

RAPPORT COMPARATIF *sur les* **CADRES** *européens,* *les* **POLITIQUES** *nationales et* *les* **PRATIQUES** *éducatives pour* *le* **BIEN-ÊTRE** **NUMÉRIQUE**

—
Une **ANALYSE**
TRANSNATIONALE *de*
l'Italie, de la France, du
Portugal et de la Bulgarie
(3 ans–10ans)



DIGITAlier – *Modèles pédagogiques innovants pour promouvoir le bien-être numérique dans la petite enfance et l'enseignement primaire.*

Projet n° 101195793



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Table des matières

RÉSUMÉ EXÉCUTIF

- I. Objectif et portée
- II. Méthodologie en un coup d'œil
- III. Perspective comparative : outils et critères
- III. Ce que nous avons cartographié
- IV. Principaux enseignements
- V. Implications pour la mise en œuvre et la modélisation des ateliers numériques
- VI. Recommandations à l'intention des décideurs politiques.

1 INTRODUCTION

- 1.1 Contexte et objectifs
- 1.2 Comment lire ce rapport
- 1.3 Définitions clés
- 1.4 Limites de cette étude
- 1.5 Public visé

2 MÉTHODOLOGIE

- 2.1 Approche et coordination
- 2.2 Cartographie des politiques : outils et critères
- 2.3 Collecte des bonnes pratiques : processus et critères de sélection
- 2.4 Consolidation des données et analyse comparative
- 2.5 Des données aux enseignements clés

3. CARTOGRAPHIE DES POLITIQUES

- 3.1 Vue d'ensemble des politiques européennes pertinentes en matière d'éducation numérique
 - 3.1.1 Plan d'action pour l'éducation numérique (2021-2027)
 - 3.1.2 Conclusions du Conseil concernant le soutien au bien-être dans l'éducation numérique (2022) et étude sur le bien-être dans l'éducation numérique (2023)
 - 3.1.3 Principes communs et lignes directrices partagées

- 3.1.4 Autres politiques et initiatives européennes
- 3.1.5 Pertinence pour DIGITAteliers
- 3.2 Contextes nationaux
- 3.3 Réflexions comparatives entre pays
- 3.4 Synthèse : alignement avec les cadres européens et principales lacunes politiques

4. COLLECTE DES BONNES PRATIQUES

- 4.1 Vue d'ensemble par pays
 - 4.1.1 Italie,
 - 4.1.2 France,
 - 4.1.3 Portugal,
 - 4.1.4 Bulgarie

5. ANALYSE COMPARATIVE

- 5.1 Partage d'éléments communs entre les pratiques
- 5.2 Caractéristiques innovantes des pratiques selon les pays
- 5.3 Lacunes, défis et opportunités
- 5.4 Transférabilité et scalabilité

6. ENSEIGNEMENTS *et* RECOMMANDATIONS

- 6.1 Pour les éducateurs et les communautés scolaires
- 6.2 Pour les décideurs politiques
- 6.3 Pour le développement et la mise en œuvre de futurs projets

CONCLUSION

- 7.1 Principaux résultats
- 7.2 Implications pour la modélisation des ateliers et la formation des enseignants.
- 7.3 Considérations finales.

BIBLIOGRAPHIE
CONCENTRÉE SUR LE
BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Résumé Exécutif

I. OBJECTIFS *et* PORTÉE

DIGITateLier. Des modèles pédagogiques innovants pour renforcer le bien-être numérique dans l'éducation de la petite enfance et primaire vise à contribuer à une stratégie européenne commune pour l'éducation numérique, en mettant particulièrement l'accent sur le développement du bien-être physique, cognitif, émotionnel et social des enfants dans les contextes de l'éducation et de la garde de la petite enfance (ECEC) et de l'école primaire.

Ce rapport d'analyse comparative explore la manière dont l'éducation numérique peut activement soutenir le bien-être des enfants âgés de 3 à 6 ans et du début du primaire. Il offre aux enseignants, aux responsables d'établissement et aux décideurs une vision claire de la façon dont les politiques et les pratiques concrètes à travers l'Europe peuvent inspirer des approches inclusives et créatives favorisant le bien-être numérique des jeunes apprenants.

II. LA MÉTHODE *en* BREF

Les partenaires situés en Italie, en France, au Portugal et en Bulgarie ont examiné plus de vingt politiques européennes et nationales, et ont recueilli douze exemples détaillés de bonnes pratiques.

- Politiques examinées : 4 pays, 12 politiques nationales principales
- Pratiques recensées : 12 bonnes pratiques (3 par pays)
- Sources : documents officiels de politique nationale, archives des organisations partenaires, évaluations publiées, entretiens avec des éducateurs locaux
- Critères d'inclusion : pertinence pour les enfants de 3 à 6 ans (jusqu'à 10 ans lorsque les données pour les plus jeunes étaient absentes), lien explicite entre les outils numériques et le bien-être, preuve de mise en œuvre
- Critères d'exclusion : projets sans composante éducative concrète ou sans lien avec la petite enfance

II.I

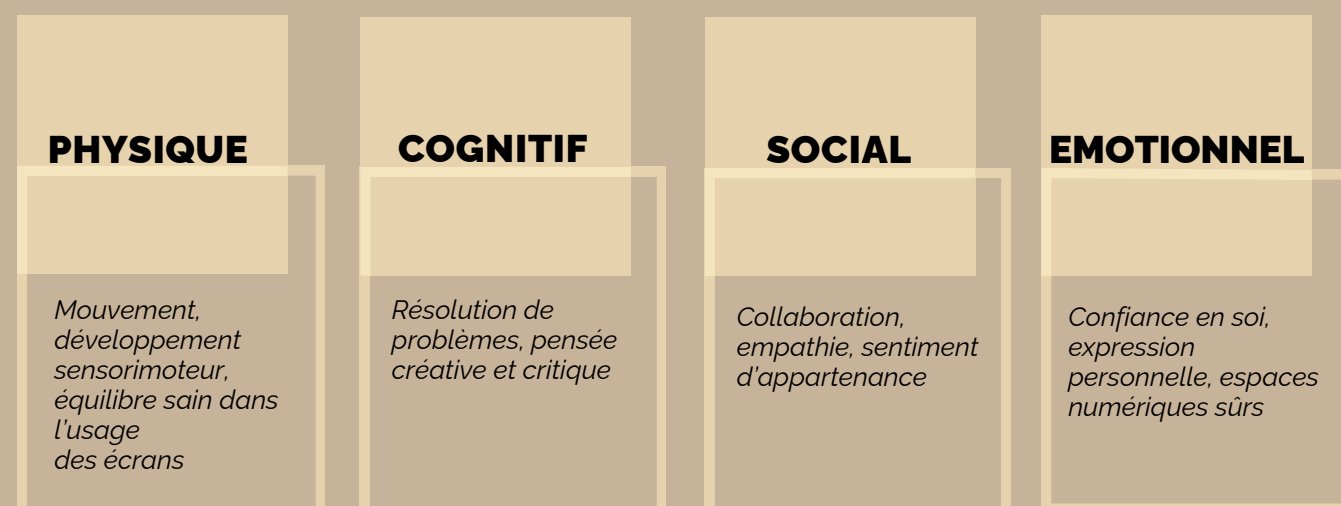
Cadre comparatif : outils et critères

Pour permettre une comparaison transnationale, chaque politique et chaque pratique ont été analysées selon les axes suivants :

Cartographie des politiques : six domaines thématiques



Points clés et critères de sélection des bonnes pratiques, quatre dimensions du bien-être numérique :



Les sources comprenaient des textes de politique officiels, des stratégies nationales et locales, ainsi que des entretiens et de la documentation provenant d'écoles et de projets communautaires.

III.

CE QUE NOUS AVONS CARTOGRAPHIÉ

- **Les cadres européens** tels que le Plan d'action pour l'éducation numérique (2021–2027), les Conclusions du Conseil sur le soutien au bien-être dans l'éducation numérique (2022), l'Étude sur le bien-être dans l'éducation numérique (2023), le programme Better Internet for Kids+ (BIK+), la Loi sur les services numériques (Digital Services Act), la Directive sur les services de médias audiovisuels (AVMSD), et l'Acte sur l'intelligence artificielle (AI Act).
- **Les politiques nationales** définissant les stratégies numériques, les plans de formation des enseignants et les mesures pour la petite enfance.
- **Les bonnes pratiques** issues des pays partenaires, intégrant les technologies dans l'éducation de la petite enfance de manière créative et inclusive, des fablabs communautaires aux projets scolaires combinant arts, matériaux analogiques et outils numériques.

IV.

PRINCIPAUX ENSEIGNEMENTS

- **Lacune politique pour les 3–6 ans** : la plupart des politiques nationales ciblent encore surtout le primaire et le secondaire ; les orientations explicites pour la petite enfance sont rares.
- **Suivi insuffisant** : peu de cadres évaluent le bien-être des enfants selon les quatre dimensions.
- **Innovation locale** : les initiatives les plus inspirantes proviennent d'expérimentations locales et ascendantes (les écoles maternelles y sont rarement incluses).
- **Pratiques équilibrées** : les initiatives efficaces combinent activités numériques et analogiques, stimulent la créativité et la collaboration tout en respectant les besoins développementaux des enfants

V. IMPLICATIONS *dans la mise en oeuvre et la* MODÉLISATION des DIGITAteliers

La recherche met en lumière l'importance d'espaces numériques créatifs et concrets, où les enfants construisent, explorent et collaborent.

Les approches les plus réussies :

- associent **expériences numériques et physiques** pour favoriser une croissance harmonieuse
- impliquent **familles et communautés** pour un usage sûr et réfléchi des technologies
- cultivent les dimensions du bien-être à travers le **jeu**,
- le **récit** et la **résolution de problèmes**.

La formation des enseignants devrait se concentrer sur une pédagogie ludique et pratique, la sensibilisation aux risques et la conception inclusive, afin de développer leur capacité à concevoir des expériences d'apprentissage adaptées aux besoins réels des enfants.

VI. RECOMMANDATIONS POUR LES DÉCIDEURS POLITIQUES

Intégrer les objectifs de bien-être numérique dans toutes les stratégies liées à la petite enfance et au primaire, avec des indicateurs de suivi clairs.

- **Investir dans la formation des enseignants**, pour leur permettre de combiner créativité et usage sécurisé des technologies.
- **Étendre les bonnes pratiques locales** éprouvées, afin que chaque enfant, notamment ceux de 3 à 6 ans, ait accès à des opportunités d'apprentissage numérique équilibrées.
- **Mettre en place des systèmes d'évaluation** mesurant l'impact de l'éducation numérique sur le bien-être global des enfants.

—> Principales clés d'enseignements selon les dimensions :



- **Cognitif** : toutes les pratiques développent la pensée critique, la narration ou la littératie médiatique.
- **Physique** : les activités motrices et le "faire" garantissent une implication active plutôt que passive.
- **Social** : la collaboration est au cœur de chaque initiative, que ce soit en classe ou avec la communauté.
- **Émotionnel** : la fierté, la confiance et l'expression émotionnelle sont essentielles, souvent valorisées par des partages publics (projections, parades, expositions).

Introduction

1.1

CONTEXTE et OBJECTIFS

DIGITAtelier est un projet européen qui explore la manière dont l'éducation numérique peut activement soutenir le bien-être des jeunes enfants dans les contextes de l'éducation et de la garde de la petite enfance (ECEC) et des écoles primaires. Ce rapport rassemble les résultats de l'étude des politiques nationales et européennes ainsi que des pratiques inspirantes observées en Italie, en France, au Portugal et en Bulgarie.

Nos objectifs sont :

- Cartographier et comparer les politiques et bonnes pratiques existantes qui relient l'apprentissage numérique au bien-être global des enfants ;
- Fournir une base pour concevoir des ateliers numériques créatifs et centrés sur l'enfant, permettant aux éducateurs d'imaginer des expériences numériques équilibrées et porteuses de sens ;
- Proposer des recommandations à destination des enseignants, des responsables d'établissement et des décideurs pour favoriser des environnements numériques positifs pour les enfants de 3 à 6 ans (et jusqu'à 10 ans lorsque pertinent).

Ce rapport est le premier élément de construction du chemin plus large DIGITAtelier. Il informe la conception des futurs ateliers numériques et les ressources de formation qui aideront les éducateurs à donner vie à ces idées.

1.2

Comment LIRE ce RAPPORT

Pour faciliter la navigation :

- Texte principal : présente les principaux constats.
- Annexes et références : fournissent des détails supplémentaires, tels que les descriptions complètes des politiques, des tableaux de données et des ressources additionnelles, que vous pouvez consulter ou adapter.

1.3

DEFINITIONS clés

DIGITAtelier: un atelier créatif et ludique où les enfants explorent et créent à l'aide de médias numériques (par ex. stop motion, son, jouets de codage) en parallèle avec des matériaux traditionnels.

