

Document d'analyse n° **02**

FR

Compétences numériques de base: l'action de l'UE pour relever le niveau



COUR DES
COMPTES
EUROPÉENNE

2021

Table des matières

	Points
Synthèse	I - VII
Introduction	01 - 06
Objectif, étendue et approche suivie	07 - 11
Analyse	12 - 55
État des lieux	12 - 21
Les besoins en matière de compétences numériques dans l'Union européenne	12 - 13
Le niveau de compétences numériques dans l'Union européenne	14 - 17
Comparaison mondiale des niveaux de compétences numériques	18 - 21
Actions entreprises par l'Union européenne jusqu'en 2020	22 - 45
Initiatives stratégiques en faveur des compétences numériques	22 - 33
Le financement alloué aux compétences numériques provenait essentiellement d'Erasmus+ et du Fonds social européen	34 - 42
Incidence, sur la programmation de fonds de la période 2014-2020 (Erasmus, programmes opérationnels du FSE) en faveur des compétences numériques, des mesures de soutien adoptées par la Commission pour faire face à la crise de la COVID-19	43 - 45
Propositions de l'UE pour la période à venir (2021-2027)	46 - 55
Stratégie européenne en matière de compétences	46 - 47
Facilité pour la reprise et la résilience	48 - 49
Fonds social européen plus (FSE+)	50 - 51
Nouveau programme Erasmus pour la période 2021-2027	52
Plan d'action en matière d'éducation numérique	53
Recommandation du Conseil visant au renforcement de la garantie pour la jeunesse	54
Actualisation de l'indicateur des compétences numériques	55

Observations finales	56 - 66
Principaux points de l'analyse	56 - 61
Défis à venir	62 - 66

Glossaire, sigles et acronymes

Annexes

Annexe I – Méthodes de mesure des compétences numériques

Annexe II – Coalitions nationales en faveur des compétences et des emplois (NDSJC)

Annexe III – Informations financières sur la mise en œuvre des programmes du FSE pour chaque État membre à la fin de 2019

Équipe de la Cour des comptes européenne

Synthèse

I Alors que le passage au numérique devient de plus en plus incontournable, un certain niveau de compétences numériques s'avère indispensable dans la vie privée comme dans la vie professionnelle. En 2019, un tiers des adultes de l'Union européenne qui occupaient ou recherchaient un emploi, soit plus de 75 millions de citoyens, ne possédaient pas au minimum des compétences numériques de base ou n'avaient pas du tout utilisé internet au cours des trois derniers mois. Cette proportion était plus élevée parmi les citoyens peu qualifiés, âgés ou au chômage.

II En matière d'amélioration des compétences numériques, le rôle de l'UE consiste à soutenir l'action des États membres en adoptant des lignes directrices et des recommandations, en apportant un soutien aux réseaux de coopération et en finançant des interventions portant sur cette question. Les États membres sont toutefois les principaux responsables des systèmes éducatifs et de la formation professionnelle.

III Le présent document ne résulte pas d'un audit, mais d'une analyse d'informations dont la plupart sont publiques. Il ne comporte pas d'évaluation des mesures prises par la Commission dans le domaine examiné ni de recommandations. Il traite de l'évolution récente des compétences numériques de base dans la population active âgée de 25 à 64 ans, compte tenu de l'action menée par l'UE dans ce domaine depuis 2010 et, en particulier, au cours des cinq dernières années. Le commencement de la nouvelle période de programmation de l'UE (2021-2027) est le moment idéal pour attirer l'attention sur l'importance de cette question et mettre en évidence les défis de haut niveau susceptibles de se poser pour celles et ceux qui, au début de 2021, conçoivent les programmes et sélectionnent les projets de cette période.

IV Notre document montre que l'UE reconnaît depuis longtemps l'importance des compétences numériques de base pour tous les citoyens et qu'elle en a fait une des questions abordées dans sa stratégie Europe 2020. Depuis 2010, l'UE a lancé plusieurs initiatives touchant les compétences numériques, souvent dans le cadre de mesures plus générales. La question est vaste et fait intervenir de nombreuses parties prenantes à des niveaux divers. Il en résulte un ensemble d'actions du niveau de l'UE, menées parallèlement et partiellement liées les unes aux autres. Depuis 2016, l'accent est davantage mis sur les compétences numériques et sur les compétences de base, même si, bien souvent, les actions continuent à viser d'autres compétences, d'autres niveaux ou d'autres groupes cibles.

V Jusqu'en 2015, les actions de l'UE n'ont pas ciblé spécifiquement les compétences numériques de base des adultes. Depuis lors, les actions visant à accroître le pourcentage de la population active dotée de compétences numériques de base ont pris davantage d'importance. La Commission a établi un cadre des compétences numériques internationalement reconnu, a apporté un soutien à l'élaboration de stratégies nationales en matière de compétences numériques et a collaboré à la création de coalitions nationales en faveur des compétences et des emplois numériques dans la quasi-totalité des États membres. Cependant, elle a estimé, en 2019, que le nombre de projets financés par l'UE et visant au renforcement des compétences des adultes peu qualifiés était insuffisant. En outre, bien que la stratégie numérique pour l'Europe ait comporté des propositions visant à faire figurer les compétences ainsi que la culture numériques au rang des priorités du Fonds social européen (FSE) pour la période 2014-2020, les projets axés spécifiquement sur la formation liée aux compétences numériques dans les États membres n'ont représenté que quelque 2 % du financement relevant de ce Fonds au cours de cette période.

