Union européenne. Vous pouvez prendre contact avec ce service :

- par téléphone via un numéro gratuit : 00 800 6 7 8 9 10 11 (certains opérateurs facturent cependant ces appels),
- au numéro de standard suivant : +32 22999696 ou
 - par courrier électronique via la page :
https://europa.eu/european-union/contact_fr

Luxembourg : Office des publications de l'Union européenne, 2022

© Union européenne, 2022

Réutilisation autorisée, moyennant mention de la source.

La politique de réutilisation des documents de la Commission européenne est régie par la décision 2011/833/UE (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39).

Les informations et opinions exprimées dans ce rapport n'engagent que ses auteurs et ne reflètent pas nécessairement l'opinion officielle de la Commission. La Commission ne garantit pas l'exactitude des données figurant dans la présente étude. Ni la Commission ni aucune personne agissant au nom de la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans cette étude.

Toute utilisation ou reproduction de photos ou d'autres documents dont l'Union européenne n'est pas titulaire des droits d'auteur est interdite sans l'autorisation des titulaires des droits d'auteur.

Merci de citer cette publication comme suit :

Beblavý, M. et Bačová, B. (2022). « Examen de la littérature sur l'offre de compétences numériques destinée aux adultes », rapport de l'EENEE, Luxembourg : Office des publications de l'Union européenne. doi : 10.2766/473211.

À PROPOS DE L'EENEE

L'EENEE est un réseau consultatif d'experts travaillant sur la dimension économique de l'éducation et de la formation. La création du réseau a été initiée par la Direction générale pour l'éducation et la culture de la Commission européenne et est financée par le programme Erasmus+. L'institut PPMI est responsable de la coordination du réseau EENEE. De plus amples informations sur l'EENEE et ses publications sont disponibles sur le site web du réseau www.eenee.eu. Pour toute demande de renseignements, veuillez nous contacter à l'adresse : eenee@ppmi.lt.

Donneur d'ordres :

PPMi

Gedimino pr. 50, LT -
01110 Vilnius, Lituanie
Tél. : +370 5 2620338
E-mail : info@ppmi.lt
www.ppmi.lt

AUTEURS :

Miroslav BEBLAVÝ, Coordinateur scientifique, ESPRI et EENEE
Barbara Bačová, ESPRI

PAIRS RÉVISEURS :

Klaudius ŠILHÁR, AIVD
Martina VIARENGO, Diplômée de l'Institut de hautes études internationales et du développement, à Genève

ÉDITEUR LINGUISTIQUE :

James Nixon, Relecteur indépendant

COMMISSION EUROPÉENNE

Direction Générale de l'Éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture
Direction A — Stratégie politique et évaluation
Unité A.4 — Politique et évaluation fondées sur des données probantes

E-mail : eac-unite-a4@ec.europa.eu

Commission européenne
B-1049 Bruxelles

Résumé analytique

Contexte et portée

Le développement des aptitudes et compétences numériques occupe une place majeure dans le discours politique et la recherche depuis une décennie, compte tenu de la rapidité des progrès technologiques et de l'irruption de la technologie dans tous les domaines de la vie. Cette tendance s'est récemment accélérée, la pandémie de COVID-19 ayant poussé les décideurs et les professionnels à mettre en place et à dispenser un enseignement à distance à tous les niveaux d'éducation et de formation. En outre, la pandémie et la nécessité de travailler à distance ont incité de nombreux adultes à réfléchir et à agir en vue d'améliorer leurs compétences numériques. De même, l'amélioration des compétences et la formation sont toujours plus mises en avant afin d'adapter les marchés du travail à la transformation rapide des économies mondiales.

Ce rapport a été préparé pour la DG EAC dans le but de fournir un examen ciblé de la littérature publiée depuis 2018 sur l'offre de compétences numériques aux adultes en Europe. L'examen porte sur l'**offre de compétences numériques de niveau moyen** et prend en considération les cours et programmes qui sont soit basés sur le travail, soit fournis dans un contexte non formel et informel et qui s'adressent aux adultes en âge de travailler. L'analyse s'attache à comprendre quels sont les aspects abordés par les politiques relatives au développement des compétences numériques chez les adultes, quels sont les domaines thématiques et les groupes cibles couverts par l'offre de compétences numériques existante, et comment l'offre actuelle répond aux besoins identifiés.

La littérature sur les compétences numériques des adultes est riche, mais les données qui analysent l'offre de compétences numériques pour les adultes sont limitées. Si le nombre d'articles publiés est important et en augmentation, leur utilité pour l'analyse des politiques est quelque peu limitée. La plupart des publications disponibles portent sur la numérisation de l'apprentissage, l'évaluation des compétences numériques et leur conceptualisation. Un petit nombre d'articles examinent des politiques et des modes d'offre spécifiques ; toutefois, les résultats correspondants ne permettent pas de tirer des conclusions politiques pertinentes. L'absence de recherches et de publications de ce type révèle une lacune alarmante, compte tenu à la fois de l'importance de la question et du montant croissant des fonds publics et privés consacrés à la conception de programmes éducatifs visant à améliorer et à requalifier les compétences des adultes.