- **ECEC (Early Childhood Education and Care)** : environnements éducatifs formels et informels destinés aux enfants âgés d'environ 3 à 6 ans.
- **Bien-être** : un état holistique où la santé physique, la croissance cognitive, les relations sociales et la résilience émotionnelle de l'enfant sont soutenues en harmonie. En éducation, le bien-être consiste à créer des environnements sûrs, inclusifs et stimulants où les enfants se sentent en bonne santé, confiants, connectés et prêts à apprendre que les activités soient numériques, analogiques ou hybrides.
- **Bien-être numérique** : l'équilibre entre les besoins physiques, cognitifs, sociaux et émotionnels des enfants lorsqu'ils participent à des activités numériques et non numériques.

Ses dimensions incluent :

- Physique* – encourager le mouvement sain, les compétences motrices fines et globales, et un temps d'écran équilibré.
- Cognitive* – développer la réflexion, la résolution de problèmes et la littératie numérique.
- Sociale* – favoriser la collaboration, l'empathie et les relations positives.
- Émotionnelle* – renforcer la confiance, la créativité et l'expression de soi.

Accessibilité : adapter les outils et les tâches pour que les enfants ayant des capacités différentes puissent participer (par ex. accessoires tactiles, applications simples, outils vocaux).

Collaboration : organiser un travail de groupe où les enfants partagent leurs idées, leurs rôles et leurs responsabilités pour atteindre un objectif commun.

Développement cognitif : encourager la résolution de problèmes, le raisonnement et la littératie numérique en permettant aux enfants d'expérimenter, d'explorer et de réfléchir.

Créativité : encourager l'exploration ouverte et la fabrication, que ce soit par le dessin numérique, le stop motion ou des projets artisanaux.

Littératie numérique : compétences pratiques permettant d'utiliser les outils numériques de manière sûre et créative, allant des jouets de codage à la création de petites vidéos.

Développement émotionnel : aider les enfants à gagner en confiance, à exprimer leurs émotions et à trouver de la joie dans la création, la performance ou la présentation de leur travail.

Approche pratique : une méthode d'enseignement qui met l'accent sur la participation active, concrète et tactile les enfants manipulent des matériaux, expérimentent et créent, plutôt que de consommer l'information passivement.

Apprentissage hybride : combinaison d'activités pratiques analogiques (dessin, construction, jeu de rôle) et d'outils numériques pour un équilibre et un engagement plus profond.

Inclusion : conception d'activités permettant à chaque enfant de participer (par ex. proposer plusieurs rôles dans un projet : caméra, narration, décor).

Apprendre en faisant : méthode d'apprentissage active où les enfants acquièrent des connaissances par l'expérience directe — par exemple, réaliser un film en stop motion au lieu de simplement en regarder un.

Pédagogie : approche choisie par l'enseignant pour guider l'apprentissage — dans le cas des ateliers, cela signifie combiner jeu, créativité et exploration numérique de manière réfléchie.

Développement physique : soutenir le mouvement sain et les compétences motrices fines grâce à des activités pratiques, tout en maintenant un temps d'écran raisonnable.

Apprentissage par le jeu : inviter les enfants à explorer, construire et expérimenter à travers des activités ludiques, où la curiosité stimule la découverte.

Développement social : renforcer le travail d'équipe et l'empathie à travers des projets collaboratifs et partagés (par ex. créer une animation ou une histoire de groupe).

Narration : pratique consistant à utiliser le récit pour partager des idées, des expériences et des connaissances de manière captivante et imagée. En éducation, la narration aide les enfants à comprendre le monde, à développer leurs compétences linguistiques, à renforcer leur mémoire et à se connecter émotionnellement à l'apprentissage. Elle peut être orale, écrite, visuelle ou numérique, et sert souvent de pont entre les concepts abstraits et les expériences concrètes et pratiques.

1.4

LIMITES de cette étude

- **Focus sur l'âge** : notre principal angle d'analyse concerne les enfants âgés de 3 à 6 ans, tout en prenant en compte certaines pratiques pouvant s'étendre jusqu'à 7–10 ans lorsque les données spécifiques à la petite enfance sont absentes.
- **Portée** : nous proposons une analyse synthétique dans le corps du texte principal, et suggérons des indicateurs pour l'évaluation future des ateliers numériques.
- **Prochaines étapes** : ce projet de recherche-action vise à définir, sur les plans conceptuel et méthodologique, le bien-être dans l'éducation numérique à travers le cadre flexible des ateliers numériques (digital ateliers). La stratégie intègre la technologie de manière holistique pour stimuler la créativité et la pensée critique au sein de l'ensemble de l'écosystème scolaire (élèves, enseignants, familles et communauté), garantissant une méthodologie transférable et favorisant une collaboration essentielle entre acteurs publics et privés.

1.5

AUDIENCE

Le rapport s'adresse à un large éventail d'acteurs, notamment :

- les éducateurs et praticiens œuvrant dans l'éducation et l'accueil de la petite enfance (ECEC) et dans l'enseignement primaire ;
- les décideurs politiques en matière d'éducation et d'innovation aux niveaux local, national et européen ;
- les chercheurs et organisations actifs dans le domaine de la pédagogie numérique et du développement de l'enfant, avec un accent sur la tranche d'âge 3–6 ans (étendu à 3–10 ans en l'absence de politiques spécifiques pour les plus jeunes) ;
- les partenaires du projet et les futurs utilisateurs du cadre DIGITAtelier.

En fournissant une vue d'ensemble claire et critique du paysage actuel, ce rapport vise à éclairer non seulement la mise en œuvre du projet, mais aussi à nourrir une réflexion plus large sur la manière dont l'éducation numérique peut devenir une expérience significative, inclusive et orientée vers le bien-être des jeunes enfants à travers l'Europe.

Méthodologie

2.1 APPROCHE et COORDINATION

Cette recherche est le fruit d'un travail collectif mené par les quatre équipes partenaires situées en Italie, en France, au Portugal et en Bulgarie, sous la coordination d'ArtedelContatto ETS (Italie). Elle établit une base de connaissances solide pour le projet en cartographiant les politiques pertinentes et en identifiant les bonnes pratiques qui relient l'éducation numérique au bien-être des enfants dans les contextes de la petite enfance (ECEC) et du primaire.

L'approche méthodologique a été conçue pour être collaborative, comparative et fondée sur des outils partagés, afin de garantir cohérence et transparence entre les pays partenaires : Italie (Zaffiria, ArtedelContatto), France (La Fabulerie), Portugal (Cine Clube Viseu), Bulgarie (Arte Urbana Collectif). Chaque partenaire a joué un rôle essentiel dans cette phase : ils ont été responsables de l'identification et de la documentation des politiques et des bonnes pratiques mises en œuvre dans leur contexte national.

L'objectif était de comprendre comment les politiques nationales et les pratiques quotidiennes relient l'apprentissage numérique au bien-être des enfants, en particulier durant la petite enfance.

Les partenaires ont travaillé comme une seule équipe, partageant modèles de fiches, réunions régulières et étapes communes de relecture, afin de permettre une comparaison et une consolidation des résultats entre pays.

2.2 CARTOGRAPHIE DES POLITIQUES : outils et critères

Pour assurer une analyse complète et cohérente entre les pays partenaires, le document de référence méthodologique destiné à la collecte et à l'analyse des politiques nationales les plus pertinentes a été structuré autour de six domaines thématiques. Ces domaines reflètent les priorités fondamentales du projet DIGITAtelier et servent de cadre pour examiner de manière critique les approches nationales de l'éducation aux médias et du bien-être numérique dans la petite enfance. Plutôt qu'une grille rigide, les questions directrices visent à susciter des réponses réflexives et contextuelles, favorisant une comparaison pertinente et un apprentissage mutuel.

Les questions portaient sur les domaines thématiques suivants :

- Cadres réglementaires et stratégiques
- Innovation dans les modèles pédagogiques
- Accessibilité et inclusion
- Approche systémique du bien-être numérique (dimensions physique, cognitive, sociale, émotionnelle)
- Implication des éducateurs, familles et communautés
- Suivi, évaluation et impact documenté

Ensemble, ces six domaines permettent une compréhension holistique et comparative de la manière dont chaque pays aborde l'intersection entre éducation numérique et bien-être des enfants dans la petite enfance. Ils constituent le cadre analytique du processus de cartographie et orientent les futures recommandations du projet.

2.3 COLLECTE DES BONNES PRATIQUES : processus et CRITÈRES de sélection

Le cadre méthodologique a invité les partenaires à réfléchir à la manière dont chaque initiative contribue au bien-être cognitif, physique, social et émotionnel des enfants, et à décrire comment la pratique favorise l'apprentissage expérientiel, la créativité, la collaboration et l'autonomie. Un ensemble de critères communs, élaboré collectivement au sein du consortium, a servi de référence pour évaluer la pertinence et la transférabilité de chaque expérience. Ces critères ont aidé les partenaires à porter un regard critique sur les pratiques identifiées.

Chaque pratique devait aborder au moins une des quatre dimensions du bien-être numérique :

Bien-être social : apprentissage collectif et interaction, rôles clairs pour les élèves et les enseignants, engagement intergénérationnel et construction du sentiment d'appartenance.

Bien-être cognitif : apprentissage stimulant la curiosité, la créativité et l'imagination, approche interdisciplinaire fondée sur l'investigation et soutien à la pensée divergente.

Bien-être émotionnel : espaces numériques sûrs et inclusifs, activités favorisant la conscience émotionnelle, la participation positive et l'expression de soi.

Bien-être physique : intégration du mouvement, utilisation de matériaux tangibles, connexion à l'environnement et expériences mixtes analogiques-numériques soutenant le développement sensorimoteur.

Critères transversaux supplémentaires : pertinence culturelle et linguistique, accessibilité (outils low-tech, ressources ouvertes, sans barrière payante), simplicité et adaptabilité, apprentissage par la pratique et en collaboration, artisanat numérique, pensée critique, résultats documentés et contribution à l'apprentissage tout au long de la vie.

Les partenaires étaient encouragés à contextualiser les pratiques lorsque certains critères n'étaient pas totalement applicables, afin de garantir une évaluation réaliste et ancrée dans les réalités locales.

2.4 CONSOLIDATION DES DONNÉES et ANALYSE COMPARATIVE

Une fois la collecte des politiques et des bonnes pratiques terminée, une lecture comparative a été menée entre les quatre pays, à l'aide d'une grille fondée sur :

- Le type et la portée des initiatives,
- Les approches pédagogiques et numériques,
- Les stratégies d'inclusion et d'accessibilité, les impacts observés et le potentiel d'innovation,
- La pertinence par rapport à la conception des Ateliers Numériques.

Le rapport n'a pas vocation à être exhaustif : il met en évidence des tendances, des modèles et des pratiques inspirantes pouvant guider les prochaines phases du projet et encourager le dialogue transnational.

2.5 Des DONNÉES aux ENSEIGNEMENTS clés

Une fois les grilles complétées par l'ensemble des partenaires, ArtedelContatto ETS a procédé à la comparaison des résultats entre pays.

L'analyse a cherché à identifier :

- **Des récurrences** (ex. : la formation des enseignants est présente partout) ;
- **Des lacunes** (ex. : peu de politiques ciblent explicitement les enfants de 3 à 6 ans) ;
- **Des innovations** pouvant inspirer la conception des ateliers numériques à venir.

Cette approche collaborative, accessible aux enseignants, a permis de maintenir une analyse transparente et cohérente, et d'élaborer des recommandations directement utiles aux éducateurs et décideurs souhaitant créer des environnements d'apprentissage numérique équilibrés, créatifs et inclusifs pour les jeunes enfants.

Cartographie des politiques

3.1 VUE D'ENSEMBLE des politiques européennes PERTINENTES en matière D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE

L'Union européenne place le bien-être numérique au cœur de sa stratégie éducative, le considérant comme essentiel au développement global des enfants dans une société de plus en plus numérique.

Les principaux instruments politiques définissent les fondements d'une éducation numérique sûre, inclusive et centrée sur le bien-être :

- Plan d'action pour l'éducation numérique (DEAP, 2021–2027) : fixe des priorités à long terme pour un apprentissage numérique de qualité, incluant infrastructures, formation des enseignants et contenus inclusifs.
- Conclusions du Conseil sur le soutien au bien-être dans l'éducation numérique (2022) : établissent un cadre pour la protection de la santé physique, cognitive, sociale et émotionnelle des enfants dans les contextes numériques.
- Étude sur le bien-être dans l'éducation numérique (2023) : souligne l'importance d'environnements numériques équilibrés, créatifs et collaboratifs pour favoriser le bien-être, en combinant expériences analogiques et numériques dès le jeune âge.

