

Les Assises Nationales de l'Éducation et de la Formation Numériques 2013

3 avril 2013 à 14h00

25 propositions
pour un impact économique et sociétal des nouvelles technologies
pour l'éducation et la formation

SOMMAIRE

1	Contexte et méthode	4
2	Enjeux.....	7
3	Axes de lecture du document	8
4	Les 25 propositions	9
4.1	Propositions répondant aux Enjeux Sociétaux	10
	PROPOSITION N°1 - Développer les compétences numériques des élèves en intégrant le numérique à toutes les disciplines. 10	
	PROPOSITION N°2 - Structurer la formation initiale et continue des enseignants au numérique	10
	PROPOSITION N°3 - Développer le secteur économique des ressources éducatives numériques.....	11
	PROPOSITION N°4 - Innover, Expériménter et Observer pour Généraliser.....	12
	PROPOSITION N°5 - Accompagner budgétairement la mutation de la formation initiale et professionnelle	13
	PROPOSITION N°6 - Favoriser les conditions de retour à l’emploi des demandeurs d’emploi	13
	PROPOSITION N°7 - Favoriser l’accès à la formation des secteurs publics en phase de mutation structurelle	14
4.2	Propositions permettant de structurer la filière	15
	PROPOSITION N°8 - Clarifier les rôles entre les industriels de la filère du numérique éducatif et les acteurs et opérateurs publics.....	15
	PROPOSITION N°9 - Favoriser les coopérations industrielles entre les acteurs privés du numérique éducatif et les branches professionnelles	16
	PROPOSITION N°10 - Favoriser les échanges entre le secteur public éducatif et les industriels du numérique	16
	PROPOSITION N°11 - Évolution du code des marchés publics pour intégrer les spécificités des services en mode cloud	17
	PROPOSITION N°12 - Promouvoir une norme d’interopérabilité entre les éditeurs de contenus et les circuits de distribution	18
	PROPOSITION N°13 - Développer des filières de formation initiale et continue aux métiers du numérique dans la formation.....	18
	PROPOSITION N°14 - Créer un cluster virtuel national dédié à e-éducation.....	19
4.3	Propositions permetant de développer la filière.....	20
	PROPOSITION N°15 - Équilibrer les financements entre équipements et contenus à partir des projets d’établissements	20
	PROPOSITION N°16 - Développer le cofinancement de la solution et de ressources en e-education (établissements / entreprises)	20
	PROPOSITION N°17 - Favoriser l’accès des PME aux marchés publics de l’éducation et de la formation	21
	PROPOSITION N°18 - Prise en compte de l’innovation pédagogique dans le cadre des dispositifs fiscaux	21
	PROPOSITION N°19 - Améliorer les conditions d’imputabilité sur les budgets formation des entreprises et de prise en charge par les OPCA des actions de e-formation	22
	PROPOSITION N°20 - Développer des mécanismes de financements d’aide automatique, d’avances remboursables et fond de garantie.....	22

	PROPOSITION N°21 -	Définir l'e-éducation comme un axe prioritaire pour les investisseurs (public/privé)	23
4.4		Propositions permettant le développement international.....	24
	PROPOSITION N°22 -	Initiative export « e-éducation – made in france »	24
	PROPOSITION N°23 -	Prospection export ciblée et coordonnée public / prive.....	25
	PROPOSITION N°24 -	Organiser la veille internationale	26
	PROPOSITION N°25 -	Intégrer la filière dans les mécanismes OFFSET pour les grands contrats exports dans lesquels l'État et les grands groupes français sont directement impliqués.....	26
5		En conclusion.....	27
4.1		Compétitivité	27
4.2		Comblé le retard dans l'intégration du numérique dans l'enseignement	27
4.3		Le numérique constitue une opportunité pour accompagner la mutation des économies modernes.....	28

1 CONTEXTE ET METHODE

Les Assises Nationales de l'Éducation et de la Formation Numériques se déroulent en 2013 du 4 février au 3 avril 2013 à l'initiative de l'AFINEF (voir page 5), Association Française des Industriels du Numérique dans l'Éducation et la Formation, et du pôle de compétitivité de la filière des services et contenus numériques, Cap Digital (voir page 5).

Dans une société où le numérique s'impose, leur but est de rassembler les acteurs économiques concernés par la formation et l'éducation pour répondre à l'évolution permanente des besoins et des pratiques en la matière.

Fort du succès des Assises 2010 et 2012, de leur expérience et de leur capacité à impliquer des acteurs hors de leur propre communauté, l'AFINEF et Cap Digital visent, avec le soutien de nombreux partenaires, 300 participants dont 150 issus de l'univers numérique éducatif.

Les Assises se déroulent en deux phases :

- Les travaux en commissions (élargies à l'ensemble des industriels de la filière) sur les propositions d'action et les feuilles de routes par thématiques et rédaction du document final, **du 4 au 19 février 2013**
- Plénière de restitution sous forme de table ronde avec les responsables politiques, prescripteurs de l'offre de formation et la presse, le **3 avril 2013, au Forum des Images, Paris**

Ces Assises se tiennent dans un contexte particulièrement favorable (croissance à deux chiffres du secteur en France et dans le monde : + 18 % en entreprise sur la France et + 20,6 % pour le marché du serious game aux États-Unis) et riche en initiatives tant de la part du secteur privé (12 entreprises françaises au BETT¹) que des pouvoirs publics avec, notamment, une stratégie pour « faire entrer l'école dans l'ère du numérique » portée par le Ministre de l'Éducation nationale Vincent Peillon ; le lancement de la Banque Publique d'Investissement ; ainsi que les initiatives en faveur du numérique et des PME portées par Mme Fleur Pellerin, Ministre déléguée auprès du ministre du Redressement productif, chargée des Petites et Moyennes Entreprises, de l'Innovation et de l'Économie numérique.

La volonté du gouvernement de « faire entrer l'école dans l'ère numérique » impacte l'éducation des élèves et la formation initiale des professeurs.

Pour les entreprises et les services publics, le numérique représente le seul moyen de former leurs effectifs de manière plus efficace et à budget constant. Dans l'intégration de cette réalité, nous pouvons affirmer que « Le numérique éducatif représente une vraie opportunité économique et qu'il faut pour cela se donner les moyens de réussir ! ».

Faisant suite à plusieurs mois de réflexion et de concertation au sein de la filière, à l'AFINEF comme chez Cap Digital et les associations fédérées, les Assises ont pour objectif de valider une « **feuille de route des actions à mener afin de faire de la filière éducation et formation numérique en France une filière d'excellence et l'une des plus dynamiques et des plus reconnues au niveau mondial** ».

Les entreprises de la filière, les établissements et organismes de formation pourront, grâce à ces propositions, se positionner par rapport aux évolutions attendues et être candidats pour déployer certains des scénarios retenus.

Ces propositions permettront également de guider l'industrie et la recherche dans l'élaboration d'offres adaptées aux établissements, aux organismes de formation, aux entreprises et aux services publics.

¹Salon International de l'éducation à Londres

Elle permettra enfin aux autorités publiques d'adapter les mécanismes d'incitations, de régulation et de soutien financier pour favoriser l'appropriation des technologies numériques par le marché et de faire de cette filière une industrie française de croissance.

