

LE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF EN ESTONIE

JUILLET 2020



**MINISTÈRES
ÉDUCATION
JEUNESSE
SPORTS
ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
RECHERCHE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation aux relations
européennes et internationales
et à la coopération

EN CHIFFRES

- **2005** : lancement du système estonien d'informations sur l'éducation EHIS
- **2014** : mise en œuvre de la stratégie nationale de transformation numérique. Dans le champ éducatif, ce programme vise à développer les compétences numériques des professeurs, des élèves et des étudiants en renforçant les infrastructures, en concevant et développant des ressources éducatives libres, en intégrant des modules consacrés au numérique dans la formation des enseignants et dans les programmes scolaires.
- **2015** : dématérialisation des manuels scolaires et des supports pédagogiques.
- Dans une enquête conduite en **2016** par l'Association estonienne de Protection de l'Enfance auprès de 1.022 élèves, **27,7% d'entre eux** déclaraient être la cible de cyberharcèlement.
- En **2019**, **96%** des jeunes âgés de 16 à 19 ans ont développé des compétences numériques de base (enquête Eurostat).
- En **2020**, **100%** des établissements scolaires estoniens utilisent le numérique éducatif. L'Estonie planifie le renouvellement des infrastructures numériques dans tous les établissements et une dématérialisation de tous les supports d'apprentissage.

EXEMPLES DE RESSOURCES

Le 16 mars 2020, la fermeture des établissements décidée en réponse à la crise sanitaire marque la bascule vers un enseignement intégralement numérique et une utilisation accrue des plateformes numériques développées nationalement.

- EDUCATION NATION : présentation de plusieurs applications permettant de développer compétences transversales et connaissances disciplinaires.
- E-KOOL : système de messagerie ouvert aux professeurs et aux élèves pour communiquer et partager des fichiers.
- OPIQ : ressources produites par des chercheurs, éditeurs et professeurs adossées sur le programme scolaire de chaque discipline.
- E-SCHOOLBAG : ressources créées par des professeurs et organisées en collections ; agenda électronique ; jeux interactifs ; exercices et projets ; statistiques d'utilisation des ressources.