Les conclusions de ces études rejoignent les pratiques des partenaires du projet DIGITAtelier, qui allient expériences analogiques et numériques pour renforcer créativité, interaction sociale et développement physique sain chez les enfants de 3 à 6 ans une tranche d'âge encore peu adressée par les politiques européennes actuelles. Ensemble, ces initiatives européennes constituent le socle conceptuel sur lequel s'appuie DIGITAtelier pour promouvoir une éducation numérique sûre, éthique et centrée sur le bien-être des jeunes enfants.

3.1.1 Plan d'action pour l'éducation numérique (2021–2027)

Adopté par la Commission européenne en 2020, le Plan d'action pour l'éducation numérique (DEAP) constitue le principal cadre stratégique de l'Union européenne pour l'éducation numérique sur une période de sept ans. Il établit deux priorités stratégiques principales :

- **Un écosystème performant d'éducation numérique** : il met l'accent sur des infrastructures solides, la formation des enseignants, le leadership pédagogique numérique, l'accès à des contenus numériques de qualité, ainsi qu'une collaboration multi-acteurs (incluant ONG et partenaires EdTech).
- **Des compétences et aptitudes numériques pour tous** : il promeut l'apprentissage tout au long de la vie, la littératie numérique de base et avancée (programmation, intelligence artificielle, compétences liées aux données), l'équilibre entre les genres et l'inclusion des groupes sous-représentés.

Les initiatives clés comprennent : les outils SELFIE d'autoévaluation, le Centre européen pour l'éducation numérique, le Certificat européen de compétences numériques (EDSC), les micro-certifications, les programmes STEM inclusifs, ainsi que des lignes directrices sur la pédagogie numérique. Le DEAP met particulièrement l'accent sur la résilience, l'adaptabilité et l'inclusion, notamment en réponse aux défis révélés par la pandémie de COVID-19.

3.1.2 Conclusions du Conseil sur le soutien au bien-être dans l'éducation numérique (2022) et Étude sur le bien-être dans l'éducation numérique (2023)

Publiées par le Conseil de l'Union européenne, les Conclusions de 2022 introduisent une dimension complémentaire au DEAP : le soutien au bien-être des apprenants.

Elles reconnaissent que la transformation numérique de l'éducation doit prendre en compte les besoins physiques, émotionnels, cognitifs et sociaux des enfants.

Le document promeut une approche intersectorielle, intégrant les politiques de santé, d'éducation, de jeunesse et de technologie, et encourage des usages sûrs, éthiques et inclusifs des technologies numériques dans les environnements éducatifs.

Les Conclusions du Conseil définissent quatre dimensions interconnectées du bien-être dans l'éducation numérique :

Bien-être cognitif : compétences et connaissances nécessaires à la participation à l'apprentissage et à la vie sociale ;
 Bien-être physique : santé, ergonomie et activité physique ;
 Bien-être social : interactions positives, collaboration et sécurité en ligne ;
 Bien-être émotionnel : image de soi, résilience, motivation et santé mentale.
 L'Étude sur le bien-être dans l'éducation numérique (2023) approfondit cette perspective en mettant en avant le potentiel émancipateur de la technologie pour renforcer le bien-être des apprenants, des enseignants et des familles. Elle aborde des enjeux tels que l'inclusion, la lutte contre le cyberharcèlement, le contentement, la confiance en soi et la citoyenneté numérique. Cette approche multidimensionnelle constitue un fondement essentiel pour le projet DIGITAtelier, qui promeut une culture numérique équilibrée, créative et participative dès la petite enfance et tout au long de l'école primaire.

3.1.3 Principes communs et lignes directrices partagées

Malgré des focales différentes, le DEAP et les Conclusions du Conseil partagent une vision commune : celle d'une éducation numérique inclusive, centrée sur l'apprenant et durable, fondée sur des principes éthiques et pédagogiques solides. Leurs éléments clés incluent :

- Une éducation inclusive et centrée sur l'apprenant, ancrée dans des pratiques éthiques ;
- L'inclusion et l'accessibilité numériques comme valeurs fondamentales ;
- Une collaboration multi-acteurs (écoles, familles, autorités locales, société civile) ;
- L'apprentissage tout au long de la vie et le développement professionnel des enseignants ;
- Des pratiques fondées sur des preuves, évolutives et accompagnées d'un suivi et d'une évaluation rigoureux.

3.1.4 Autres politiques et initiatives européennes pertinentes

D'autres instruments de l'Union européenne soutiennent le bien-être numérique, notamment :

- **Better Internet for Kids (BIK+)** (2022) : promeut des environnements

numériques sûrs et inclusifs, et fournit des ressources destinées aux enseignants, aux familles et aux jeunes.

- **Recommandations du Conseil sur l'éducation et les compétences numériques (2023)** : guident les États membres dans l'élaboration de stratégies nationales pour une éducation numérique de haute qualité et inclusive.
- **Littératie médiatique et Directive sur les services de médias audiovisuels (AVMSD)** : soutiennent la littératie médiatique, luttent contre la désinformation et appuient des plateformes telles que l'Observatoire européen des médias numériques (EDMO).
- **Digital Services Act (DSA) et AVMSD** : établissent des normes de sécurité en ligne, des dispositifs de contrôle parental et des programmes d'éducation aux médias.
- **AI Act** : régule les systèmes d'intelligence artificielle à haut risque dans l'éducation, incluant des exigences de transparence.
- **Initiatives nationales** : exemples notables application "Kids Wallet" en Grèce pour la vérification d'âge, interdiction du téléphone portable pour les moins de 15 ans en France, efforts de littératie numérique en Bulgarie et en Espagne via Erasmus+ et des lois nationales.

3.1.5 Relevance for DIGITAtelier

Les politiques européennes en matière d'éducation numérique fournissent la référence normative du projet DIGITAtelier, en définissant les principes essentiels du bien-être numérique et de l'apprentissage inclusif.

Les principaux cadres, dont BIK+, le Plan d'action pour l'éducation numérique, le Digital Services Act, la Directive sur les services de médias audiovisuels et le AI Act, convergent autour de plusieurs piliers :

- Des environnements numériques sûrs et éthiques pour les enfants ;
- Un usage équilibré de la technologie, soutenant les dimensions physique, cognitive, sociale et émotionnelle du bien-être ;
- L'inclusion et l'accessibilité comme principes incontournables ;
- La créativité et la participation active comme moteurs d'un apprentissage numérique porteur de sens.

En s'appuyant sur ces priorités communes, DIGITAtelier garantit que ses ateliers numériques soient centrés sur l'enfant, adaptés à son développement, et pleinement alignés sur la vision européenne d'une transition numérique humaine et équitable dans l'éducation.

3.2 CONTEXTES NATIONAUX

Ce chapitre présente un aperçu des cadres politiques nationaux en Italie, en France, au Portugal et en Bulgarie, tels que sélectionnés par les partenaires dans leurs pays respectifs. Il décrit leurs approches de l'éducation numérique et leurs initiatives visant à promouvoir le bien-être des enfants.

Fig. 1 – Cartes politiques

		Cadres réglementaires et stratégiques	Innovation pédagogique	Accessibilité et inclusion	Approche systémique du bien-être numérique	Implication des éducateurs / familles / communautés	Suivi et évaluation
ITALIE	<i>Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)</i>	Plan stratégique de transformation numérique (Loi 107/2015). Stratégie nationale pluriannuelle.	Passage d'un modèle transmissif à un modèle d'apprentissage actif ; Promotion des ateliers numériques et laboratoires innovants.	Financement pour équipements et environnements numériques dans toutes les écoles primaires.	Accent sur les interactions humaines et l'usage responsable, mais sans cadre explicite de bien-être multidimensionnel pour les 3-6 ans.	Partenariats via le «Stakeholder Club », rôle d'«Animateur numérique», formation des enseignants et implication des familles.	Suivi général de l'adoption ; absence d'indicateurs détaillés sur le bien-être en petite enfance.
	<i>Patti digitali</i>	Non gouvernemental, mais complète les lignes directrices nationales. Co-régulation communautaire : familles, écoles et élèves fixent ensemble des règles locales.	Introduit les "pactes communautaires" comme pratiques éducatives innovantes favorisant participation et coresponsabilité.	Accessibilité large grâce à des règles simples ; inclusion par conception, mais participation variable selon les territoires.	Favorise l'équilibre entre vie en ligne et hors ligne (âge d'introduction du smartphone, usage scolaire, habitudes quotidiennes).	Forte implication des écoles, parents et élèves ; soutenu par chercheurs et experts, gouvernance locale participative.	Pas encore de suivi national structuré ; évaluation basée sur les retours locaux. Besoin futur d'indicateurs partagés.
FRANCE	<i>Marseille en Grand</i>	Programme national avec "droit à l'expérimentation" et investissement de 1,5 milliard € couvrant maternelles et primaires.	Pédagogie numérique contextuelle ; tableaux blancs interactifs ; classes mobiles.	Cible les écoles défavorisées ; réduction des fractures numériques.	Bien-être numérique abordé sous l'angle du "bon usage" et de la sensibilisation aux risques.	Forte mobilisation des parents et formation des enseignants.	Évaluation des équipements et de leur adoption ; pas d'indicateurs spécifiques de bien-être.
	<i>Cités Éducatives</i>	Politique nationale (2019) pour les 0-25 ans ; gouvernance tripartite (État, école, collectivité locale). Financement important.	Soutien aux classes connectées et à l'expérimentation locale.	Ciblage des territoires prioritaires.	Promotion d'un usage équilibré du numérique au service du développement cognitif et social.	Forte implication parentale ; coopération multi-acteurs.	Évaluations locales ; bien-être non mesuré systématiquement.
	<i>Classe Dehors</i>	Proposition de loi émergente (2025) pour l'éducation en plein air.	Pédagogie fondée sur la nature et le mouvement comme contrepoids au numérique.	Financement pour les collectivités créant des espaces d'apprentissage extérieurs.	Favorise bien-être physique, social et émotionnel en limitant l'exposition aux écrans.	Réseau national d'animateurs nature formant les enseignants.	Phase initiale ; indicateurs de bien-être numérique non encore établis.

Fig. 1 – Cartes politiques

		Cadres réglementaires et stratégiques	Innovation pédagogique	Accessibilité et inclusion	Approche systémique du bien-être numérique	Implication des éducateurs / familles / communautés	Suivi et évaluation
PORTUGAL	<i>Programme de numérisation des écoles (PTDE)</i>	Programme "École numérique" et stratégie ENED (2000-2015), relancé en 2020 comme politique nationale centrale.	Apprentissage par l'enquête (Laboratoires d'éducation numérique - LED), projets en maternelle et primaire.	Fournir appareils, connexion, et soutien prioritaire aux enfants handicapés ou défavorisés.	Recommandations pour un usage équilibré et sûr ; outils comme la plateforme SeguraNet et campagnes nationales contre le cyberharcèlement.	Engagement des enseignants et familles ambassadeurs numériques, centres de formation, "Académie numérique pour les parents".	Outils SELFIE/SELFIEfor Teachers ; études nationales sur le temps d'écran et le bien-être émotionnel.
BULGARIE	<i>Stratégie d'éducation numérique (2014-2020)</i>	Cadre national pour la littératie numérique et l'usage responsable des technologies.	Promotion d'environnements interactifs et formation des enseignants.	Réduction des fractures numériques, surtout au primaire et élémentaire.	Prise en compte de l'équilibre technologique et de la santé mentale/sociale ; pas de méthodologie pour les 3-6 ans.	Formation des enseignants et programmes de sensibilisation parentale.	Pas d'indicateurs spécifiques à la petite enfance.
	<i>Programme national "Innovations en action"</i>	Initiative ministérielle pour diffuser les pratiques éducatives numériques.	Soutien aux outils interactifs et à l'expérimentation.	Favorise l'échange de pratiques entre institutions.	Encourage un engagement numérique responsable.	Implication d'acteurs éducatifs variés.	Aucun indicateur défini sur le bien-être numérique.
	<i>Stratégie nationale pour l'enfant (2019-2030)</i>	Vision du bien-être de l'enfant à l'ère numérique (non politique gouvernementale).	Reconnaît la nécessité d'une littératie médiatique et d'une sécurité numérique.	Met en avant le rôle des parents et de la communauté.	Souligne les quatre dimensions du bien-être numérique : physique, cognitif, social, émotionnel.	Accent sur les parents, enseignants et ONG (Centre Internet plus sûr).	Absence de mesures concrètes ou d'évaluation structurée.

—> L'analyse approfondie du pays de chaque partenaire peut être trouvée séparément en Annexe

3.3 RÉFLEXIONS COMPARATIVES ENTRE PAYS

L'analyse comparative des cadres politiques nationaux en Italie, France, Portugal et Bulgarie met en évidence à la fois des objectifs partagés et des approches distinctes pour intégrer l'éducation numérique tout en promouvant le bien-être des enfants. Ces tendances nationales font souvent écho, tout en s'en écartant parfois, aux principes généraux énoncés dans le Plan d'action européen pour l'éducation numérique (DEAP) et les Conclusions du Conseil sur le bien-être dans l'éducation numérique.