Sont invités à la plénière du 3 avril 2013 à 14h00 au Forum des Images, Paris :

- Les ministres concernés par le sujet,
- Les acteurs économiques de la filière,
- Les donneurs d'ordres majeurs du secteur,
- les OPCA, les collectivités territoriales,
- Les investisseurs et acteurs financiers comme la Caisse de Dépôt de Consignation, la BPI.

Seule une refondation de l'école et une refonte des systèmes de formation tout au long de la vie garantiront l'avenir et la croissance de notre pays.

Ces Assises vont ouvrir la voie à une éducation et à une formation continue bien ancrées dans l'ère du numérique et vont permettre aux entreprises françaises de la filière d'occuper une place de choix sur un marché qui représente 7,5% du PIB mondial.

*Yves Dambach, Vice-président de l'AFINEF en charge des Assises,
yves.dambach@ktm-advance.com, 01 40 27 47 67*

*Stéphane Distinguin, Président de Cap Digital,
01 40 41 11 60*

*Hervé Borredon, Président de l'AFINEF,
01 76 91 52 01*

Les présidents des commissions en charge de la rédaction des propositions :

Arnaud Albou : arnaud.albou@web-education.net
Hervé Borredon : hborredon@itop.fr
Yves Dambach : yves.dambach@ktm-advance.com
Deborah Elalouf : deborah@tralalere.net
Philippe Mero : pmero@p-m-conseil.com
Christian de Veyrac : christian.deveyrac@tellmemore.com
Thierry de Vulpillières : thierryd@microsoft.com

Contact Presse : Agathe Fourquet / 01 40 41 11 84 / agathe.fourquet@capdigital.com

À propos de l'AFINEF

Le 18 octobre 2012, 26 acteurs de l'industrie du numérique dans l'éducation et la formation en France se sont réunis pour constituer l'Association Française des Industriels du Numérique dans l'éducation et la Formation (AFINEF).

L'AFINEF a pour mission la valorisation, la promotion et le développement économique de la filière numérique de l'éducation et de la formation professionnelle continue en France et à l'international. Elle a également pour objectif de rassembler de façon large, de fédérer et de structurer l'ensemble des entreprises de la filière afin d'assurer l'interface de la profession avec les autres acteurs présents sur ces secteurs (Ministères, collectivités territoriales, partenaires sociaux, OPCA, associations et fédérations d'acteurs de l'enseignement, instances européennes, autres associations professionnelles et internationales...). Enfin, l'AFINEF ambitionne de développer une puissante industrie numérique éducative « à la française », au travers d'une démarche collective d'innovation technologique, économique, sociale et pédagogique.

Rassemblant, sous l'égide du pôle de compétitivité Cap Digital, PME, start-ups, grands groupes et associations, 26 membres fondateurs, témoignent de la diversité des acteurs du secteur : 4n Media Group, Alterway, Educaweb, eInstruction, Encyclopaedia Universalis, GEDEM, GIE lesite.tv, lobjects, Itop Education, Jeulin, Kosmos, KTM Advance, Logica qui fait maintenant partie de CGI, Microsoft, Milliweb, myBlee, PM Conseil, Promethean, Simple IT, SNE (Groupe Education), TELL ME MORE, Texas Instruments, Tralalère, Unowhy, Viforma, WebServices Pour l'Education.

Depuis sa création, l'Afinef compte 4 membres adhérents supplémentaires (Orange, Edupad, Knowmore, Neotis) et 12 demandes en cours d'adhésion.

Les membres de l'AFINEF, représentent :

- Chiffre d'affaires global = 400 M€
- Dont une part modeste de 10 % à l'international
- Environ 2000 salariés
- En moyenne 13% du CA consacré à la R&D

À propos de Cap Digital (www.capdigital.com)

Cap Digital est le pôle de compétitivité de la filière des contenus et services numériques. Ses 9 communautés de domaine regroupent plus de 700 adhérents : 620 PME, 20 grands groupes, 50 établissements publics, écoles, et universités ainsi que 10 investisseurs en capital.

Il œuvre à faire de la Région Île-de-France l'une des références mondiales du numérique, tant d'un point de vue industriel que stratégique. Le développement de la R&D, la croissance des entreprises, la mise en réseau de ses adhérents et leur promotion à l'international sont autant de missions pour soutenir la créativité et la compétitivité de cet important secteur industriel.

Cap Digital organise le festival Futur en Seine, rendez-vous mondial annuel des forces vives de la création, de l'innovation et de l'économie numérique désireuse d'exposer, rencontrer, débattre, d'exprimer et de partager une vision du futur avec le grand public.

2 ENJEUX

En matière de numérique éducatif, les pouvoirs publics et les acteurs privés sont notamment confrontés aux enjeux suivants :

- Contribuer au développement de l'économie française du numérique éducatif et du savoir afin qu'elle soit reconnue sur la scène internationale comme une filière d'excellence,
- Améliorer la performance des systèmes de formation tout en baissant les coûts (amélioration de la productivité des budgets de formation),
- Permettre une meilleure employabilité des citoyens par un meilleur accès à la formation tout au long de la vie,
- Former des citoyens ouverts sur le monde et acteur de leur devenir,
- Accompagner l'évolution des entreprises en particulier des PME et des ETI en favorisant l'accès à la formation des personnels concernés par des mutations professionnelles,
- Accompagner l'évolution de la fonction publique en favorisant l'accès à la formation des agents concernés par des mutations professionnelles,
- Favoriser l'égalité des chances dans l'accès à la connaissance des élèves et des étudiants,
- Inscrire la filière dans les schémas et dispositifs de gouvernance des plans filières aussi bien pour l'économie et les finances, l'industrie, le travail, le commerce extérieur, les affaires étrangères et la coopération internationale que l'éducation et l'enseignement supérieur et la recherche.

Les travaux en commissions de l'AFINEF ont d'ores et déjà permis d'identifier des propositions pouvant apporter des réponses concrètes à ces enjeux. Ces propositions sont détaillées ci-après.

3 AXES DE LECTURE DU DOCUMENT

Les propositions ont été classées par axes pour une lecture plus rapide du document et se réfèrent pour la plupart aux orientations de la feuille de route du gouvernement sur le numérique

Axes	Propositions concernées par axe
Primaire et secondaire	1 / 2 / 3 / 8 / 9 / 10 / 12 / 13
Éducation supérieure	1 / 2 / 3 / 8 / 9 / 13
Formation Professionnelle	5 / 6 / 7 / 9 / 10 / 13 / 19
Structuration de la filière	3 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12 / 13 / 14
Innovation et Recherche	3 / 4 / 12 / 16 / 18 / 20
Développement international	22 / 23 / 24 / 25
Développement des PME	3 / 9 / 11 / 15 / 16 / 17 / 18 / 20 / 21
Compétitivité de la société française (enjeu sociétal)	1 / 2 / 6 / 7 / 13
Croissance de la filière	11 / 15 / 16 / 17 / 18 / 19 / 20 / 21

^

4 LES 25 PROPOSITIONS

Convention de langage :

Par convention, le terme e-education désigne globalement la e-formation (formation professionnelle continue) et la e-éducation (formation initiale).

Le terme « e-learning » est usuellement employé pour définir des formations basées sur le numérique sur le marché de la formation professionnelle. Les « serious games » et le « social learning » est intégré sous le terme « e-learning » .

