

Lettre ouverte à MM. Emmanuel MACRON, Président de la République,  
Edouard PHILIPPE, Premier Ministre,  
Jean-Michel BLANQUER, Ministre de l'Éducation nationale,  
et Mounir MAHJOUBI, Secrétaire d'État chargé du Numérique,

## L'Éducation en France au temps des Lumières numériques

**La France** consacre chaque année plus de **140 milliards d'euros** à son système éducatif (*source DEPP*), qui malgré les nombreux efforts, reste mal classée **dans les études internationales**.

Cette année, **80 000 élèves décrocheurs** quitteront le système scolaire **sans véritable formation** leur permettant d'entrer sereinement dans le monde du travail et la vie d'adulte, et beaucoup plus encore se retrouvent dans des situations d'échec scolaire ou en grandes difficultés.

Au-delà du désespoir individuel, **chacun d'entre eux « surcoûtera »** en moyenne durant sa vie d'adulte un total de **230 000 euros** (précarité et chômage pour un grand nombre, RSA pour certains et une probabilité plus forte d'avoir affaire au système judiciaire pour d'autres, etc.), selon le Boston Consulting Group.

Ce surcoût lié à l'échec scolaire représente donc la création chaque année d'une **dette future de près de 20 milliards d'euros**.

Les principales **causes de l'échec scolaire** sont connues :

- 45 % des élèves ont du mal à suivre le **rythme de la classe** ;
- 26 % des élèves ne maîtrisent pas **certaines notions fondamentales**, qui de ce fait bloquent l'acquisition de connaissances nouvelles qui leur sont liées.

De **multiples études** menées dans le cadre des **sciences cognitives** et plus particulièrement des **neurosciences**, soulignent que la **diversité des supports d'apprentissages** mixant l'image, le son, la vidéo et l'animation **renforcent l'ancrage** des apprentissages, **facilitent la mémorisation** et l'acquisition de **connaissances et de compétences**. À cela s'ajoute la démultiplication de **l'efficacité de l'enseignant** grâce aux outils de **suivi fin des élèves** et de **personnalisation** des contenus et des apprentissages.

Pour cela il faut des moyens significatifs à allouer aux **ressources et solutions numériques éducatives de nouvelle génération**.

Hélas, l'AFINEF estime que la France ne consacre chaque année que de **10 à 15 millions d'euros aux ressources numériques éducatives** pour ses 12 millions d'élèves (à comparer aux **300 millions d'euros de l'édition scolaire** et aux **40 millions d'euros de la photocopie scolaire**). **Cet euro par élève et par an représente moins d'un dix-millième des 140 milliards d'euros !**

La France dispose de **nombreuses entreprises et start-up innovantes**, dynamiques et performantes dans le domaine de la **EdTech**. Ces sociétés, outre en France, ont un **fort potentiel à l'international**.

Convaincus de cet **apport bénéfique aux élèves et à leurs enseignants**, de **nombreuses start-up** et PME se sont lancées dans l'aventure du **numérique éducatif**.

Avec le **sérieux et l'exigence** que requièrent la production de ressources éducatives, plusieurs entreprises ont recruté et mélangé des **talents de l'édition**, de la **création numérique**, du **développement informatique**, du **serious-gaming**, de **l'intelligence artificielle**, ainsi que des experts en **ingénierie pédagogique**.

Elles souhaitent donc :

- participer à rendre **rapidement plus efficient et moderne** le système éducatif français ;
- être au **service de l'enseignant** en accompagnant et prolongeant **sa pédagogie** : apprentissages hors la classe / classe inversée, optimisation de son temps de présence, diminution des tâches répétitives, etc. ;
- permettre **l'évaluation objective des compétences**, et la **personnalisation des apprentissages** pour lesquelles le numérique a un rôle central à jouer ;
- participer à la **réduction importante** du nombre **d'élèves décrocheurs ou en grande difficulté**, et ainsi contribuer à **l'amélioration de nos comptes publics** ;
- améliorer la **position de la France** dans les classements internationaux ;
- développer l'excellence de la **filière Edtech française**, notamment à **l'international** ;
- garantir la **souveraineté nationale** en matière de **e-Education**.

Pour cela, l'AFINEF et les signataires estiment qu'il est indispensable, compte tenu des apports du numériques et des enjeux, de consacrer un **budget annuel atteignant 140 millions d'euros en ressources et solutions éducatives numériques**, soit seulement « **un millième** » des 140 milliards d'euros du budget de l'Education.

Ce « **millième** » du budget c'est donc un enjeu et un **choix stratégique d'affectation budgétaire**.

**L'Education est un choix politique** car il nous engage tous.

Souhaitons-nous pour la France **une véritable industrie du Savoir et de la Connaissance ?**

**Monsieur le Président de la République, Monsieur le Premier Ministre, Monsieur le Ministre de l'Éducation nationale, Monsieur le Secrétaire d'État chargé du Numérique, grâce à vous, ce millième du budget national pour l'Éducation sera l'étincelle qui fera enfin entrer la France dans l'ère des Lumières numériques !**

47 entreprises et organismes EdTech, signataires au 27 novembre 2017 :

AFINEF <http://www.afinef.net/>

AviTICE Solutions <http://www.avitice.com/>

Bayard Education <http://www.bayardeducation.com/>

Beneylu School <https://beneylu.com/ent/fr/>

Brainpop <https://fr.brainpop.com/>

Digischool <https://www.digischool.fr>

Edition.fr <http://edition.fr/>

Edoki Academy <https://www.edokiacademy.com/fr/>

Educapital <https://www.educapital.fr/>

Educlever <https://www.educlever.com/>

EDUCRAK <http://educrak.org/>

EduMédia <https://www.edumedia-sciences.com/fr/>

Edunao <http://www.edunao.com/>

English Attack <https://fr.english-attack.com/>

Euro-France Médias <http://euro-france-medias.com/>

EvidenceB <http://evidenceb.com/>

Génération 5 <http://www.generation5.fr/>

Gutenberg Technology <http://gutenberg-technology.com/home.html.fr>

Impala <http://impala.in/>

Itop Education <http://www.itopeducation.fr/>

Jeulin <https://www.jeulin.fr/>  
Kartable <https://www.kartable.fr/>  
Kiupe <http://kiupe.com/>  
Kosmos <https://www.kosmos.fr/>  
KTM Advance <http://www.ktm-advance.com/>  
Kwyk <https://www.kwyk.fr/>  
L'Escapadou <http://lescapadou.com>  
Learnspace <http://www.learnspace.fr/>  
Learn Enjoy <http://www.learnenjoy.com/>  
Lelivrescolaire.fr <http://www.lelivrescolaire.fr/>  
LeWebPédagogique <http://lewebpedagogique.com/>  
Ludomag <http://ludomag.com/>  
Marbotic <http://www.marbotic.fr/fr/>  
Maskott <https://www.maskott.com/>  
Matchware <https://www.matchware.com/fr/>  
Monster Messenger <https://monster-messenger.com/fr/>  
myBlee Maths <http://www.mybleemath.com/fr/>  
Open Digital Education <https://opendigitaleducation.com/>  
Openclassrooms <https://openclassrooms.com/>  
Planet Nemo <http://www.planetnemoanimation.com/>  
Qwant <https://edu.qwantjunior.com/>  
Schoolmouv <https://www.schoolmouv.fr/>  
Succubus Interactive <http://www.succubus.fr/fr/>  
Super Julie <http://www.super-julie.fr/>  
Tralalère <https://www.tralalere.com/>  
Universalis <http://www.encyclopaedia-universalis.fr/>  
We Want To Know <http://dragonbox.com/>