Il apparaît que la structure de gouvernance d'un pays influence fortement la cohérence et la profondeur de ses politiques éducatives numériques. Les systèmes centralisés (comme la France ou le Portugal) diffèrent des structures plus régionales et autonomes (comme l'Italie), qui présentent des défis en matière de mise en œuvre homogène.

Ainsi, bien que le Plan national italien pour l'école numérique offre une vision stratégique unifiée, son application dépend largement des autorités régionales et de l'autonomie des écoles, entraînant des écarts dans l'adoption locale. De son côté, la Bulgarie illustre un cas où le paysage législatif et politique reste marqué par une forte hétérogénéité, due à la coexistence de multiples documents stratégiques sans directive nationale claire, rendant la mise en œuvre morcelée.

Constats communs entre les politiques nationales :

- **Formation et accompagnement des enseignants** : reconnaissance unanime du rôle clé des éducateurs dans la transformation numérique.
- **Réduction de la fracture numérique** : objectif explicite ou implicite dans chaque pays pour assurer équité et accessibilité.

- **Usage responsable et sécurité numérique** : même si le terme "bien-être numérique" n'est pas toujours utilisé, la préoccupation pour un usage responsable et sécurisé des technologies est partagée.
- **Approche multi-acteurs** : importance reconnue de la coopération entre institutions, enseignants, familles et collectivités.

Approches et défis spécifiques identifiés :

- **Focalisation explicite sur le bien-être** : la définition et l'intégration systémique du bien-être numérique (dans ses quatre dimensions) varient selon les pays.
- **Prise en compte de la tranche 3-6 ans** : la plupart des politiques couvrent le primaire, mais les mesures spécifiques à la petite enfance restent souvent limitées.
- **Suivi et évaluation** : si toutes les politiques reconnaissent la nécessité d'un suivi, le degré de détail et la disponibilité publique des évaluations d'impact demeurent inégaux.

3.4 SYNTHÈSE: *Alignement avec les CADRES européens et PRINCIPALES LACUNES POLITIQUES*

L'analyse des politiques nationales en Italie, France, Portugal et Bulgarie confirme une large convergence avec le Plan d'action européen pour l'éducation numérique (DEAP) et les Conclusions du Conseil sur le bien-être dans l'éducation numérique. Les priorités clés — infrastructures numériques, formation des enseignants, accès inclusif — se retrouvent dans les stratégies nationales. On observe un consensus fort autour du développement des compétences des enseignants, de l'inclusion numérique et de la coopération entre acteurs. Cependant, plusieurs lacunes systémiques persistent, notamment dans le domaine de l'éducation et de la garde de la petite enfance (ECEC) :

- **Le bien-être numérique multidimensionnel reste peu développé.** Si l'usage responsable et la sécurité en ligne sont valorisés, peu de politiques nationales intègrent les quatre dimensions du bien-être (cognitive, physique, sociale, émotionnelle) telles que définies par le Conseil (2022). Cela limite la portée et la profondeur des actions, surtout pour les jeunes enfants.
- **La tranche d'âge 3-6 ans demeure sous-traitée.** Les stratégies se concentrent souvent sur le primaire et le secondaire ; les références à la petite enfance restent générales ou centrées sur l'accès aux outils, sans prise en compte des besoins développementaux.
- **Les cadres d'évaluation manquent de spécificité.** Peu de stratégies nationales comportent des indicateurs mesurant l'impact de l'éducation numérique sur le bien-être des jeunes enfants — le Portugal faisant figure d'exception.

- **Le soutien politique à l'équilibre entre apprentissage numérique et non numérique est limité.** L'intégration entre outils numériques et apprentissage expérientiel (manuel, ludique, en plein air) repose surtout sur les choix pédagogiques, rarement sur des directives politiques explicites.

Le projet DIGITAtelier identifie des priorités clés — inclusion numérique, approche holistique du bien-être, collaboration multi-acteurs, qui peuvent servir de repères pour l'élaboration future des politiques nationales. Un alignement renforcé avec ces principes permettrait aux pays de répondre plus pleinement à la vision européenne et d'adapter plus efficacement les environnements d'apprentissage numériques aux besoins spécifiques des jeunes enfants.

4

Collecte de Bonnes Pratiques

Cette section présente une exploration détaillée de 12 bonnes pratiques spécifiques de chaque pays partenaire dans le cadre du projet DIGITAtelier, mettant en avant des initiatives éducatives exemplaires provenant d'Italie, de France, du Portugal et de Bulgarie.

	Age & Contexte	Thème	Inclusion	Resources	Éléments de preuve	
ITALIE	Dans un monde de Musique (In un mondo di musica)	3-6 ans Maternelle	Musique et sons	Inclusion neurodiverse	Objets du quotidien produisant des sons (bouteilles, boîtes, tissus), instruments improvisés, outils numériques d'exploration sonore	Rapports des éducateurs, engagement des enfants
	Le Ciel à la fenêtre (Cielo alla finestra)	3-6 ans Maternelle	Arts et sciences	Groupes à capacités mixtes, collaboration entre pairs	Matériaux naturels (feuilles, tissus, branches), outils d'artisanat et de dessin, outils simples de photo/animation (tablette avec StopMotion ou équivalent), espace lumière/projection	Installation documentée partagée avec les familles, réflexions verbales et productions visuelles des enfants
	La Parade du Zoo (La Zooparata)	3-8 ans Maternelle et communauté	Récit et animation	Participation des familles et à distance	Matériaux de dessin et recyclés, outils de numérisation de base (scanner ou téléphone), logiciels d'animation et de projection publique	Parade numérique partagée dans des lieux publics, retours de la communauté

Les pratiques sélectionnées illustrent des approches innovantes d'intégration des outils numériques et des pédagogies créatives, en tenant compte des contextes culturels, sociaux et éducatifs propres à chaque pays.

À travers des méthodologies variées – incluant la narration numérique, l'éducation au cinéma, les ateliers d'animation et de stop motion, ainsi que les installations interactives – ces pratiques démontrent la promotion efficace des dimensions cognitives, sociales, émotionnelles et physiques du bien-être numérique.

	Age & Contexte	Thème	Inclusion	Resources	Éléments de preuve	
FRANCE	Vivant-e-si	5-12 ans Bibliothèques, classes	Nature et sensoriel	Communautés rurales et défavorisées	Objets doux, boutons sonores placés stratégiquement, éléments visuels cachés, kits 'Ludobox' (jeux tactiles et narratifs). Matériaux low-tech et sans écran, accessibles librement	Rapports d'observation
	Unplugged	6-12 ans Écoles et bibliothèques	Culture numérique	Sans écran, low-tech	Cartes d'histoires, accessoires de jeu de rôle. Histoires métaphoriques, personnages et objets tangibles	Retours d'ateliers
	Fabrique de film Amateur	5-6 ans Écoles et bibliothèques	Cinéma	Capacités mixtes, faible coût	Matériaux recyclés (costumes et décors), caméra ou dispositif de tournage pour une prise unique	Projections collectives

	Age & Contexte	Thème	Inclusion	Resources	Éléments de preuve
PORTUGAL <i>Le Petit Cinema (Pequeno Cinema)</i> <i>1 Film par Mois (1 Filme por Mês)</i> <i>Pixilation (Pixilação)</i>	3-10 ans Écoles et cinémas	Éducation au cinéma	Inclusion des besoins spécifiques	Kit de projection de film, kit d'animation, matériel scolaire, fournitures de dessin, matériel pour affiches et journaux de film, jouets pré-cinématographiques (thaumatropes, théâtre d'ombres, zootropes), matériel de stop-motion et technique de "pixilation".	Projections pour les élèves, journal de bord
	3-10 ans Écoles	Cinéma et culture numérique	Adaptable à toutes les classes	Guides d'activités, matériel de dessin/peinture/collage, plateforme numérique collaborative ('Grand Journal Cinéphile')	Collaboration inter-écoles
	3-10 ans Écoles et bibliothèques	Animation	Diversité, y compris besoins spéciaux	Kit d'animation (caméra ou tablette avec application stop-motion, trépied, éclairage stable, écran ou tablette de projection), matériel scolaire,	Projections et partages entre pairs

	Age & Contexte	Thème	Inclusion	Resources	Éléments de preuve
BULGARIE <i>Stop Motion créer un film autour des Emotions (Стоп кадър: Създаване на филм за емоциите)</i> <i>Le Tigre Bleu et Ma Ville (Синият тигър в моя град)</i> <i>Stop Motion avec photographie instantanée (Стоп кадър анимация с моментна фотография)</i>	5-7 ans Maternelles	Récit et animation	Inclusion de la communauté Rom	Fournitures artistiques (dessin, narration), matériaux pour création musicale, argile et papier pour décors et personnages, appareils photo et outils numériques standards (pour stop-motion)	Courts-métrages et présentation communautaire
		Materials for designing original visual elements, materials for set-building using local archival images, standard animation tools			
	7-10 ans Écoles et communauté	Cinéma et Animation	Inclusion communautaire	Matériaux pour créer des éléments visuels originaux dans le but de concevoir des éléments de décor basés sur des images d'archives locales / Outils d'animation standards	Projections publiques
6-9 ans Ecoles	Animation et Créativité	Groupes marginalisés	Cartes d'activités, appareils photo instantanés, smartphones ou tablettes avec applications simples d'animation, accessoires et décors utilisant l'environnement scolaire	Animations image par image terminées	

4.1 VUE D'ENSEMBLE

par pays

Les pages suivantes présentent une synthèse concise de chaque pratique, illustrant la manière dont les initiatives nationales favorisent les quatre dimensions du bien-être numérique.

Ces résumés constituent un point de repère rapide pour comprendre la portée et les objectifs de chaque initiative mise en œuvre dans les quatre pays partenaires.

→ Les fiches complètes comprenant descriptions détaillées, photographies, méthodologie et liens externes sont accessibles via les codes QR indiqués.



4.1.1 Italie

Téléchargez les descriptions complètes des bonnes pratiques de l'Italie [ici](#).



Dans un monde de musique (In un mondo di musica)

Ce projet inclusif a impliqué des enfants de maternelle dans une exploration créative du son, de la musique et du mouvement, en combinant outils numériques et analogiques.

Les enfants ont créé des paysages sonores et des représentations visuelles symboliques, tout en utilisant des applications telles que Chrome Music Lab pour associer la musique au jeu interactif. Les activités ont encouragé la collaboration, l'expression émotionnelle et la stimulation multisensorielle.

Le projet s'est conclu par une installation sonore numérique reflétant les environnements sonores co-crésés par les enfants.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Pensée symbolique, enchaînement logique, raisonnement abstrait à travers le son et la composition numérique	Tâches de motricité fine, jeux de mouvement, intégration sensorielle	Collaboration entre pairs, leadership partagé	Le cadre inclusif favorise la confiance et l'expression créative de soi



Les ciels à la fenêtre (Cieli alla finestra)

Les enfants ont observé et exploré les nuages et le ciel à travers l'observation, la documentation numérique et la réinterprétation artistique à l'aide de tablettes, de peinture et de collages. Cette pratique a intégré la curiosité scientifique à l'expression artistique, donnant lieu à une installation multisensorielle où les enfants pouvaient interagir avec leurs créations numériques. Des applications comme StopMotion Studio et Paint with Music ont prolongé l'expérience d'apprentissage. Le projet a favorisé la collaboration, la créativité et le lien émotionnel avec les phénomènes naturels.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Observation, enquête scientifique, représentation symbolique	Motricité via dessin, peinture et stop-motion	Prise de décision collective, dialogue entre pairs	L'art immersif et joyeux favorise la validation émotionnelle



La parade du zoo (La Zooparata)

Mis en œuvre dans un contexte rural, ce projet a invité les enfants et leurs communautés à co-crée et animer des animaux imaginaires à l'aide de la technique du stop motion. L'initiative a encouragé la créativité, la narration et la cohésion sociale, et s'est achevée par une « parade numérique » publique, où les animations ont été projetées sur les bâtiments du village. Le processus a renforcé les liens intergénérationnels et promu la culture numérique à travers des technologies accessibles et ludiques. Les animations finales ont également transformé les salles de classe en espaces immersifs de narration visuelle.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Construction narrative, culture numérique, narration	Participation active, travail d'animation en motricité fine	Renforce les liens communautaires dans un contexte rural	La célébration publique renforce la fierté et le sentiment d'appartenance



4.1.2
France

Téléchargez les descriptions complètes des bonnes pratiques de la France [ici](#)



Vivant-e-s!