Ordre de priorité des propositions :

Les propositions ne sont pas classées par ordre de priorité. Les axes de lecture du document (chapitre précédent) et la table suivante permettront au lecteur de sélectionner les propositions qui le concernent directement.

4.1 PROPOSITIONS REPONDANT AUX ENJEUX SOCIETAUX

PROPOSITION N°1 - DEVELOPPER LES COMPETENCES NUMERIQUES DES ELEVES EN INTEGRANT LE NUMERIQUE A TOUTES LES DISCIPLINES.

L'idée :

- Conformément aux préconisations du B2i, faire en sorte que les élèves utilisent le numérique au service des apprentissages dans toutes les disciplines, de l'école primaire au lycée.

Les mécanismes :

- Utiliser au cours de la scolarité une grande variété de ressources numériques : programmes de simulation et d'expérimentation, exercices, programmes d'aide à l'enseignement dans toutes les matières, ressources documentaires, déclinaisons numériques des manuels scolaires, logiciels de soutien scolaire, etc.
- Former les enseignants à l'utilisation de ces ressources dans le cadre des stages de formation (1^{er} degré) et des Plans Académiques de Formation (2nd degré).
- Utiliser davantage le numérique dans les modalités d'évaluation des élèves.
- Dans l'enseignement professionnel notamment, éviter le décalage entre d'une part les dispositifs d'apprentissage et d'évaluation, et d'autre part les évolutions technologiques.
- Intégrer au *Conseil supérieur des programmes* des représentants du monde des entreprises liées à l'innovation technologique et à la problématique éducative, afin que les éditeurs du numérique puissent apporter leur expertise sur la forme des contenus.

Les arguments :

- Utiliser le numérique dans les différentes disciplines scolaires va faciliter et enrichir les apprentissages.
- C'est un facteur d'égalité et un moyen de réduire la fracture numérique entre les élèves bénéficiant chez eux d'un usage élaboré du numérique et les autres.

C'est une façon de préparer les élèves à des outils, à des pratiques, à des modes de penser qu'ils retrouveront ensuite dans leur vie professionnelle.

PROPOSITION N°2 - STRUCTURER LA FORMATION INITIALE ET CONTINUE DES ENSEIGNANTS AU NUMERIQUE

L'idée :

- Favoriser l'intégration du numérique dans les cursus de formation initiale et continue des enseignants.
- Promouvoir le partage de pratiques numériques.
- Définir des espaces de formation sur l'ensemble du territoire.

Les mécanismes :

- Définir un cursus numérique spécifique obligatoire dans la formation des enseignants.
- Mise en place de lieu de proximité pour la formation des enseignants (mission pouvant être assurée par le réseau SCEREN-CNDP) en partenariat avec les industriels du secteur (organisation d'ateliers de formation, de journées de présentation, de forums d'échanges).

Les arguments :

- Manque de formation initiale des enseignants au numérique et à l'intégration dans leurs pratiques.

- Formation continue insuffisante pour les 80 % des enseignants n'étant pas « naturellement » attirés par le numérique.
- Besoins en formation aux nouveaux outils pour aider les enseignants à faire évoluer leurs usages et leurs pratiques (exemple du Serious Games).

PROPOSITION N°3 - DEVELOPPER LE SECTEUR ECONOMIQUE DES RESSOURCES EDUCATIVES NUMERIQUES

L'idée :

- Développer le secteur économique des ressources éducatives numériques, condition indispensable du développement des usages numériques dans l'Éducation.
- donner aux établissements scolaires (écoles, collèges, lycées) les moyens nécessaires pour se procurer des ressources éducatives numériques et permettre ainsi le développement d'un véritable marché national dans des conditions de libre concurrence.

Les mécanismes :

- Faire en sorte que les établissements disposent de budgets annuels pour acheter des ressources éducatives numériques comme cela existe pour les autres fournitures pédagogiques (manuels scolaires, ouvrages documentaires, autres livres, dossiers pédagogiques, fichiers d'exercices, etc.).
- Pour cela, demander aux différents financeurs (État, régions, départements, communes) de prévoir dans leurs budgets pédagogiques une ligne spécifique "ressources éducatives numériques" afin d'initier ce mouvement.
- Faire en sorte que chaque plan d'équipement "matériel" (ordinateurs, tablettes, TNI, VPI, etc.) soit accompagné d'un budget consacré aux ressources.
- Afin de faciliter le choix des établissements, étudier la possibilité d'un catalogue affichant l'offre de ressources numériques de l'ensemble des éditeurs, par exemple, sur le modèle de ce qui a été fait lors des opérations ENR et CCR (un tel catalogue permettant ou non la prise de commande, en fonction du modèle qui sera retenu).

Les arguments :

- Il ne peut y avoir d'entreprises performantes du numérique éducatif sans un véritable marché intérieur sur lequel ces entreprises peuvent s'appuyer.
- Ce marché doit être alimenté par la demande des établissements et des enseignants, comme pour les ressources pédagogiques plus "classiques". Une spécificité du système éducatif français est la liberté pédagogique de l'enseignant qui choisit ce qui correspond le mieux à sa pratique et à son contexte de classe. Vouloir imposer "d'en haut" tel ou tel type de ressources serait largement contre-productif (ce qui n'interdit pas la possibilité de préconisations au niveau national, académique, local... en fonction notamment des priorités affichées : type de support choisi, liaison avec les ENT, etc.).
- Comme pour les autres fournitures pédagogiques, les budgets doivent être annuels et reconductibles afin d'assurer aux établissements une pérennité dans leurs choix et de permettre aux entreprises de se projeter dans le moyen et le long terme grâce à une stabilité des recettes (au minimum).
- C'est grâce à un marché intérieur fort que les entreprises pourront investir massivement dans l'innovation et atteindre la taille critique qui leur permettra d'être réellement efficaces à l'exportation.

PROPOSITION N°4 - INNOVER, EXPÉRIMENTER ET OBSERVER POUR GÉNÉRALISER

L'idée :

- le numérique est vecteur d'innovations permanentes (aussi bien sur le plan technologique que sur les plans organisationnels, des usages et des pratiques) qu'il convient de pouvoir expérimenter et observer pour mieux en comprendre les impacts et en préparer la généralisation.
- L'idée est donc de créer un 'cadre de référence' permettant à l'ensemble des acteurs de l'écosystème d'innover, expérimenter et observer afin de mieux préparer la généralisation des déploiements.

Mécanismes :

- Comprendre et utiliser les mécanismes de Living Lab et FabLabs.
- Porter à l'étude des tendances émergentes comme le phénomène du « Bring Your Own Device » (BYOD), les serious games... :
 - Étudier pour en mesurer les intérêts, inconvénients, modes applicatifs, etc.
 - Se rapprocher des observatoires des usages existants au sein des institutions
 - Mission IG & AFINEF pour une expérimentation sur un périmètre significatif des conditions d'utilisation en classe du matériel informatique acquis par les familles
- Clarifier les mesures d'usage - Importance de repenser les indicateurs de mesure des usages :
 - Attentes et études à mettre en regard des équipements et taux d'usage.
 - Que mesure-t-on ? Comment analyser les chiffres ? Prendre en compte les recommandations et les normes existantes (des normes existent ainsi dans l'e-learning).
 - Mise en réalité des statistiques, publication d'une grille d'analyse.
 - Préconisation méthodologique sur les usages ?
 - Promotion des études de cas.
 - Analyse de grilles.
- Mener davantage d'expérimentations en relation avec les producteurs pour avoir davantage de retours d'usages et d'apprentissages :
 - Améliorer la circulation des expressions de besoins du terrain vers les producteurs et le retour de cas d'écoles vers le terrain.
 - Peu d'éditeurs ont le temps et les moyens de procéder à des véritables expérimentations in situ. Ces expérimentations ainsi que la formalisation de cas d'écoles sont pour autant indispensables pour une amélioration qualitative de la filière et pour établir une typologie efficace des usages.
 - Rapprochement entre l'observatoire AFINEF et les observatoires institutionnels.