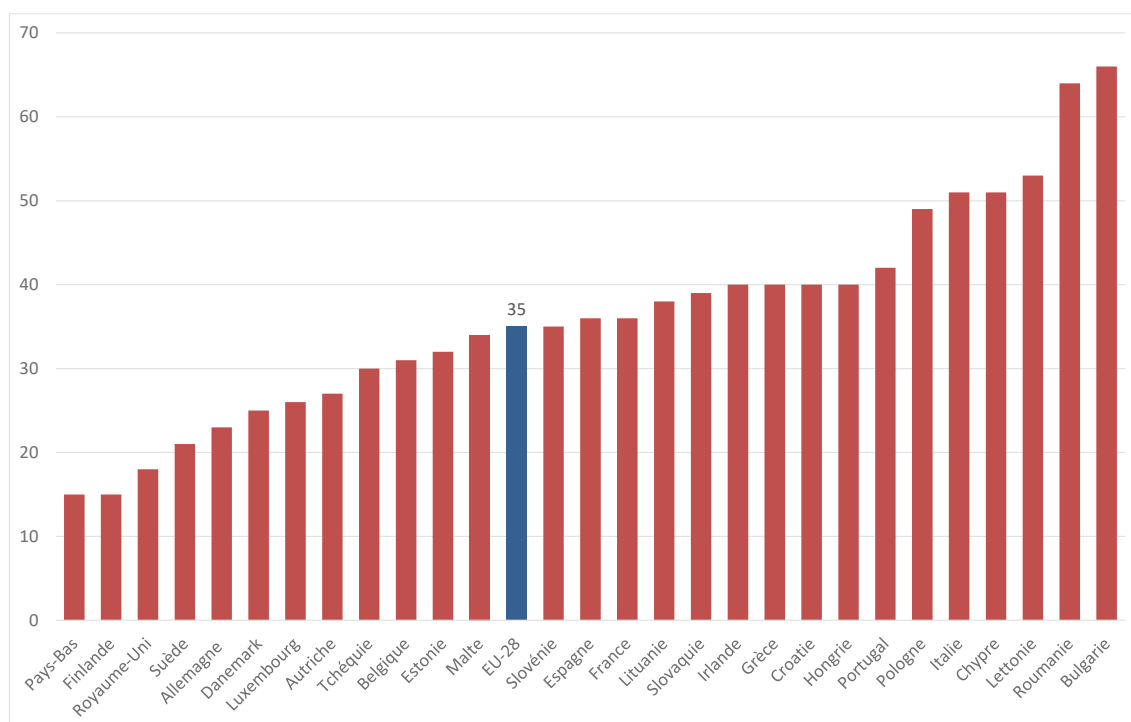
VI D'après les indicateurs utilisés par la Commission, les États membres de l'UE dans leur ensemble n'ont guère accompli de progrès en ce qui concerne les compétences numériques de base au cours des dernières années. S'il est vrai que les États membres qui enregistrent les meilleures performances dans ce domaine font également partie du groupe de tête du classement mondial des pays pour lesquels des données comparables existent, les moins bons élèves de l'UE ne font pas mieux que les pays tiers qui occupent les dernières places du classement mondial. Pour les États membres les plus mal classés, la situation s'est progressivement dégradée au cours de la période 2015-2018, ce qui donne à penser que la fracture numérique ne se creuse pas seulement entre les groupes sociaux au niveau national, mais aussi, au niveau international, entre les pays affichant de bons et de mauvais résultats.

VII Pour la nouvelle période (2021-2027), la Commission a, pour la première fois, fixé un objectif spécifique consistant à porter à 70 % en 2025 le pourcentage de citoyens dotés de compétences numériques de base, lequel s'élevait à 56 % en 2019. Nous avons cerné plusieurs défis à relever afin d'atteindre cet objectif, en particulier le fait d'affecter des montants spécifiques aux programmes futurs de l'UE, la définition de sous-objectifs et de valeurs intermédiaires dans la réalisation de cet objectif, le recensement des projets ciblant les compétences numériques de base des adultes et l'évaluation cohérente, pendant une période prolongée, des compétences numériques dans un environnement numérique en évolution rapide.

Introduction

01 En 2019, dans l'Union européenne, 35 % de la population active – c'est-à-dire des personnes occupant ou recherchant un emploi – âgée de 25 à 64 ans, soit plus de 75 millions de citoyens, ne possédaient pas au minimum des compétences numériques de base (ou n'avaient pas utilisé internet au cours des trois derniers mois, si bien qu'il n'était pas possible d'évaluer leurs compétences). La situation varie toutefois de façon considérable d'un État membre de l'UE à l'autre (*figure 1*).