Cette exposition immersive, sans écran, invite les enfants à explorer la biodiversité à travers des récits sensoriels et une interaction poétique. En utilisant des éléments tactiles, des boutons sonores et des kits narratifs (Ludobox), l'activité développe la sensibilité émotionnelle et la conscience environnementale. Conçue pour des contextes inclusifs et à faibles ressources, elle offre un espace calme et exploratoire favorisant l'empathie et la curiosité. Le projet s'avère particulièrement efficace pour les communautés défavorisées et rurales.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Découverte de la faune et de la flore, narration	Déplacement et mouvement à travers un décor interactif, exploration tactile	Découverte collaborative, dialogue	Cadre calme et poétique favorisant l'empathie et l'émerveillement



Unplugged

Cet atelier initie les enfants aux concepts fondamentaux de la littératie numérique, tels que les algorithmes et les réseaux, à travers des activités sans écran et des jeux de rôle. Grâce à la narration et au mouvement physique, des idées numériques abstraites deviennent des expériences ludiques et incarnées. Initialement développé pour les enfants de 6 à 12 ans, le programme a été adapté avec succès pour la petite enfance. La méthodologie est inclusive, multilingue et conçue pour une grande adaptabilité.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Concepts numériques abstraits (algorithmes, flux de données) via la métaphore	Jeu de rôle incarné, mouvement actif	Résolution coopérative de problèmes	Jeu sans écran réduisant l'anxiété, renforçant la confiance



L'Usine de Films Amateurs

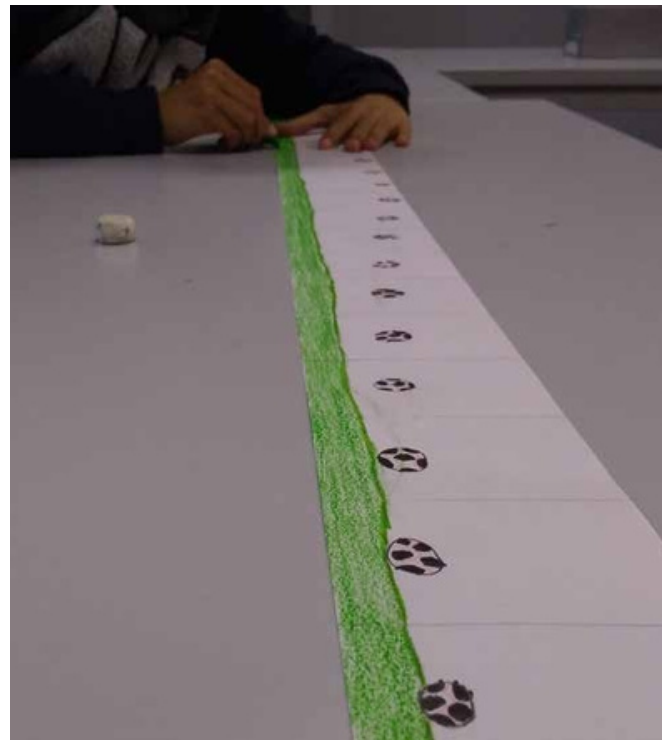
Inspirée du modèle de Michel Gondry, cette pratique permet aux jeunes enfants d'écrire, de jouer et de filmer collectivement leurs propres histoires à l'aide de matériaux simples et recyclés. Le film entier est réalisé en une seule prise continue, favorisant la spontanéité et la prise d'initiative créative. Le processus renforce la confiance en soi, l'esprit d'équipe et la compétence narrative dans un cadre low-tech et très accessible. Il se conclut par une projection joyeuse en groupe qui célèbre l'effort collectif des enfants.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Logique narrative, séquençage, création cinématographique	Confection de décors, jeu d'acteur, motricité fine et globale	Prise de décision en groupe, écoute active	Création collective renforçant l'estime de soi et la joie



4.1.3 Portugal

Téléchargez les descriptions complètes des bonnes pratiques du Portugal [ici](#)



Le Petite Cinema (Pequeno Cinema)

Ce projet d'éducation au cinéma de longue date initie les enfants à l'histoire du cinéma, à la narration visuelle et à la création filmique à travers des activités pratiques. Les enfants regardent, discutent et créent des animations en utilisant des techniques comme le stop-motion et les jouets de pré-cinéma. Le programme favorise la littératie médiatique, la collaboration et l'expression émotionnelle dans un environnement inclusif. Il se conclut par un événement communautaire de projection présentant les créations des enfants.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Littératie médiatique, vision critique, narration	Dessin, fabrication de jouets optiques, stop-motion	Empathie et travail d'équipe dans la création de films	Les projections communautaires renforcent l'identité et la confiance



1 Film par Mois (1 Filme por Mês)

Conçue pendant la pandémie de COVID-19, cette initiative invite les enfants à regarder chaque mois un court métrage sélectionné, suivi d'activités créatives et réflexives en classe. Les enfants explorent les thèmes par le dessin, les journaux de films et les récits, et partagent leurs travaux sur une plateforme numérique collective. Le projet équilibre l'usage des écrans avec des activités manuelles, promouvant la littératie émotionnelle et le dialogue interculturel. Facile à mettre en œuvre dans des contextes à faibles ressources, il est adaptable à divers besoins d'apprentissage.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Pensée critique, compréhension interculturelle	Utilisation équilibrée de l'écran avec dessin et collage	Partage numérique inter-écoles, dialogue culturel	Les journaux de films réflexifs soutiennent la littératie émotionnelle



Pixillaxion (Pixilação)

Cet atelier initie les jeunes enfants à l'animation en stop-motion en utilisant des jouets, des objets et leurs propres corps grâce à la technique de la pixilation. Le processus combine mouvement physique et capture numérique, favorisant les compétences de séquençage, la créativité et la collaboration. Les activités sont simples, peu coûteuses et adaptables à une grande variété de contextes éducatifs. Chaque session se termine par une projection de groupe célébrant les créations des enfants et renforçant le sentiment d'accomplissement.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Séquençage logique, littératie numérique précoce	Mouvement corporel, manipulation d'objets	Travail d'équipe, négociation, tour de rôle	Humour et fierté issus de l'animation collaborative



4.1.4
Bulgarie

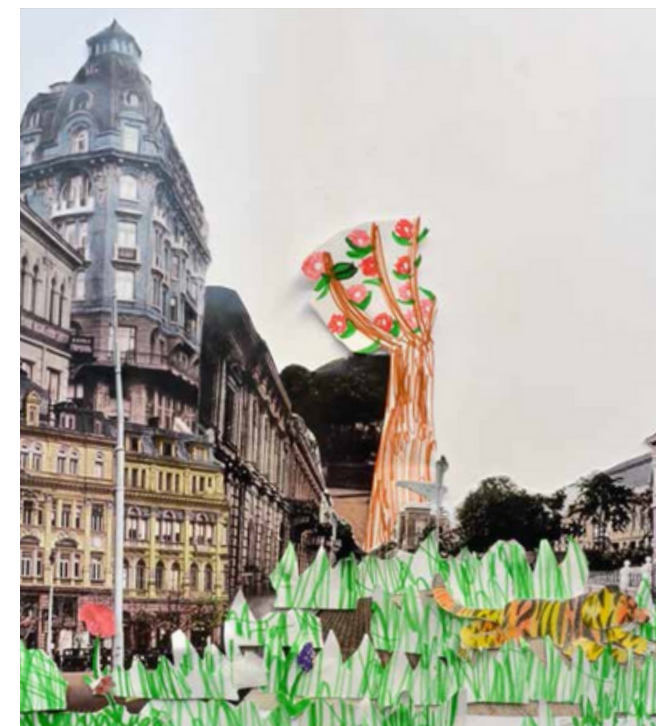
Téléchargez les descriptions complètes des bonnes pratiques de la Bulgarie [ici](#)



Stop Motion : Créer un film sur les émotions
(Стоп кадър: Създаване на филм за емоциите)

Mis en œuvre dans un cadre de maternelle, ce projet combine l'analyse de films, la narration et le stop-motion afin d'aider les enfants à exprimer leurs émotions et à développer leurs compétences narratives. Les enfants créent leurs propres personnages et décors, transformant leurs histoires en courts films d'animation. Le processus renforce l'intelligence émotionnelle, la motricité fine et le travail d'équipe. Il s'avère particulièrement efficace dans les communautés diverses et défavorisées.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Interprétation narrative visuelle, traduction créative	Motricité fine, compréhension spatiale	Travail d'équipe, communication	Confiance et exploration émotionnelle à travers le film



Le Tigre Bleu et Ma Ville
(Синият тигър в моя град)

Inspiré du film *Le Tigre Bleu*, ce projet invite les enfants à explorer l'identité, le lieu et l'imagination à travers l'animation en stop-motion et la narration communautaire. En utilisant des images d'archives et des réinterprétations visuelles, ils créent leurs propres personnages et scènes de "tigre bleu" qui reflètent le patrimoine local. Le projet renforce les liens entre l'éducation formelle et les espaces communautaires tout en favorisant la créativité et la pensée critique. Les animations finales sont diffusées publiquement, valorisant ainsi la voix et la perspective des enfants.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Analyse de film, réinterprétation créative	Modélisation, construction de scènes	Inclusion, respect mutuel, engagement communautaire	Confiance et exploration émotionnelle à travers le film



Stop Motion with Instant Photography

(original title: Стоп кадър анимация с моментна фотография)

Children in a Roma-majority village use instant photography to create frame-by-frame animations in familiar school settings. The activity fosters creativity, group collaboration, and symbolic expression through hands-on, low-tech tools. By photographing and immediately reviewing their scenes, children engage in iterative learning and visual storytelling. The approach ensures inclusivity and adaptability, especially in resource-limited and multilingual contexts.

Cognitif	Physique	Social	Psychologique/Emotionnel
Séquençage, pensée critique, littératie numérique	Manipulation de l'appareil photo, coordination spatiale	Collaboration, empathie, création partagée	Joie du retour immédiat, forte expression de soi

5

Analyse Comparative

Ce chapitre propose une synthèse comparative transnationale des bonnes pratiques présentées au chapitre 4. L'analyse identifie les principes pédagogiques communs, les caractéristiques innovantes, les défis et le potentiel de reproductibilité et

d'intégration dans les politiques publiques. Elle vise à établir un lien analytique entre les pratiques locales et les cadres européens relatifs à l'éducation numérique, à la littératie médiatique et aux droits des enfants à l'ère numérique.

5.1 PARTAGE D'ÉLÉMENTS COMMUNS *entre les pratiques*

En examinant les diverses pratiques éducatives, quatre grands domaines thématiques se dégagent, chacun soutenant le développement cognitif, émotionnel, social et physique tout en promouvant le bien-être numérique.

Catégorie / Thème	Domaines du bien-être numérique				Exemples de pratiques	Caractéristiques clés
	COGNITIF	PHYSIQUE	SOCIAL	PSYCHO-LOGIQUE		
Stop-motion et Animation	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • La Parade du Zoo (IT), • Pixillaxion (PT), • Créer un film sur les émotions (BG), • Photographie instantanée (BG) 	Fort implication dans les outils numériques et la production médiatique créative ; accent sur la narration collaborative ; hautement inclusif et adaptable à divers âges et contextes ; outils peu coûteux garantissant l'inclusivité.
Cinéma et littératie filmique	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Le Petit Cinéma (PT), • 1 Film par Mois (PT), • L'Usine de Films Amateurs (FR), • Le Tigre Bleu (BG) 	Accent sur la culture audiovisuelle et la littératie médiatique ; pédagogie en plusieurs phases intégrant analyse, discussion et production ; projections communautaires fréquentes renforçant la participation culturelle.
Expositions interactives et installations sensorielles	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Vivant-es ! (FR), • Le Ciel à la fenêtre (IT), • Dans un monde de musique (IT) 	Abstraction des concepts numériques en métaphores physiques et narration ludique ; réduction de la dépendance aux écrans tout en renforçant la compréhension de la logique numérique ; accessibilité, faible coût et évolutivité.

Catégorie / Thème	Domaines du bien-être numérique				Exemples de pratiques	Caractéristiques clés
	COGNITIF	PHYSIQUE	SOCIAL	PSYCHO-LOGIQUE		
Littératie numérique incarnée et analogique	✓	✓	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> • Unplugged (FR, EU) • Séances de jouets de pré-cinéma (PT) 	Abstraction des concepts numériques en métaphores physiques et narration ludique ; réduction de la dépendance aux écrans tout en renforçant la compréhension de la logique numérique ; accessibilité, faible coût et évolutivité

5.2 CARACTÉRISTIQUES INNOVANTES de PRATIQUES *selon les pays*

Partage pédagogiques communs entre les pratiques. L'apprentissage créatif et collaboratif est au cœur de ces approches, plaçant les enfants en tant que co-créateurs plutôt que simples utilisateurs passifs. Les méthodes hybrides, mêlant analogique et numérique, favorisent un engagement incarné et multisensoriel tout en évitant la surexposition aux écrans. La narration et le récit agissent comme de puissants outils de construction identitaire, d'expression émotionnelle et de création de sens. Ces pratiques se distinguent par une conception inclusive, permettant la participation d'enfants aux parcours éducatifs, sociaux et culturels variés, y compris ceux ayant des besoins spécifiques. L'implication de la communauté, incluant les familles et les acteurs locaux, renforce l'apprentissage au-delà de la salle de classe, tandis que l'accompagnement des enseignants et des parents favorise un usage sécurisé, réfléchi et adapté au développement des outils numériques. Enfin, l'emploi de ressources libres et peu coûteuses, ainsi que de formats modulaires, garantit l'adaptabilité dans différents contextes, tranches d'âge et cadres pédagogiques — contribuant ainsi à un bien-être numérique équilibré sur les plans cognitif, physique, social et émotionnel.