Arguments

- Contribuer à la mise en place d'une offre de qualité, normalisée et en adéquation avec les besoins exprimés par les utilisateurs.
- Anticiper les évolutions futures des besoins utilisateurs afin de d'orienter les processus d'innovations vers la satisfaction de ces besoins.

PROPOSITION N°5 - ACCOMPAGNER BUDGETAIREMENT LA MUTATION DE LA FORMATION INITIALE ET PROFESSIONNELLE

L'idée :

- Affecter prioritairement les budgets non « gelés », car affectés à des emplois salariés d'enseignants ou de formateurs dans des établissements, aux financements de la formation numérique (e-learning, serious games, plates-formes,...) afin de rattraper le retard français en éducation.

Les mécanismes :

- Dès lors qu'une nouvelle action de formation réalisée par le service public en sous-traitance, l'action devrait être prioritairement réalisée en e-learning (au sens large, incluant les serious games).
- À défaut, s'il s'avère qu'il est impossible de la réaliser entièrement e-learning, le marché est attribué par ordre de priorité :
 - En blended learning (formation mixte e-learning/présentiel),
 - En présentiel.
- En priorités sont visés par cette mesure :
 - Le Fonds Paritaire de Sécurisation des Parcours Professionnels² destiné à financer des actions de « qualification et de requalification » des salariés fragilisés mais aussi des demandeurs d'emploi.
 - Les formations sous-traitées comme celles du CNFPT³, de Pôle Emploi ou des différents ministères.

Les arguments :

- Rattraper par ce biais le retard de la France (7% de la formation en e-learning en France, contre 20% en Allemagne et 30% aux États-Unis).
- Augmenter la productivité des actions de formation (plus vite, plus efficace, moins cher).
- Former à des disciplines nouvelles et à des expertises rares.
- Maitriser les coûts et les résultats.

PROPOSITION N°6 - FAVORISER LES CONDITIONS DE RETOUR A L'EMPLOI DES DEMANDEURS D'EMPLOI

L'idée :

- La lutte contre le chômage est la première des priorités actuelles du gouvernement. Dans ce contexte, l'accès pour tous à la formation devient essentiel.
- L'initiative vise donc à favoriser l'accès à la formation professionnelle par les demandeurs d'emploi grâce au numérique et à améliorer les mécanismes de formation tout au long de la vie pour une meilleure employabilité des citoyens.
- L'AFINEF veut contribuer à aider au retour à l'emploi en donnant accès aux demandeurs d'emploi à un portail de formations en ligne comprenant les meilleurs contenus de formation actuellement disponibles en France.

²FPSPP

³Centre National de la Fonction Publique Territoriale

- Grâce à la mise en place de cette initiative, la France deviendrait ainsi l'un des premiers pays au monde à mettre en place un dispositif formatif numérique à grande échelle pour lutter contre le chômage.

Les mécanismes :

- Le projet consiste en la mise en place d'un bouquet d'offres de formations professionnelles accessibles via un portail dédié.
- Les thématiques disponibles sur le portail pourront comprendre notamment les domaines suivants : entretien d'embauche, vente/commerce, développement professionnel appliqué (gestion du temps/productivité, gestion de projet, gestion d'équipes...), bureautique & IT, remédiation sur des compétences fondamentales (français, mathématiques...), maîtrise des langues étrangères.

Les arguments :

- Si tous les acteurs s'accordent sur la nécessité de former pour accélérer le retour à l'emploi et améliorer l'employabilité future des citoyens, un certain nombre de facteurs freine l'efficacité de certains dispositifs actuellement en place :
 - L'accélération dans les mutations de l'environnement économique nécessite de former plus et mieux dans des délais raccourcis,
 - L'accroissement du nombre de demandeurs d'emplois appelle de plus en plus à la mise en place de dispositifs de formation apportant une réponse à large échelle aux besoins exprimés,
 - La réduction des moyens financiers disponibles par les administrations et les collectivités territoriales nécessite la mise en place de dispositifs de formation de qualité apportant une réponse novatrice à ces contraintes budgétaires.
- La mise en place d'un dispositif numérique de formation permettrait de satisfaire à la fois aux contraintes budgétaires et de déploiement à grande échelle des modules de formation.
- Par ce qu'elle regroupe les principaux acteurs du numérique éducatif en France, l'AFINEF peut contribuer de façon pertinente à la mise en place d'un bouquet très riche et diversifié d'offres de formation en ligne.

PROPOSITION N°7 - FAVORISER L'ACCES A LA FORMATION DES SECTEURS PUBLICS EN PHASE DE MUTATION STRUCTURELLE

L'idée :

- Les mutations en cours pour la modernisation de l'administration publique vont créer des besoins plus importants à l'avenir pour des actions de formation à destination des agents.
- Nous pensons que l'AFINEF peut contribuer, en coordination avec le CNFPT, à développer ces nouveaux modes de formation.

Les mécanismes :

- Création d'un portail d'accès à des formations en ligne sur des problématiques de formation critiques par rapport à l'évolution de la fonction publique.

- Associer les entreprises de l'e-éducation avec le "pilote" de la réforme des activités de publication de l'Etat et d'être reconnu comme un interlocuteur professionnel en matière d'expertise numérique

Les arguments :

- Enrichir les dispositifs de formation existants pour la formation des agents concernés par des mutations professionnelles.
- Contribuer à l'accélération de la numérisation des activités de publication de l'Etat en étant un partenaire privilégié de la DILA en matière de formation à la publication numérique.

4.2 PROPOSITIONS PERMETTANT DE STRUCTURER LA FILIERE

PROPOSITION N°8 - CLARIFIER LES ROLES ENTRE LES INDUSTRIELS DE LA FILIERE DU NUMERIQUE EDUCATIF ET LES ACTEURS ET OPERATEURS PUBLICS

L'idée :

- Les acteurs de la filière industrielle du numérique éducatif ont besoin de visibilité pour préparer l'avenir et rationaliser leurs investissements. Préciser les champs d'intervention des acteurs publics et privés afin que leur collaboration s'effectue en bonne intelligence.
- Favoriser le développement d'une offre numérique pour les secteurs de niche dont la rentabilité économique du marché est insuffisante (dans le domaine du handicap ou des langues régionales par exemple).

Les mécanismes :

- Évaluer les coûts de production selon un mode uniforme dans le public et dans le privé en considérant l'ensemble des paramètres, et notamment le coût des personnels impliqués.
- Mettre en place un fond de subventionnement des achats de produits en e-éducation.
- Définir des priorités (pourcentage de co-financement) en fonction des secteurs à privilégier.
- Reversement à l'acheteur (ou au fournisseur qui dans ce cas aura fait une réduction commerciale en conséquence) par le fond de la part subventionnée.