Principales conclusions

Message clé 1. Il existe une grande **hétérogénéité entre les pays**, tant en ce qui concerne le stade de la numérisation que le nombre et l'exhaustivité des politiques relatives à l'éducation et aux compétences numériques :

- La majorité des États membres **intègrent la supervision des politiques stratégiques** visant à fournir des compétences numériques aux adultes **dans le même ministère que celui en charge de la politique générale d'éducation** (c'est-à-dire le ministère de l'Éducation), bien qu'un certain nombre d'initiatives soient menées par divers autres ministères (ministère des Affaires sociales, ministère de l'Économie, etc.). Les politiques elles-mêmes s'articulent généralement autour de **documents stratégiques génériques sur la numérisation**, même si les pays **développent de plus en plus des stratégies**

spécifiques en matière de compétences numériques pour les adultes (ou d'autres groupes cibles).

- **Les individus sont le plus souvent ciblés en tant que citoyens ou travailleurs**, les gouvernements se préoccupant de les doter des compétences nécessaires aux transformations sociétales et économiques. Les politiques accordent une attention particulière à **l'inclusion des personnes manquant de compétences numériques, ainsi qu'à la prise en compte des inégalités croisées** (telles que la fracture entre les genres).
- Les parcours éducatifs sont organisés par les **établissements de formation, les employeurs ou le soutien à l'auto-apprentissage individuel**, la plupart des pays adoptant **une approche multidimensionnelle** qui combine au moins certains de ces éléments. Il existe une disponibilité croissante de parcours individuels soutenus par des bons, des comptes d'apprentissage individuels et des approches similaires.
- **L'amélioration des compétences numériques des adultes figure dans les plans de relance et de résilience de presque tous les pays**, mais l'importance qu'elle revêt diffère. Cela s'applique non seulement aux compétences numériques des adultes, mais aussi aux compétences numériques en général. Les mesures communes prioritaires des divers plans comprennent la mise à niveau du cadre politique, le soutien à l'amélioration des compétences basée sur la demande par le biais de l'autonomisation individuelle, et l'utilisation des services publics de l'emploi pour financer l'investissement dans les actifs et les chômeurs.

Message clé 2. Un large éventail d'initiatives sont consacrées à l'amélioration des compétences numériques des adultes ; toutefois, elles semblent varier considérablement selon les pays et les groupes cibles. Par conséquent, l'accès aux programmes de compétences numériques n'est pas toujours universel et égal.

- Le soutien public à l'acquisition de compétences numériques tend à être assuré par le financement de programmes axés sur les employeurs, l'apprentissage individuel par le biais de bons ou de comptes d'apprentissage, ou la création de plateformes qui mettent en relation les particuliers et les entreprises avec des prestataires spécifiques.
- De nombreuses initiatives sont ascendantes et axées sur la demande. Cependant, même dans les pays où une pléthore d'options est disponible, **l'accessibilité constitue un défi**.
- Ce défi tend à être relevé par des **agrégateurs et/ou des fournisseurs virtuels**, généralement créés au niveau national et utilisant des fonds publics. Il s'agit par exemple de fournisseurs d'informations, d'organisateur d'activités de formation ou encore de financeurs. Cependant, non seulement ces prestataires n'existent que dans une minorité d'États membres et de régions, mais ils présentent également des faiblesses majeures. Dans la plupart des cas, ce sont ceux qui possèdent déjà un certain niveau de culture numérique qui ont le plus de chances d'y accéder, ce qui conduit à ce que l'on appelle « l'effet Matthieu », selon lequel on donne plus à ceux qui possèdent déjà une certaine dotation initiale. L'investissement dans les comptes et les bons d'apprentissage individuels offre la possibilité de résoudre le problème de l'accessibilité.
- En plus des passerelles numériques, il existe une **voie parallèle de réseaux de prestataires axés sur le lieu** qui se concentrent sur les compétences numériques de base et plus avancées. Même si ces réseaux offrent une alternative physique aux parcours numériques, l'efficacité de leurs activités et de leurs programmes reste à démontrer, car ils sont rarement évalués.

Message clé 3. En raison de sa nature évolutive et du manque de recherches rigoureuses, **il n'existe pas encore de cartographie exhaustive de l'offre de compétences numériques actuellement proposée.** Il existe également très peu de preuves concernant les liens de causalité et le rapport coût-efficacité des politiques et interventions existantes. Il est donc difficile d'identifier des bonnes pratiques ou des modèles exemplaires pour l'offre de compétences numériques aux adultes.

Compte tenu des ressources considérables investies dans les stratégies de numérisation et l'acquisition de compétences numériques, ainsi que de l'importance croissante de ces compétences tant pour la cohésion sociale que pour les transformations économiques, les autorités aux niveaux européen et national devraient **investir davantage dans la collecte de données rigoureuses sur le sujet et élaborer un ensemble de bonnes pratiques** qui pourraient, moyennant des adaptations aux circonstances nationales, être rapidement diffusées dans toute l'Europe. Il s'agit d'un domaine important pour les recherches futures, qui nécessite des infrastructures pertinentes pour favoriser la collecte de données (telles que le développement d'indicateurs précis et l'application d'approches innovantes en matière de big data), ainsi qu'une plus grande attention à l'évaluation de l'impact pour comprendre les effets à court et à long terme.

Comment trouver des informations sur l'Union européenne ?

En ligne

Des informations sur l'Union européenne sont disponibles, dans toutes les langues officielles de l'UE, sur le site web de l'Europe à l'adresse : https://europa.eu/european-union/index_fr

Publications de l'Union européenne

Vous pouvez télécharger ou commander des publications gratuites et payantes à l'adresse : <https://publications.europa.eu/fr/publications>. Vous pouvez obtenir plusieurs exemplaires de publications gratuites en contactant Europe Direct ou votre centre d'information local (https://europa.eu/european-union/contact_fr).



Office des publications
de l'Union européenne