- **Italie** : installations multisensorielles.
- **(Le ciel à la fenêtre, Dans un monde de musique)** et narration communautaire (**La Parade du zoo**), fusionnant langages artistiques, sciences et créativité numérique dans des contextes ruraux et urbains.
- **France** : éducation numérique sans écran (**Unplugged, Usine de Films Amateurs**), déplaçant l'attention de la consommation vers l'exploration incarnée des médias et des concepts numériques.
- **Portugal** : éducation au cinéma (**Le Petit Cinema 1 Film par Mois, Pixilation**) comme vecteur de littératie médiatique, de participation culturelle et d'échange intergénérationnel.
- **Bulgarie** : usage du cinéma et de l'animation pour la construction identitaire et l'inclusion sociale, en particulier dans les communautés marginalisées et rurales, mettant en avant les enfants comme créateurs actifs, combinant outils analogiques et numériques pour produire du contenu porteur de sens (**Stop Motion sur les émotions, Le Tigre Bleu, Stop Motion de photographie instantanée**).

5.3

LACUNES, DÉFIS et OPPORTUNITÉS

Malgré la richesse des pratiques, plusieurs lacunes et défis communs émergent :

- **Durabilité et financement** : De nombreuses initiatives reposent sur des financements basés sur des projets (Erasmus+, programmes nationaux), ce qui soulève des questions quant à leur continuité à long terme et à leur intégration institutionnelle.
- **Formation et développement professionnel des enseignants** : Bien que les éducateurs soient des médiateurs centraux, leur confiance numérique et leur préparation pédagogique demeurent inégales. Il est nécessaire de mettre en place un apprentissage professionnel continu aligné sur les cadres européens tels que DigCompEdu et ET 2030[1].
- **Équité d'accès** : Les communautés rurales, marginalisées et défavorisées bénéficient énormément de ces pratiques, mais les inégalités structurelles (infrastructure, ressources, disponibilité des enseignants) restent des obstacles importants.
- **Évaluation de l'impact** : Bien que les dimensions créatives et inclusives soient bien documentées, il existe peu de suivi systématique des résultats d'apprentissage, des bénéfices psychosociaux et des effets à long terme sur le bien-être numérique.
- **Bien-être numérique et surexposition** : L'utilisation croissante d'outils numériques dès le plus jeune âge suscite des inquiétudes quant à la surexposition aux écrans, à la surstimulation numérique et à une éventuelle dépendance précoce.
- **Implication et accompagnement des parents** : Les parents sont souvent les premiers à initier les enfants aux technologies numériques et à façonner leurs premières habitudes. Une collaboration efficace avec les familles est nécessaire pour soutenir un usage sain et équilibré de la technologie.

Opportunités :

- Un fort potentiel d'alignement de ces pratiques avec les priorités de l'UE en matière d'inclusion, de littératie numérique et d'éducation au patrimoine culturel.
- Le renforcement des collaborations entre écoles, institutions culturelles et communautés locales peut pallier les lacunes en matière de durabilité.
- La reconnaissance croissante de l'équilibre face aux écrans et des pédagogies hybrides positionne ces pratiques comme des modèles d'éducation numérique saine en Europe.

5.4

TRANSFÉRABILITÉ et SCALABILITÉ

Les pratiques DIGITAtelier visent à atteindre un modèle de transfert et de mise à l'échelle à travers différents contextes, grâce à une forte adaptabilité culturelle, une conception modulaire et l'utilisation d'outils accessibles.

Les projets mentionnés incluent déjà des exemples à forte transférabilité, tels que **Unplugged** (France/UE), déjà diffusé à l'échelle transnationale et adaptable à plusieurs langues ; **Le Petit Cinema** (Portugal), avec des activités modulaires intégrées au programme scolaire ; ainsi que **Pixilation** (Portugal) et **La Parade du Zoo** (Italie), qui combinent implication communautaire et outils simples et peu coûteux.

Les facteurs favorisant la mise à l'échelle incluent l'utilisation d'outils libres ou gratuits comme Stop Motion Studio, Chrome Music Lab et Patatap ; la narration et le jeu symbolique, adaptables à différents âges et contextes culturels ; et l'intégration dans des événements communautaires et des présentations publiques.

Les défis incluent la nécessité d'une formation systématique des enseignants et d'un accompagnement continu, l'alignement des politiques pour garantir la durabilité au-delà des projets pilotes, et la collaboration intersectorielle pour éviter une mise en œuvre fragmentée.

Dans l'ensemble, ces pratiques forment une mosaïque d'innovation européenne en matière d'éducation numérique, offrant des approches reproductibles qui favorisent le bien-être numérique, l'apprentissage créatif et l'engagement communautaire. Elles constituent une base pour le développement de modules de formation des enseignants, de cadres d'ateliers numériques et d'indicateurs candidats pour évaluer l'impact.

Facteur	Facteur Favorisant	Défi	Exemples
Modularité	Activités progressives, séquences adaptables	Besoin d'un guide clair pour la reproduction	<ul style="list-style-type: none"> • Le Petit Cinema • Pixilation
Accessibilité des outils	Ressources numériques/analogiques gratuites ou peu coûteuses	Limitations d'infrastructure dans certaines écoles	<ul style="list-style-type: none"> • Stop Motion Studio, • Chrome Music Lab, • Patatap
Narration et Jeu	Attrait universel ; favorise l'identité et l'engagement émotionnel	Nécessité d'une adaptation culturelle sensible	<ul style="list-style-type: none"> • La Parade du Zoo • Vivant-e-s!
Intégration communautaire	Présentations publiques, implication des familles	Coordination avec les acteurs externes	<ul style="list-style-type: none"> • Le Tigre Bleu et Ma Ville • La Parade du Zoo
Formation des enseignants	Modules structurés pour renforcer la confiance numérique	Nécessité d'un mentorat continu	<ul style="list-style-type: none"> • Unplugged • Pixilation
Alignement politique	Soutient la durabilité et l'impact à long terme	Nécessite un soutien institutionnel	<ul style="list-style-type: none"> • Opportunités d'intégration dans le programme national

→ Points clés pour aller plus loin

- Les pratiques DIGITAtelier visent à être modulaires, peu coûteuses et adaptables, ce qui les rend transférables dans divers contextes européens.
- La narration, la collaboration et l'exploration numérique ludique garantissent un engagement significatif.
- L'implication de la communauté et des familles améliore les résultats d'apprentissage et renforce la citoyenneté numérique.
- Les modules de formation des enseignants devraient se concentrer sur la littératie numérique, la pédagogie inclusive, la facilitation créative et la gestion du bien-être.
- Les indicateurs candidats pour le suivi de l'impact pourraient inclure : les niveaux de collaboration, la créativité, l'engagement, l'expression émotionnelle, l'équilibre face aux écrans et l'accessibilité.

Perspectives et Recommandations

Les perspectives et recommandations ci-dessous synthétisent la cartographie des politiques entre pays (Italie, France, Portugal, Bulgarie) et l'analyse comparative des bonnes pratiques, en mettant l'accent sur les enfants âgés de 3 à 10 ans (notamment de 3 à 6 ans). Elles visent à soutenir les éducateurs, les communautés scolaires et les décideurs dans la promotion du bien-être numérique, tout en s'alignant sur les priorités européennes.

6.1

Pour les **EDUCATEURS** et les **COMMUNAUTÉS** **SCOLAIRES**

Adopter une approche globale centrée sur l'enfant et l'école

Concevoir des ateliers numériques qui nourrissent explicitement les dimensions cognitives, physiques, sociales et émotionnelles, et non seulement les compétences ou la « sécurité d'utilisation ». Utiliser des outils de planification qui posent les questions suivantes : Quels mouvements ? Quelles émotions ? Quelles interactions entre pairs ? Quelles compétences cognitives ?

Aller au-delà du temps d'écran

Pour favoriser un véritable bien-être numérique, les éducateurs doivent promouvoir une approche holistique équilibrant engagement numérique et expériences analogiques, incarnées et basées sur la nature. Cela implique de privilégier les apprentissages hybrides (stop-motion avec décors physiques, jouets de pré-cinéma, explorations musique-mouvement) qui préviennent la consommation passive et stimulent l'intégration sensorimotrice. Les activités numériques doivent être ancrées dans des contextes réels, reliant la technologie aux environnements vécus, aux contextes culturels et aux expériences personnelles des enfants.

Utiliser la narration comme fil conducteur

De nombreuses pratiques réussies ont placé la narration au centre (éducation au cinéma, défilés communautaires, jeux de rôle sans écran). Chaque atelier doit s'articuler autour d'une histoire commune favorisant l'identité, l'autonomie et la collaboration.

Coéduquer avec les familles et les communautés

Inviter les parents à des projections, des phases de co-création ou des installations extérieures. Proposer de courtes activités à la maison inspirées des routines d'atelier (observation, mouvement, narration) pour renforcer les liens famille-école.

Adopter des approches inclusives et à faible technologie

Les ateliers doivent être conçus pour l'inclusion et l'accessibilité, garantissant la participation de tous les enfants, quel que soit leur milieu ou leurs capacités. Favoriser des outils ouverts et peu coûteux, et planifier des rôles adaptables (caméra, décor, son, interprétation) permettant à chacun de contribuer selon ses compétences. Pour assurer la pérennité, les éducateurs peuvent créer un kit « low tech » simple et répliquable avec un plan clair de maintenance (recharge, stockage, rotation).

Se connecter à la communauté et à la culture

Relier les activités de classe à la communauté élargie. Les collaborations avec des centres culturels, bibliothèques ou événements locaux rendent l'apprentissage visible et valorisant.

Encourager l'expérimentation

Les ateliers sont des « laboratoires de pratique » où les éducateurs doivent adopter une mentalité d'essai-erreur pour encourager l'innovation pédagogique.

Prioriser la formation et le mentorat des enseignants

Pour assurer la durabilité de ces approches innovantes, les communautés éducatives doivent investir dans la formation continue et l'accompagnement des enseignants. Cela renforce leur confiance et leur compétence dans la mise en œuvre de nouveaux modèles pédagogiques

Rendre l'apprentissage public

Inclure des éléments comme des expositions, défilés ou projections au sein de l'école ou de la communauté locale, non seulement pour présenter les productions créatives mais aussi pour célébrer la créativité, la collaboration et l'autonomie des enfants. Rendre l'apprentissage visible renforce le sentiment d'appartenance, le dialogue avec les familles et la reconnaissance culturelle de l'expérience des ateliers.

6.2

Pour **LES DÉCIDEURS** **POLITIQUES**

Codifier des cadres pour le bien-être numérique

Bien que la plupart des stratégies nationales d'éducation numérique mentionnent l'apprentissage numérique, elles abordent rarement le bien-être numérique de manière multidimensionnelle, en particulier pour les jeunes enfants (3-6 ans). Traduire la vision européenne en directives nationales ou locales claires, avec des exemples concrets d'équilibre entre écran et analogique, d'apprentissage incarné et de liens communautaires forts, est essentiel. La mise en œuvre de lignes directrices adaptées à l'âge permet de combler les lacunes actuelles et de garantir que les outils numériques enrichissent réellement le développement global plutôt que de remplacer les expériences réelles essentielles.

Investir dans les personnes, pas seulement dans les équipements

Les priorités de financement doivent se concentrer sur la formation continue et pratique des enseignants (accompagnement, laboratoires entre pairs, mentorat), plutôt que uniquement sur l'infrastructure numérique. Renforcer les compétences des enseignants est fondamental pour une éducation numérique sûre et efficace. Les horaires des enseignants doivent également inclure du temps dédié à la formation professionnelle afin d'assurer un développement durable et significatif.

Soutenir des ateliers low-tech avec une forte créativité

Les modèles d'approvisionnement doivent évoluer au-delà de la simple distribution d'appareils numériques pour inclure des matériaux concrets et pratiques (par ex. fournitures artistiques ou instruments de musique) favorisant des apprentissages variés. Encourager des environnements d'apprentissage (ateliers) intégrant la littératie numérique tout en maintenant une approche allégée en écrans garantit un développement centré sur la créativité, le jeu et l'expérience corporelle.