Les arguments :

- Conforter les sociétés innovantes de l'e-éducation dans les domaines porteurs en leur permettant de mieux s'appuyer sur le marché intérieur.
- Permettre de moduler le financement en fonction des priorités politiques (ex : illettrisme, filières professionnelles spécifiques...).
- Garantir que les investissements (et le subventionnement associé) correspondent bien à une attente du marché.
- Mutualiser les moyens pour une offre de meilleure qualité, moins chère, exportable.
- Il ne s'agit de rien de plus que de respecter les règles de concurrence affirmées par les pouvoirs publics à de nombreuses reprises, et dernièrement dans la Circulaire du 29 mars 2012 relative à l'efficacité des activités de publication de l'Etat : « *Lorsque les activités de publication de l'Etat, qu'elles soient gratuites ou payantes, entrent en concurrence directe avec des publications similaires du secteur privé ou ont vocation à être réutilisées à son initiative ou en collaboration avec lui, il convient de faire preuve d'une vigilance particulière quant aux risques de perturbation d'une activité économique existante ou émergente dans le secteur privé. L'édition doit être précédée d'une analyse du marché considéré.* »

PROPOSITION N°9 - FAVORISER LES COOPERATIONS INDUSTRIELLES ENTRE LES ACTEURS PRIVES DU NUMERIQUE EDUCATIF ET LES BRANCHES PROFESSIONNELLES

L'idée :

- Actuellement, trop peu d'échanges existent entre les branches professionnelles et les acteurs privés pour le développement de contenus pédagogiques adaptés aux spécificités des secteurs d'activité.
- Il en résulte une dilution des moyens mis en œuvre et un manque de cohérence dans l'offre de modules numériques.

Les mécanismes :

- Favoriser les échanges et les co-productions mises en œuvre avec les branches professionnelles par des incitations financières ou fiscales.

Les arguments :

- Favoriser le développement d'une filière de l'excellence « à la française » dans les formations professionnelles, en particulier celles exposées aux mutations rapides.
- Mutualiser les moyens pour une offre de meilleure qualité, moins chère, exportable.
- Conforter les sociétés innovantes de l'AFINEF en leur permettant de mieux s'asseoir sur le marché intérieur.
- Offrir un débouché commercial nouveau aux services formation des branches professionnelles par l'exportation.

PROPOSITION N°10 - FAVORISER LES ECHANGES ENTRE LE SECTEUR PUBLIC EDUCATIF ET LES INDUSTRIELS DU NUMERIQUE

L'idée :

- Décloisonner les secteurs publics et privés et offrir aux cadres et enseignants de l'Éducation Nationale / Collectivités/ Organismes de formation publics l'opportunité de :
 - découvrir le milieu professionnel des entreprises fournisseurs et prestataires du secteur,
 - de comprendre les exigences, les contraintes et les valeurs des acteurs privés du secteur
- Les entreprises de l'AFINEF, acteurs engagés auprès de l'Éducation et de la Formation et partageant des valeurs communes avec le secteur public, seront en première ligne sur cette initiative.

Les mécanismes :

- Offrir la possibilité et faciliter des temps de passage en entreprises des cadres et enseignants de l'Éducation nationale et des organismes de formation publics.
- Étendre les stages à la mode CERPET⁴ principalement pour les enseignants des filières économie gestion et sciences et techniques industrielles).
- Adapter à la relation entreprise en France les modèles des programmes européens (Comenius et autres) qui facilitent les échanges « académiques » au niveau européen.

⁴ Centre d'Études et de Recherches des Professeurs de l'Enseignement Technique (<http://www.cerpet.education.gouv.fr/>)

- Congés de l'Éducation/Formation pour occuper, *pour un temps donné*, un poste en entreprises ... à flécher vers les entreprises de l'e-éducation.

Les arguments :

- L'école bouge et se refonde, elle ne peut pas se réinventer toute seule en dehors d'une relation à l'écosystème qui l'entoure.
- Elle doit pouvoir s'ouvrir dans ses pratiques (management, gestion, d'usage du numérique ...) et les entreprises de l'AFINEF seront ouvertes à ces échanges.
- Les enseignants qui le souhaitent – et pas seulement ceux qui bénéficient des stages CERPET – doivent pouvoir découvrir le monde l'entreprise.

PROPOSITION N°11 - ÉVOLUTION DU CODE DES MARCHES PUBLICS POUR INTEGRER LES SPECIFICITES DES SERVICES EN MODE CLOUD

L'idée :

- Les services et l'offre logicielle en mode cloud se développent fortement.
- Le déploiement de services logiciels à grande échelle comme on le rencontre dans l'e-éducation impacte un nombre important d'utilisateurs (plusieurs centaines de milliers).
- Les efforts en formation et conduite du changement sont considérables pour les collectivités et nécessitent souvent plusieurs années.
- Le Code des Marchés Publics actuels impose aux collectivités qui ont choisi de s'orienter vers un service cloud, une remise en concurrence systématique au bout de 4 ans alors que le projet est à peine terminé avec un risque d'être contraint à un changement de service (entraînant souvent un surcoût et un risque projet très important).

Les mécanismes :

- Faire évoluer le code des marchés publics afin de permettre aux acheteurs, s'ils le souhaitent, de prolonger un marché de service cloud sans recourir à une remise en concurrence complète.
- Le prolongement ne pourrait se faire que si le choix du service cloud a été fait dans le cadre d'une mise en concurrence ouverte.
- Le prolongement du marché pourrait être soumis à une obligation d'ajustement de prix en fonction d'un prix moyen du marché (pour éviter l'abus de position dominante du fournisseur de services cloud).

Les arguments :

- Sécuriser et pérenniser les investissements publics dans le déploiement massif de services numériques.
- Éviter le risque de « casser » une dynamique de développement des usages numériques dans la e-éducation.

PROPOSITION N°12 - PROMOUVOIR UNE NORME D'INTEROPERABILITE ENTRE LES EDITEURS DE CONTENUS ET LES CIRCUITS DE DISTRIBUTION

L'idée :

- Il n'existe pas actuellement une norme de gestion d'identité interopérable communément utilisée par les éditeurs de contenus et de plates-formes dans le secteur éducatif.
- Il est difficile de se repérer dans les modes de distribution hétérogènes sur le territoire, il est important d'apporter plus de visibilité et de transparence en ce qui concerne les modes de distribution des ressources TIC
- A l'instar de ce qui existe sur le marché de la formation professionnelle ou dans d'autres pays, il conviendrait de définir une norme d'interopérabilité entre éditeurs de plates-formes et d'outils et les éditeurs de contenus éducatifs.

Les mécanismes :

- Définir et promouvoir une norme d'interopérabilité (ENT, TNI,...).
- Conserver une variété d'entrées mais mettre à disposition un outil ou guide pour accompagner les propositions de ressources sur les circuits de référencement (Académies, Conseil Généraux/Régionaux, CRDP, CNDP, ENT, banques de ressources...).
- La mise en œuvre de cette norme pourrait être supportée par un service public d'interconnexion.

Les arguments :

- L'usage d'une normalisation est favorable au développement de pratiques pédagogiques riches et adaptées aux besoins.
- L'absence de normes génère des surcoûts liés à des intégrations spécifiques pour chacune des plates-formes et outils existants sur le marché.
- La création d'une norme de gestion d'identité interopérable permettra d'interfacer tout type de ressources numériques éducatives avec tout type d'utilisateur et simplifiera les usages pour les utilisateurs « finaux » : élève, professeur, personne en formation continue.

PROPOSITION N°13 - DEVELOPPER DES FILIERES DE FORMATION INITIALE ET CONTINUE AUX METIERS DU NUMERIQUE DANS LA FORMATION

L'idée :

- Offrir un débouché professionnel certain aux jeunes en formation initiale.
- Reconvertir les professionnels touchés par la crise et les mutations industrielles en particulier les formateurs et les experts métiers seniors.
- Permettre à la filière de l'éducation et de la formation numérique de se développer en lui fournissant des ressources humaines qualifiées (par exemple : Concepteurs et ingénieurs pédagogiques, Formateurs en ligne, Cogniticiens, Réalisateurs/chefs de produits pédagogiques, Directeurs artistiques, Développeurs...)

Les mécanismes :

- Inscrire les sciences de l'éducation dans la formation initiale ISN⁵.
- Créer des filières bac+2 à Bac +5, y compris sur les métiers d'ingénieurs et écoles de commerce, construites et maintenues avec l'AFINEF.

⁵ Informatique et Sciences du Numérique

- Créer des filières certifiantes de formation professionnelle continue avec les CNAM, les Universités, les CCI, construites et maintenues avec l'AFINEF.
- Favoriser la formation initiale et continue en alternance, en particulier l'apprentissage.

Les arguments :

- Il n'existe pas de réelle filière spécifique au secteur, alors qu'elles existent par exemple dans le jeu vidéo et surtout dans la formation en présentiel. Or à terme plus de 50% de la formation se réalisera en ligne comme cela est déjà le cas aux États-Unis.
- Les entreprises du secteur perdent en compétitivité car elles ne disposent pas des ressources humaines qualifiées dont elles ont besoins et doivent les former,
- Ce secteur est extrêmement attractif : postes qualifiés, créatif, social,
- La France a toutes les compétences pour créer cette filière et il suffit de les canaliser dans le bon sens.

PROPOSITION N°14 - CREER UN CLUSTER VIRTUEL NATIONAL DEDIE A E-EDUCATION

L'idée :

- Fédérer et connecter les entreprises françaises de l'e-éducation afin de développer les offres en synergie.

Les mécanismes :

- Doter l'AFINEF d'outils collaboratifs et de promotion.

Les arguments :

- Améliorer les échanges et les coopérations industrielles entre les entreprises françaises du numérique éducatif.
- Développer la visibilité à l'international de l'industrie du numérique française.

4.3 PROPOSITIONS PERMETTANT DE DEVELOPPER LA FILIERE

PROPOSITION N°15 - ÉQUILIBRER LES FINANCEMENTS ENTRE ÉQUIPEMENTS ET CONTENUS ET PARTIR DES PROJETS D'ÉTABLISSEMENTS

L'idée :

- Promouvoir et valoriser les projets d'établissements numériques, bassins d'établissements, projets d'enseignants.
- Faire en sorte que les équipements soient systématiquement accompagnés de contenus afin d'en intensifier l'usage et d'augmenter la performance de l'enseignement.

Les mécanismes :

- Pousser la logique de Projet d'Établissements, bassin d'établissement, projets d'enseignants.
 - Dynamique d'Appels à Projets Numériques d'Établissements (avec un objectif pédagogique et pas spécifiquement technologique).
 - Valoriser les enseignants utilisateurs plutôt que convaincre les rétifs
- Allouer autant de budget aux contenus qu'au matériel.
- Donner la priorité au Haut-Débit pour les EPLE⁶/Collectivités avec des projets numériques d'Établissements et des crédits d'achat associés(ou École et collectivité pour le Primaire et périscolaire). Modèle des Écoles Numériques Rurales (ENR).
- Appels à projets numériques d'établissement (objectif pédagogique, pas spécifiquement numérique).

Les arguments :

- Ce que demandent les industriels est le soutien au développement d'un marché solvable. L'achat par les établissements et les enseignants est la meilleure garantie d'un usage en classe.
- Valoriser les enseignants utilisateurs et les « sponsors » de projets numériques.

PROPOSITION N°16 - DEVELOPPER LE COFINANCEMENT DE LA SOLUTION ET DE RESSOURCES EN E-EDUCATION (ETABLISSEMENTS / ENTREPRISES)

L'idée :

- Favoriser le développement d'une offre numérique pour les secteurs de niche dont la rentabilité économique du marché est insuffisante.
- Garantir l'adéquation «soutien à l'innovation/besoins du marché ».

Les mécanismes :

- Mise en place d'un fond de subventionnement des achats de produits en e-éducation.
- Définition des priorités (pourcentage de co-financement) en fonction des secteurs à privilégier.
- Reversement à l'acheteur (ou au fournisseur qui dans ce cas aura fait une réduction commerciale en conséquence) par le fond de la part subventionnée.

Les arguments :

- Permettre de moduler le financement en fonction des priorités politiques (ex : illettrisme, filières professionnelles spécifiques...).

⁶ Établissements Publics Locaux d'Enseignement

- Garantir que les investissements (et le subventionnement associé) correspondent bien à une attente du marché.
- Éviter l'innovation pédagogique et/ou technologique « gadget ».

PROPOSITION N°17 - FAVORISER L'ACCES DES PME AUX MARCHES PUBLICS DE L'ÉDUCATION ET DE LA FORMATION

L'idée :

- Favoriser l'accès des PME de l'industrie du numérique aux marchés publics à l'instar de ce qui se fait dans certains pays comme les États-Unis avec le Small Business Act.

Les mécanismes :

Les initiatives prises en la matière pourraient par exemple prévoir :

- que dans les appels d'offres publics liés aux dispositifs numériques dans l'éducation ou la formation continue, une certaine part du marché soit réservée à des PME,
- que les appels d'offres d'une valeur importante remportés par une grande entreprise comportent « un plan de sous-traitance » montrant la part à laquelle les PME ont droit.
- la mise en place d'un système de garanties auprès des PME leur permettant de pouvoir se positionner sur des marchés importants.

Les arguments :

- Aider au développement d'une offre diversifiée et de qualité dans un secteur comprenant de nombreuses PME innovantes.

PROPOSITION N°18 - PRISE EN COMPTE DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE DANS LE CADRE DES DISPOSITIFS FISCAUX

L'idée :

- Aider et inciter les acteurs de l'e-Éducation à innover dans les pratiques pédagogiques.

Les mécanismes :

- Inclure les dépenses de recherche et de développement associées à l'innovation pédagogique dans l'assiette du CIR, le Crédit Innovation ou les dépenses permettant l'obtention du statut JEI.
- Harmoniser les régimes de TVA des ressources numériques et de l'édition scolaire

Les arguments :

- L'innovation pédagogique est le facteur clef de succès des offres de solutions e-éducation.
- L'innovation pédagogique repose sur des investissements R&D importants (sciences cognitives, logiciels, nouvelles interfaces utilisateur...).
- L'innovation pédagogique est un élément différenciateur majeur pour adresser les marchés à l'exportation.