Réduire les inégalités et promouvoir l'équité

Une attention prioritaire doit être accordée aux communautés marginalisées grâce à des programmes de soutien intégrés, combinant connectivité, équipement de base, formation des enseignants et accès culturel, afin d'assurer des chances égales dans la mise en œuvre d'ateliers innovants dans toutes les régions.

Développer des systèmes de suivi et d'évaluation

Les pratiques d'évaluation doivent aller au-delà de l'accès et des compétences numériques pour inclure des indicateurs de bien-être tels que la joie, l'attention, l'engagement, la collaboration, le mouvement, l'expression de soi et le sentiment d'appartenance. Ces données peuvent être compilées dans des rapports d'évaluation transparents pour orienter les politiques et constituer une base solide pour l'extension à plus grande échelle.

Encourager les partenariats intersectoriels

Les pratiques éducatives les plus efficaces découlent de partenariats formalisés et soutenus entre écoles, institutions culturelles et municipalités. Des modèles de gouvernance à long terme et des cadres solides sont nécessaires pour garantir la durabilité au-delà des projets à court terme.

Garantir l'éthique, la sécurité et la protection des données

Des lignes directrices claires doivent être établies concernant la capture d'images/sons et la protection des données dans les contextes éducatifs. Tous les outils et processus numériques doivent respecter les normes les plus élevées en matière d'éthique et de protection de la vie privée, afin de préserver les droits des enfants.

Stabiliser et diversifier le financement

Pour garantir la durabilité, un financement à long terme doit soutenir à la fois les programmes principaux et les initiatives locales. La diversification des sources de financement favorise l'innovation locale et empêche les approches uniformes et rigides.

Promouvoir un usage équilibré de la technologie

Une philosophie du « moins, c'est plus » doit être encouragée, mettant l'accent sur l'équilibre entre numérique et analogique, intérieur et extérieur, activités à écran et basées sur la nature, afin d'améliorer à la fois les apprentissages et le bien-être des élèves.

6.3

POUR LE DÉVELOPPEMENT et la MISE EN OEUVRE de futurs projets

Commencer par une approche fondée sur la recherche

Démarrer par une analyse approfondie du contexte local, des défis et des bonnes pratiques existantes. Cela garantit que les interventions soient culturellement pertinentes et adaptées aux besoins des enfants, des éducateurs et des familles, tout en évitant une application descendante imposée.

Donner la priorité à la co-création

Les activités doivent être co-conçues dès le départ avec les enseignants, les enfants, les familles et les partenaires communautaires. Le prototypage collaboratif et le retour en temps réel permettent de garantir l'adéquation avec les besoins locaux. Toutes les adaptations pour les apprenants diversifiés doivent être soigneusement documentées.

Adopter un modèle hybride

L'intégration d'outils numériques avec des méthodes physiques et basées sur le jeu permet à la technologie de soutenir la créativité tout en offrant des expériences pratiques et pertinentes sur le plan du développement, favorisant la résolution de problèmes.

Développer des ressources modulaires et évolutives

Créer une bibliothèque d'ateliers modulaires offrant des directives claires, open source et multilingues pour la mise en œuvre, incluant des liens interdisciplinaires et des stratégies d'adaptation aux besoins variés des apprenants. Chaque module devrait inclure des étapes détaillées, des rôles définis, le matériel nécessaire, ainsi que des outils de réflexion et des grilles d'évaluation pour le suivi des dimensions du bien-être. Des progressions développementales (par ex. 3–6 ans et 6–10 ans) devraient soutenir la continuité entre les niveaux éducatifs et la scalabilité à long terme.

Intégrer une évaluation continue

Utiliser des évaluations mixtes combinant observations, artefacts et retours d'expérience. Aligner des indicateurs simples et comparables (engagement, collaboration, mouvement) avec les cycles de réflexion institutionnels, tels que SELFIE, pour traiter le projet comme un laboratoire de pratique favorisant une amélioration continue fondée sur des preuves.

Investir dans la formation et le mentorat

Assurer un développement professionnel continu en combinant ateliers traditionnels, accompagnement en classe et apprentissage entre pairs (par ex. jumeler enseignants débutants et expérimentés) afin de renforcer la confiance et la capacité d'innovation.

Planifier la durabilité et l'intégration dans les politiques

Aligner les résultats avec les priorités nationales et les cadres européens pertinents pour faciliter l'adoption politique et la durabilité. Développer des notes de politique publique incluant modèles de coûts, besoins en personnel et données probantes, tout en favorisant une forte collaboration interinstitutionnelle afin de démontrer la valeur et d'assurer un soutien large et durable

Créer un savoir commun ouvert

Pour maximiser l'accessibilité et la transférabilité, tous les modèles, plans et médias du projet doivent être publiés sous licence ouverte et traduits dans plusieurs langues, afin de permettre une reproduction et une adaptation efficaces dans divers contextes éducatifs.

Conclusions

7.1

Principales **CONSTATATIONS**

En Italie, en France, au Portugal et en Bulgarie, un engagement commun se dégage en faveur de l'intégration de l'éducation numérique et du bien-être des enfants, avec une convergence croissante vers les stratégies européennes. Cependant, l'intégration systématique du bien-être multidimensionnel, en particulier pour les enfants âgés de 3 à 6 ans, demeure inégale. La France et le Portugal offrent des exemples plus détaillés dans leurs politiques numériques de la petite enfance.

Les pratiques recensées partagent un ADN commun : elles combinent des méthodes hybrides (numériques et analogiques), l'apprentissage incarné, la narration, l'inclusion et l'utilisation d'outils à faible coût. Elles incluent notamment l'animation en stop motion, la littératie cinématographique, l'éducation numérique sans écran et les expositions communautaires favorisant la créativité, le mouvement, la collaboration et le développement émotionnel.

Les défis persistants incluent :

- Des cycles de financement à court terme
- Une formation des enseignants inégale
- Des inégalités territoriales
- Une évaluation limitée des effets sur le bien-être

Des ateliers narratifs bien conçus présentent un fort potentiel de **transfert** et de **mise à l'échelle**, surtout lorsqu'ils sont accompagnés de **mentorat** et de **kits de ressources simples**.

7.2

IMPLICATION pour la modélisation de **L'ATELIER** et la **FORMATION DES ENSEIGNANTS**

Les résultats offrent une feuille de route pour le développement du cadre DIGITeLier, fondée sur les pratiques observées et en réponse aux principaux défis identifiés. Le modèle central de l'atelier, basé sur des activités pratiques et créatives, est validé comme étant hautement efficace pour promouvoir le bien-être numérique. Ce modèle met l'accent sur le faire, la création et l'expérimentation, plutôt que sur l'usage passif des écrans.

“Une approche “moins c'est mieux” de la technologie :

Le cadre doit équilibrer activités numériques et analogiques, en utilisant des outils numériques simples et accessibles aux côtés d'expériences d'apprentissage physiques et sans écran.

La pédagogie hybride favorise l'engagement, la créativité et la collaboration, tout en développant une relation saine avec la technologie.

La formation des enseignants comme priorité :

Un développement professionnel systématique et à long terme comprenant ateliers, mentorat et accompagnement en classe est essentiel pour doter les enseignants de la confiance et des compétences nécessaires à la mise en œuvre de modèles pédagogiques innovants.

Il est également crucial d'assurer une cohérence avec les cycles d'amélioration à l'échelle des établissements, tels que SELFIE et DigCompEdu, afin de renforcer les capacités institutionnelles.

Des ressources modulaires et adaptables :

La modularité doit être repensée comme une stratégie structurelle favorisant une adoption flexible et une mise à l'échelle progressive.

Les plans d'action devraient inclure des variantes adaptées à différents âges (3–6 ans, 6–10 ans), des adaptations pour les besoins éducatifs particuliers, des kits multilingues, ainsi que des étapes d'implication des familles et des communautés.

Cela implique de concevoir les composantes (comme les ateliers) comme des unités autonomes mais combinables, permettant aux écoles de les intégrer progressivement selon leur contexte.

Cette approche rend l'innovation plus faisable et soutient l'amélioration continue des modules individuels au fil du temps.

Suivi et évaluation :

L'attention doit être portée sur des indicateurs pertinents tels que l'attention, la régulation émotionnelle, la joie, l'engagement, la collaboration, le mouvement, l'expression de soi et la littératie numérique, tout en veillant à ce que les outils utilisés pour mesurer ou soutenir ces dimensions demeurent légers, comparables et exploitables.

Alignement politique et durabilité :

Pour que le modèle d'atelier devienne une composante durable et standard du système (et non un simple projet pilote), il doit atteindre quatre objectifs essentiels :

Alignement politique et stratégique : il doit être intégré dans les structures politiques et institutionnelles existantes (et non perçu comme un ajout externe), en étant explicitement aligné sur les stratégies nationales et les priorités européennes.

Partenariats stables : sa viabilité à long terme dépend de la formation d'alliances locales durables – appelées écosystèmes territoriaux d'apprentissage – entre écoles, organisations culturelles et municipalités.

Prévention de la fragmentation : cette collaboration entre acteurs locaux est cruciale pour éviter la dispersion et garantir un impact durable.

Ressources ouvertes : des ressources ouvertes, multilingues et librement accessibles sont nécessaires pour assurer une adoption et un transfert à grande échelle.

Ainsi, l'atelier doit évoluer d'une pratique isolée vers une infrastructure locale formellement soutenue, intégrée aux politiques publiques et consolidée par un écosystème collaboratif fondé sur le partage de connaissances ouvertes et accessibles.

7.3

CONSIDÉRATIONS finale

Une vision européenne partagée émerge, nourrissant la curiosité, la créativité et le bien-être des enfants dans un monde numérique.

DIGITeLier illustre comment l'innovation locale peut s'aligner sur les stratégies européennes plus larges, en passant de projets pilotes à des pratiques intégrées et évolutives.

Le modèle de l'atelier demeure central : pratique, socialement interactif, narratif et équilibré entre numérique et analogique. Son succès repose non seulement sur les méthodes et les outils, mais surtout sur les personnes enseignants, familles et communautés qui œuvrent ensemble pour transformer la recherche en écosystèmes d'apprentissage durables et inclusifs au service de tous les enfants.

ITALIE

Le principal cadre politique de l'Italie pour l'éducation numérique est **le Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD – Plan National pour l'École Numérique)**, un document stratégique du Ministère de l'Éducation, de l'Université et de la Recherche. Lancé comme pilier fondamental de la loi 107/2015, le PNSD vise une stratégie d'innovation globale pour le système scolaire italien, repositionnant l'approche éducative dans l'ère numérique. Il met l'accent sur une transformation culturelle qui s'étend des écoles aux familles sur l'ensemble du territoire national.

Le PNSD est un plan pluriannuel qui oriente l'ensemble des activités de l'administration et inclut des actions déjà financées. Il cherche à catalyser les ressources disponibles, notamment les fonds structurels européens, et encourage la collaboration entre le ministère, les régions et les autorités locales, dans une logique d'alliance pour l'innovation scolaire.

Le plan promeut des approches pédagogiques innovantes, en passant d'un modèle de transmission à un modèle d'apprentissage, où les technologies numériques soutiennent de nouveaux paradigmes éducatifs. Il vise à faire des laboratoires et des activités pratiques innovantes des composantes normales de l'enseignement, plutôt que des compléments extrascolaires. Le plan considère l'école comme une interface ouverte sur le territoire, soutenant une éducation comprise comme un parcours continu. Le PNSD prévoit des investissements pour les environnements numériques dans les écoles et entend équiper toutes les classes de primaire de registres électroniques et d'outils d'accès numériques, accompagnés d'une formation pour les enseignants. Le plan répond à la nécessité d'équiper le personnel éducatif pour faire face aux évolutions contemporaines, afin qu'il accompagne l'innovation plutôt que de la subir. Néanmoins, il souligne que l'éducation numérique ne se réduit pas au déploiement technologique : il insiste sur l'importance de l'interaction enseignant-élève et de la relation humaine comme fondement de l'éducation. Le plan vise à développer les compétences numériques des élèves tout en les reliant à de nouveaux environnements et paradigmes d'apprentissage.

L'implication des enseignants, des familles et des communautés est essentielle. Le plan appelle à un effort collectif de l'ensemble du personnel scolaire et non uniquement des enseignants pour adopter l'innovation méthodologique, didactique et organisationnelle.

Il prévoit la création d'un « Club des parties prenantes de l'école numérique », afin d'instaurer un partenariat permanent soutenant le changement et l'innovation. Des parcours de formation spécifiques accompagnent les enseignants nouvellement recrutés, centrés sur le développement professionnel et l'interaction en ligne. De plus, l'« Animateur numérique » (Animatore Digitale) joue un rôle stratégique dans la promotion de l'innovation numérique au sein des établissements, en soutenant les enseignants, en mobilisant les élèves et les familles, et en facilitant l'intégration des technologies dans les programmes scolaires, conformément au PNSD (2015). En complément, le kit pédagogique du projet Keep in Touch propose 42 ateliers numériques pas à pas destinés aux enfants de 3 à 6 ans, portant sur des thématiques telles que les émotions, la nature, le langage, le calcul et le mouvement. Ces ateliers peuvent être mis en œuvre à l'école, à la maison ou dans des formats hybrides, en mettant l'accent sur une utilisation créative et accessible des médias numériques.