PROPOSITION N°19 - AMELIORER LES CONDITIONS D'IMPUTABILITE SUR LES BUDGETS FORMATION DES ENTREPRISES ET DE PRISE EN CHARGE PAR LES OPCA⁷ DES ACTIONS DE E-FORMATION

L'idée :

- Agir par l'action directe du politique (négociation, loi, décret,...) et sur les OPCA afin d'ouvrir la formation en France sur la e-formation à l'instar de l'ensemble des pays au monde (la France dans ce domaine faisant exception).

Les mécanismes :

- Rendre imputable sur le budget de formation des entreprises les coûts des modules de e-formation qui seraient délivrées sans l'intervention d'un formateur.
- Adapter le mécanisme de financement par les OPCA des dépenses de formation aux spécificités de la e-formation, par exemple :
 - en prévoyant un mécanisme de remboursement forfaitaire du coût des licences d'e-formation (e-learning/serious games), au même titre que le remboursement des frais pédagogiques.
 - par le remboursement forfaitaire des coûts de formation en ligne : un module de formation en ligne d'une durée prévue sur 7 heures est pris en charge comme une formation de 7 heures.

Les arguments :

- Il s'agit de favoriser le développement d'une véritable économie du numérique pour la formation professionnelle.
- Les conditions légales d'imputabilité sur les budgets formation de l'accès aux cours en ligne sont actuellement très restrictives. Ces restrictions sont un frein majeur à l'innovation et au développement de l'e-formation. Cela met la France très en retard sur tous les autres pays dans le monde en matière d'e-formation.
- Les conditions de prise en charge par les OPCA des dépenses de formation sont peu adaptées aux spécificités de la e-formation et limitent de ce fait les possibilités de remboursement des dispositifs d'e-formation.

PROPOSITION N°20 - DEVELOPPER DES MECANISMES DE FINANCEMENTS D'AIDE AUTOMATIQUE, D'AVANCES REMBOURSABLES ET FOND DE GARANTIE

L'idée :

- Mettre en place des mécanismes de crédits d'impôts, de cofinancement et de garantie de la production/édition et de la distribution des ressources numériques éducatives et de formation à l'instar des aides accordées à l'industrie cinématographique et du jeu vidéo.

Les mécanismes :

- Système d'avances remboursables : le producteur bénéficie d'une avance remboursable sur la base d'un projet et fournissant la preuve de pouvoir diffuser son produit (par exemple : engagement pré-formel des collectivités, des établissements ou d'entreprises sur un volume d'achat, accord de distribution de la part d'un éditeur, Pré-ventes et souscriptions)

⁷ Organisme Paritaire Collecteur Agréé

- Système d'aide automatique

Le producteur ayant déjà produit et commercialisé des ressources numériques, bénéficie d'une aide automatique calculée sur le volume précédent.

- Aide à la diffusion

Le producteur et le diffuseur bénéficient d'une avance remboursable pour la mise en ligne et le marketing d'un produit bénéficiant d'un mécanisme d'aide.

- Garantie

Système de garantie financière sur la production et la diffusion des ressources numériques.

- Mise en place d'un Crédit d'Impôt Formation et Education Numérique (CIFEN)

Les arguments :

- L'investissement initial dans les ressources numériques est lourd, à minima 100 000 euros par module et une e-formation complète comprend plusieurs modules (jusqu'à 10 et plus). Ce budget s'applique également au serious game pour les élèves et à l'enrichissement de livres numériques ou la création de programmes rich media pour la classe. Peu d'intervenants financiers sont en mesure d'intervenir en avance de fonds par méconnaissance du secteur.
- Le mécanisme permet d'entraîner les fonds et investisseurs conventionnels qui ne maîtrisent pas ce marché.
- Il s'agit d'une production à dominante créative au même titre que la production de jeux vidéo, cinématographique ou audiovisuelle.

PROPOSITION N°21 - DEFINIR L'E-ÉDUCATION COMME UN AXE PRIORITAIRE POUR LES INVESTISSEURS (PUBLIC/PRIVE)

L'idée :

- Investir massivement dans l'industrie de la connaissance au même titre que les pays concurrents (États-Unis, Grande Bretagne, Allemagne, Danemark, Corée du Sud,...) pour un retour sur investissement financier et afin de diffuser durablement dans le monde les modèles culturels et sociaux propres aux pays émetteurs.

Les mécanismes :

- Flécher une partie des fonds de la Banque Publique d'Investissement sur cette filière.
- Spécialiser un fond de fonds sur ce secteur afin d'aider et soutenir les fonds en mesure d'y investir massivement.
- Affecter des lignes spécifiques sur les appels à projets de type FUI, ANR, Grand Emprunt, et sur les fonds OSEO.
- Amorcer mais aussi financer des projets d'envergure afin de favoriser l'émergence et la croissance de « champions » en mesure d'exporter et de faire face sur le marché intérieur à la concurrence des solutions étrangères.

Les arguments :

- Le marché de l'éducation et de la formation représente 7,5% du PIB dans le monde. Une grande partie du marché bascule dans le numérique : cela représente un « océan bleu » pour les investisseurs, qui y voient un phénomène comparable à l'arrivée des jeux vidéo dans le loisir mais avec un marché 4 fois supérieur.

- Par exemple, en France, le e-learning ne représente que 7% à 8% de l'ensemble des dépenses de formation alors qu'il représente 20 % en Allemagne et 30 % aux États-Unis. Le e-learning affiche un taux de croissance de 12,5% par an aux États-Unis et le serious game une progression annuelle de 20,5 %.

4.4 PROPOSITIONS PERMETANT LE DEVELOPPEMENT INTERNATIONAL

Arguments commun à toutes les propositions relatives au développement international :

- Le marché de l'éducation et de la formation est un marché mondial dominé par les pays anglo-saxons (et notamment l'industrie UK) y compris sur les pays francophones.
- Le numérique présente une opportunité majeure de développement de la filière mais accélère aussi l'écart de compétitivité.
- Le modèle anglais structuré autour d'une démarche globale associant le secteur public, les agences exports (UKTI) et les industriels (BESA) a conduit au succès de la filière britannique à l'export. À titre d'exemple l'EFW et le BETT :
 - L'EFW 2013 (Education World Forum) organisé avec le soutien du gouvernement anglais, UKTI et le BESA, a ainsi réuni une centaine de ministres et leurs délégations en janvier en ouverture de la semaine du BETT.
 - Cet événement s'est déroulé du dimanche au mercredi et la clôture de l'évènement s'est faite en ouverture du BETT.
 - Les Ministres et leurs délégations ont ainsi été amenés au BETT pour y rencontrer les représentants du BESA.
 - UKTI a organisé la venue de délégations d'acheteurs / d'agents pour distribuer les solutions portées par l'industrie UK.
- La filière française ne compte pas de champion international et accuse un retard très fort vis des acteurs anglo-saxons.
- Compte tenu de la faiblesse du secteur à l'export et sans approche globale associant les acteurs publics et privés, les entreprises françaises ne réussiront pas seules à s'imposer sur la scène internationale.
- Le marché français ne suffira pas à assurer le développement à long terme de la filière qui risque d'être attaquée sur son propre territoire par des intervenants étrangers, au risque de voir le savoir-faire français disparaître et les modèles anglo-saxons s'imposer y compris dans notre système éducatif.

PROPOSITION N°22 - INITIATIVE EXPORT « E-ÉDUCATION – MADE IN FRANCE »

Idée :

- Positionner la filière comme une « filière d'excellence » à l'international et en faire la promotion au travers d'une initiative globale « e-éducation - made in France ».
- Une initiative globale de promotion de la filière française de l'Éducation et de la Formation numérique à l'international avec pour objectifs de développer le chiffre d'affaires export de la filière et de contribuer au rayonnement du système éducatif et de formation français et de la francophonie.
- Valoriser le savoir-faire français comme un levier de compétitivité.
- Une approche soutenue et financée par les services de l'État et opérée avec l'ensemble des acteurs publics et privés de la filière dans une logique moyen/long terme.
- L'AFINEF et Cap Digital acteurs clés du dispositif.
- Positionner à moyen terme la filière française (acteurs publics & privés) comme un des leaders mondiaux de l'e-éducation.

Mécanisme :

Un programme global et pluriannuel :

- Inspiration:
 - « iMove - Training made in Germany” - <http://www.imove-germany.de>
 - ModèleAnglais – Bett /Education World Forum (BETT week) - <http://www.ewf2013.org/>
- Une initiative incarnée par un «label », une « marque » déclinable en France et à l’international.
- Une approche « programmatique » globale avec un relais systématique dans un ensemble de dispositifs :
 - Présence et participation de l’AFINEF aux délégations France à l’international (ex voyage d’état).
 - Présence et participation de l’AFINEF à l’accueil de délégations étrangères en France.
 - Inscription de la filière dans les initiatives de coopération internationale et les plans d’actions associés: ex. Année France-Vietnam 2013/2014.
 - Systématiser la signature de contrats commerciaux en parallèle / en accompagnement des accords de coopération internationale.
- Organiser la formation et développer la compétence « export » des entreprises de la filière.
- Concrétisation possible :
 - Une gouvernance partagée entre acteurs publics et privés.
 - Un soutien financier public.
 - Un label, un portail, un référencement des acteurs publics et privés de la filière.
 - Une campagne de communication et une incitation des représentants français des différentes organisations tournées vers l’international :
 - Ministère des Affaires Étrangères, Ministère du Commerce Extérieur, Ministère de la francophonie, Ministère de l’Industrie, Ministère de la Culture
 - UBIFRANCE/COFACE/OSEO/BPI
 - Agence Française de Développement
 - Représentations françaises à l’Unesco et auprès des autres grandes organisations des nations unies
 - Ambassades
 - Établissements Français à l’Étranger
 - Alliances françaises
 - Fondations (à dimension financière notamment ex. FSN)
 - Chambre de Commerce et d’Industrie Internationale

PROPOSITION N°23 - PROSPECTION EXPORT CIBLEE ET COORDONNEE PUBLIC / PRIVE

Idée :

- Coordonner les acteurs publics et privés pour organiser une prospection pays/zone ciblée.

Mécanisme

- Identifier les pays cibles prioritaires pour l’État / la filière.
- Qualifier ensemble les besoins et les potentiels de marché.

- Favoriser la constitution de consortium pour développer et porter les offres en lien avec ces potentiels et accompagner la signature de contrats (UbiFrance, Coface...).
- Organiser des missions exports sur les pays / zones ciblées.
- Accueillir des délégations internationales en partenariat avec l'état, les collectivités territoriales, les services d'UbiFrance et des affaires étrangères, les pôles de compétitivité (à l'occasion d'Educatice, de sommets autour de la francophonie).
- Favoriser les échanges (le développement de bonnes pratiques numériques et éducation, visite d'écoles, ouverture du salon...) et la signature d'accords de coopération et commerciaux.
- Favoriser une présence groupée (privé / pôles de compétitivité / public / agences) sur les grands salons et événements internationaux de la filière :
 - Avec le soutien ou directement opéré par les services de l'état (UbiFrance ...),
 - Soutien aux entreprises exportatrices.
- Une programmation pluriannuelle :
 - Pays/zones cibles.
 - Salons /événements et missions exports.

PROPOSITION N°24 - ORGANISER LA VEILLE INTERNATIONALE

Idée :

- Organiser une veille internationale sur les marchés de la e-éducation.

Mécanisme :

- Établir un baromètre du marché (chiffres clés ...).
- Réaliser des benchmarks internationaux.
- Identifier les appels d'offre internationaux et les diffuser aux acteurs de la filière.
- Soutenir les entreprises françaises dans leurs réponses en mobilisant les services de l'Etat à l'international.

PROPOSITION N°25 - INTÉGRER LA FILIERE DANS LES MECANISMES OFFSET POUR LES GRANDS CONTRATS EXPORTS DANS LESQUELS L'ETAT ET LES GRANDS GROUPES FRANÇAIS SONT DIRECTEMENT IMPLIQUES

Idée :

- Intégrer la filière dans les mécanismes d'Offset pour les grands contrats exports impliquant l'état et les grandes entreprises françaises.

Mécanisme :

- Engagement de réinvestissements lors de l'obtention par les grands industriels français de contrats à l'étranger.
- Ciblage de grands groupes français à l'étranger disposant de structures de formation/ d'académies (Total, IFP, ADP, RATP, Dassault...).

4.1 COMPETITIVITE

La France a pris un retard, que nous pourrions bientôt qualifier de colossal, dans la transformation de son système de formation vers le numérique.

Ce retard est une des causes principale du manque de compétitivité de nos organisations publiques et privées : notre système de formation est devenu nettement moins productif que ceux de nos concurrents dans le monde.

En s'appuyant sur notre savoir-faire en pédagogie et notre créativité nous pouvons combler ce retard à condition d'engager les investissements nécessaires et d'agir sur la réglementation, dans un souci de développement des entreprises et de rentabilité de l'argent public (ROI).

4.2 COMBLER LE RETARD DANS L'INTEGRATION DU NUMERIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT

Former les futurs professeurs au et par le numérique est l'une des voies du comblement du retard français en matière de numérique. Favoriser l'émergence d'une filière industrielle de production de ressources numériques éducatives répondant à l'ensemble des besoins de formation initiale des élèves de la maternelle à l'université est l'autre condition *sine qua non* d'un développement massif des usages.

Les grandes écoles d'enseignement supérieur et les universités françaises perdent du terrain chaque année dans les classements internationaux par rapport à leurs homologues américaines notamment.

Certaines universités étrangères ont déjà mis en œuvre des portails de formation en ligne sur le modèle des MOOC (Massive Open Online Content comme par exemple le site Coursera) et pourraient représenter un risque supplémentaire dans la domination des universités anglo-saxonnes sur la scène internationale.

Dans l'enseignement secondaire, la très faible diffusion des outils numériques (cartables électroniques, tablettes, cours en ligne...) ne contribue pas à favoriser le développement des usages numériques.

Les acteurs numériques français disposent cependant d'une offre de contenus et de solutions logicielles reconnue pour leurs grandes qualités pédagogiques et sont en mesure de répondre à ces besoins de formation.

4.3 LE NUMERIQUE CONSTITUE UNE OPPORTUNITE POUR ACCOMPAGNER LA MUTATION DES ECONOMIES MODERNES

Développer l'employabilité des citoyens, faciliter le retour à l'emploi des demandeurs d'emplois ou accompagner certaines mutations sectorielles, le numérique peut apporter une réponse concrète à ces défis.

L'AFINEF est en mesure d'apporter une réponse pertinente à ces enjeux en mutualisant les meilleurs outils de l'industrie numérique française.