¹ <https://scuoladigitale.istruzione.it/>

² Ces politiques sont soutenues par des financements ministériels, ce qui facilite leur mise en œuvre, tels que le projet du Plan National CIPS pour l'Éducation Audiovisuelle à l'École <https://cinemaperlascuola.lue/> et le Fonds National pour la République Numérique (Fondo Repubblica Digitale) <https://www.fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale/>

FRANCE

L'approche de la France en matière d'éducation numérique et de bien-être des enfants se reflète à travers trois initiatives majeures : **Marseille en Grand, Cités Éducatives et le mouvement Classe Dehors.**

Marseille en Grand

Favoriser l'innovation locale par le droit à l'expérimentation : Lancé en 2021, ce vaste programme gouvernemental vise à réduire les inégalités sociales et territoriales à Marseille grâce à la rénovation des écoles et à une stratégie numérique concernant 470 écoles maternelles et primaires, soutenue par un investissement de 1,5 milliard d'euros. Il accorde aux acteurs locaux un droit à l'expérimentation, encourageant des méthodes éducatives et culturelles innovantes dans les zones défavorisées. Les mesures comprennent la création de classes numériques et l'amélioration des infrastructures pour réduire la fracture numérique. Le bien-être numérique est promu par une utilisation responsable de la technologie, la formation des enseignants et l'implication des familles, combinant accès aux outils, développement émotionnel et cohésion sociale.

Cités Éducatives – Un écosystème éducatif inclusif :

Créée en 2019, cette politique nationale soutient les enfants et les jeunes de 0 à 25 ans vivant dans des territoires urbains en renforçant la coopération entre l'État, les collectivités, les écoles, les associations et les familles. Chaque Cité Éducative bénéficie d'un financement d'environ 1 million d'euros sur trois ans pour renforcer les établissements, assurer la continuité éducative et ouvrir de nouvelles perspectives. Le programme combat la fracture numérique par la fourniture d'équipements, l'appui aux enseignants et l'implication des parents. Le bien-être numérique est intégré à une vision équilibrée de l'éducation continue, où la technologie favorise l'apprentissage, l'inclusion et la participation familiale. Des actions de formation et de sensibilisation renforcent la littératie numérique et l'usage responsable des outils dans l'ensemble des communautés concernées.

Classe Dehors – Apprendre par la nature :

S'inscrivant dans le mouvement croissant de l'éducation en plein air, Classe Dehors vise une reconnaissance officielle en 2025 par l'intégration de la pédagogie par la nature dans l'éducation publique. Elle promeut un apprentissage actif et sensoriel, redéfinissant la classe comme un espace dynamique et extérieur. Bien qu'elle ne soit pas centrée sur le numérique, cette approche contribue à l'équilibre numérique, en limitant le temps d'écran et en favorisant l'activité physique, la régulation émotionnelle et les interactions sociales.

³ Même si le plan n'est pas reconnu comme une politique, il a été inclus dans l'analyse en raison de sa pertinence dans le cadre du bien-être holistique.

⁴ www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-l-Etat/Marseille-en-Grand/Education

⁵ anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives

⁶ classe-dehors.org/?PagePrincipale

⁷ For more information about Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age access: iris.who.int/handle/10665/311664

Entre 2000 et 2015, le Portugal a lancé plusieurs projets technologiques pilotes et régionaux dans les écoles, mis en place le programme « École Numérique » pour intégrer les technologies dans le curriculum, et établi la Stratégie Nationale d'Éducation Numérique (ENED) afin de développer les compétences numériques des élèves et des enseignants.

En 2020, dans le cadre du Plan d'action pour la transition numérique, le Programme de Numérisation des Écoles (Plano de Transição Digital da Educação – PTDE) devient l'initiative principale du pays pour intégrer les technologies numériques dans le système éducatif. Ce programme s'inscrit dans la continuité des stratégies nationales visant à améliorer la réussite scolaire, la flexibilité curriculaire et l'inclusion, en mettant l'accent sur l'intégration des outils numériques à la fois dans les infrastructures et dans la pratique pédagogique, y compris au niveau préscolaire. Le programme adopte une stratégie de mise en œuvre à plusieurs niveaux, s'appuyant sur un réseau d'acteurs intermédiaires tels que les ambassadeurs du numérique, les centres de formation des enseignants (CFAE) et les centres de compétences TIC. Ces structures assurent un accompagnement de proximité et une formation continue des éducateurs, notamment par des parcours modulaires et des programmes ciblés dans l'éducation de la petite enfance. L'innovation constitue un axe central du PTDE. La Direction générale de l'éducation promeut activement les ateliers numériques, l'apprentissage par la pratique et les approches par projet grâce à des outils comme le modèle LED (Laboratoires d'Éducation Digitale), favorisant une pédagogie fondée sur l'exploration et l'enquête numérique dans les contextes préscolaire et primaire. En matière d'accessibilité et d'inclusion, le programme dote les écoles d'équipements connectés (ordinateurs portables, casques, points d'accès, cartes SIM) et accorde la priorité au soutien des enfants en situation de handicap ou issus de milieux défavorisés.

Le programme adopte également une approche systémique du bien-être numérique, définie officiellement comme un usage équilibré, sûr et sain des technologies à travers les dimensions mentales, physiques, sociales et émotionnelles. En 2025, un ensemble de Recommandations pour la promotion du bien-être numérique à l'école a été publié, détaillant sept mesures clés – allant de la régulation du temps d'écran à la sécurité en ligne et à la lutte contre la désinformation. Ces recommandations, adaptées à chaque catégorie d'acteurs (enseignants, élèves, directions, familles), sont accompagnées d'outils tels que la plateforme SeguraNet et de campagnes nationales contre le harcèlement et la cyberviolence. L'implication des enseignants et des familles est un pilier fondamental du programme. En complément du système structuré de formation des enseignants, l'initiative « Éducation préscolaire : enrichir les environnements d'apprentissage » prépare les éducateurs à intégrer la technologie de manière réfléchie et centrée sur le bien-être de l'enfant. Les parents bénéficient quant à eux de l'Academia Digital para Pais, offrant des formations pratiques à la littératie numérique à travers des partenariats public-privé.

Enfin, le suivi et l'évaluation font partie intégrante de la politique. Des outils tels que SELFIE et SELFIEforTEACHERS permettent une réflexion collective et individuelle sur la préparation numérique et les pratiques pédagogiques. Les évaluations nationales ont permis de recueillir des données sur le temps d'écran, le bien-être émotionnel et les perceptions des enseignants, contribuant ainsi à l'ajustement continu du cadre politique.

L'approche de la Bulgarie en matière d'éducation numérique et de bien-être des enfants s'articule autour des cadres suivants : la Stratégie pour l'éducation numérique (2014–2020), aujourd'hui achevée, le Programme national « Innovations en action », toujours en cours, et la Stratégie nationale pour l'enfant (2019–2030), qui, bien que non officiellement adoptée, demeure un document de référence majeur dans le débat national.

La Stratégie pour l'éducation numérique a jeté les bases de l'intégration des technologies numériques dans l'enseignement, principalement aux niveaux primaire et secondaire. Elle visait à renforcer la littératie numérique, à promouvoir l'usage responsable des outils technologiques et à encourager des environnements d'apprentissage interactifs et innovants. Bien qu'elle ne se soit pas directement adressée à la petite enfance (3–6 ans), elle a contribué à instaurer une culture plus large de la transformation numérique au sein des établissements scolaires, notamment par la formation des enseignants et la promotion d'un usage sûr des plateformes numériques. Dans ce cadre, le bien-être numérique était défini comme un usage équilibré et conscient de la technologie, en particulier en lien avec la santé mentale et sociale des élèves. Toutefois, aucune méthodologie systémique spécifique n'a été proposée pour les plus jeunes. La formation des enseignants et la sensibilisation des parents faisaient partie de la stratégie, mais l'éducation préscolaire n'y occupait qu'une place marginale, sans dispositif de suivi ou d'évaluation spécifique à cette tranche d'âge.

Le Programme national « Innovations en action », lancé par le Ministère de l'Éducation et des Sciences, adopte une approche plus pratique et expérimentale. Il soutient la mise en œuvre de pratiques éducatives numériques et de l'éducation aux médias dans les écoles, encourageant un usage responsable du numérique à travers des technologies telles que la réalité virtuelle ou les plateformes interactives. Bien que ses activités ciblent principalement les enfants d'âge scolaire, le programme promeut indirectement l'innovation à travers la formation des enseignants et l'échange de bonnes pratiques entre établissements. Il associe également des acteurs éducatifs plus larges et reconnaît l'importance de la collaboration communautaire. Toutefois, il ne dispose pas d'indicateurs clairement définis pour mesurer l'impact sur le bien-être numérique, notamment pour la petite enfance, et n'offre pas de stratégies ciblées pour les groupes vulnérables ni de soutien spécifique aux éducateurs du préscolaire.

Enfin, la Stratégie nationale pour l'enfant (2019–2030), bien que dépourvue de valeur juridique, présente la vision de l'État bulgare pour le bien-être des enfants à l'ère numérique. Elle met l'accent sur le développement des compétences numériques et de la littératie médiatique, et reconnaît l'importance de la sécurité numérique dès le plus jeune âge. Elle adopte une approche systémique du bien-être numérique, intégrant ses dimensions physiques, cognitives, émotionnelles et sociales. La stratégie souligne le rôle essentiel des parents, des éducateurs et des organisations nationales, telles que le Centre bulgare pour un Internet plus sûr, notamment dans la sensibilisation et la prévention des risques en ligne. Toutefois, bien qu'elle énonce des principes essentiels, elle ne prévoit pas de mesures concrètes pour les enfants âgés de 3 à 6 ans, ni de cadre structuré d'évaluation pour suivre la mise en œuvre de ses orientations.

En résumé, le paysage politique bulgare fournit une orientation de base en faveur de l'éducation numérique et du bien-être des enfants, en particulier au niveau scolaire, mais présente des limites notables concernant la petite enfance.

Bibliographie axée sur le bien-être numérique :

ARTICLES

- Aaltonen, V. A., Hiljanen, M., Layne, H, Lehtonen, A., Löyttyniemi, M., Mykrä, N., Virtanen, A., Heikkinen, H. (2023). "Education for planetary well-being". In *Interdisciplinary Perspectives on Planetary Well-Being* (pp. 246-258). Routledge.
doi.org/10.4324/9781003334002-24
- Bora, S., Neelakandan, R. (2023). Digital Well-Being. *International Journal of Research in Education Humanities and Commerce*, 4(2), 63-75.
doi.org/10.37602/IJREHC.2023.4208
- Gui, M., Fasoli, M., Carradore, R. (2017). "Digital Well-Being". *Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research. Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 155-173.
doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-8
- Nansen, B., Chakraborty, K., Gibbs, L., MacDougall, C., Vetere, F. (2012). Children and Digital Wellbeing in Australia: Online regulation, conduct and competence. *Journal of Children and Media*, 6(2), 237-254.
doi.org/10.1080/17482798.2011.619548

LES SITES

<https://education.ec.europa.eu/education-levels/early-childhood-education-and-care>
<https://scuoladigitale.istruzione.it/>
<https://cinemaperlascuola.istruzione.it/>
<https://www.fondorepubblicadigitale.it/fondo-per-la-repubblica-digitale/>
<https://www.bouches-du-rhone.gouv.fr/Actions-de-L-Etat/Marseille-en-Grand/Education>
<https://anct.gouv.fr/programmes-dispositifs/politique-de-la-ville/dispositifs/cites-educatives>
<https://classe-dehors.org/?PagePrincipale>
<https://iris.who.int/handle/10665/311664>
<https://education.ec.europa.eu/about-eea/strategic-framework>
<https://www.cined.eu/>
<https://www.zaffiria.it/>
<https://www.artedelcontatto.it/>
<https://lafabulerie.com/>
<https://www.cineclubeviseu.pt/>
<https://arteurbanacollectif.com/>



DIGITAtelier – Modèles pédagogiques novateurs visant à promouvoir le bien-être numérique dans l'enseignement préscolaire et primaire. Projet ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP n° 101195793. Durée : mars 2025 – août 2027.



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

PARTENAIRES DU PROJET



Reportage d'ArtedelContatto en collaboration avec Zaffiria (Italie), Arte Urbana Collectif (Bulgarie), Cine Clube de Viseu (Portugal) et La Fabulerie (France). Conception graphique : Cecilia Piazza - Centro Zaffiria.