Figure 1 – Pourcentage de la population active ne possédant pas au minimum des compétences numériques de base en 2019



Remarque: ces données sont établies à l'échelle de l'EU-28 et incluent les citoyens dont les compétences n'ont pas pu être mesurées parce qu'ils n'avaient pas utilisé internet au cours des trois derniers mois.

Source: Eurostat.

Encadré 1

Les «compétences numériques de base»: définition

Les compétences numériques ont fait l'objet de diverses définitions et plusieurs termes sont souvent utilisés comme synonymes (par exemple «culture numérique», «habileté numérique», «compétences liées aux technologies de l'information et de la communication» et «e-compétences»). En mai 2018, le Conseil a défini la compétence numérique en indiquant qu'elle «suppose l'usage sûr, critique et responsable des technologies numériques pour apprendre, travailler et participer à la société. Elle comprend l'éducation à l'information et au numérique, la communication et la collaboration, l'éducation aux médias, la création de contenus numériques (y compris la programmation), la sécurité (y compris le bien-être numérique et les compétences liées à la cybersécurité), les questions liées à la propriété intellectuelle, la résolution de problèmes ainsi que l'esprit critique».

En ce qui concerne le niveau de compétences numériques, nous nous référons principalement au cadre européen des compétences numériques pour les citoyens (voir point 09), qui, pour le niveau «de base», exige des compétences permettant de réaliser des tâches simples dans tous les domaines énumérés par le Conseil.

02 À cause de cette «fracture numérique», les adultes ayant de faibles niveaux de compétences numériques rencontrent plus souvent des difficultés pour trouver du travail et, lorsqu'ils accèdent à l'emploi, sont moins bien rémunérés que ceux qui détiennent ce type de compétences à de plus hauts niveaux¹. Les travaux de l'OCDE montrent que la demande de compétences numériques de base a augmenté dans la plupart des pays. De nombreux travailleurs utilisent régulièrement les technologies de l'information et de la communication (TIC) sans toutefois être dotés de compétences appropriées en la matière: en moyenne, plus de 40 % des travailleurs qui se servent quotidiennement de logiciels bureautiques ne possèdent pas les compétences nécessaires pour le faire avec efficacité². En février 2020, dans sa communication intitulée «Façonner l'avenir numérique de l'Europe»³, la Commission a souligné que plus de 90 % des emplois exigent déjà au moins des compétences numériques de base, le besoin de compétences numériques allant toutefois bien au-delà du marché du travail.

¹ [Les compétences numériques: un investissement vraiment rentable?](#), Les compétences des adultes à la loupe, OCDE, 2015.

² *Skills for a Digital World*, 2016 Ministerial Meeting on the Digital Economy, Background Paper, OCDE, 2016, p. 6.

³ COM(2020) 67 final.

03 La pandémie de COVID-19 a fait ressortir encore davantage l'importance des compétences numériques de base pour les citoyens. En juin 2020, la Commission a déclaré: «La crise de la COVID-19 a démontré à quel point il est essentiel que les particuliers et les entreprises soient connectés et puissent interagir les uns avec les autres en ligne. Nous continuerons à collaborer avec les États membres afin d'identifier les domaines dans lesquels des investissements supplémentaires sont nécessaires pour que tous les Européens puissent bénéficier des services et innovations numériques»⁴.

04 L'UE reconnaît depuis un certain temps déjà la nécessité de doter les citoyens de compétences numériques. Ainsi, sa stratégie à long terme et de haut niveau «Europe 2020», portant sur la période 2010-2020, comprenait, parmi ses sept «initiatives phares», la «stratégie numérique pour l'Europe», qui prévoyait que la Commission s'efforce «de promouvoir l'accès à l'internet et son adoption par tous les citoyens européens, notamment par des actions de soutien à la culture et l'accessibilité du numérique», les compétences numériques, en particulier, étant mentionnées comme un domaine que les États membres devaient s'attacher à développer⁵. Depuis le démarrage de la stratégie en 2010, l'UE a lancé plusieurs initiatives couvrant, à des degrés divers, les compétences numériques, comme l'indique le présent document.

05 Les États membres sont les principaux responsables des systèmes éducatifs et de la formation professionnelle, la politique de l'UE dans ces domaines visant à soutenir l'action menée au niveau national⁶. L'Union européenne assume donc également un rôle consistant à aider les États membres à relever les défis communs tels que le vieillissement de la population, le manque de compétences, l'évolution de la technologie et la concurrence au niveau mondial.

⁴ Voir [communiqué de presse de la Commission du 11 juin 2020](#), Bruxelles.

⁵ «Europe 2020: Une stratégie pour une croissance intelligente, durable et inclusive», COM(2010) 2020 final.

⁶ Articles 165 et 166 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne.

06 Dans ce cadre, l'UE peut non seulement financer des réformes structurelles et des projets ciblés, mais encore adopter des lignes directrices ainsi que des recommandations et apporter un soutien aux réseaux de coopération. Cependant, ses actions en faveur des compétences numériques de base des adultes s'inscrivant habituellement dans des initiatives plus vastes, il n'est généralement pas possible de déterminer le montant total des dépenses de l'UE consacrées plus particulièrement aux compétences numériques de base des adultes.

Objectif, étendue et approche suivie

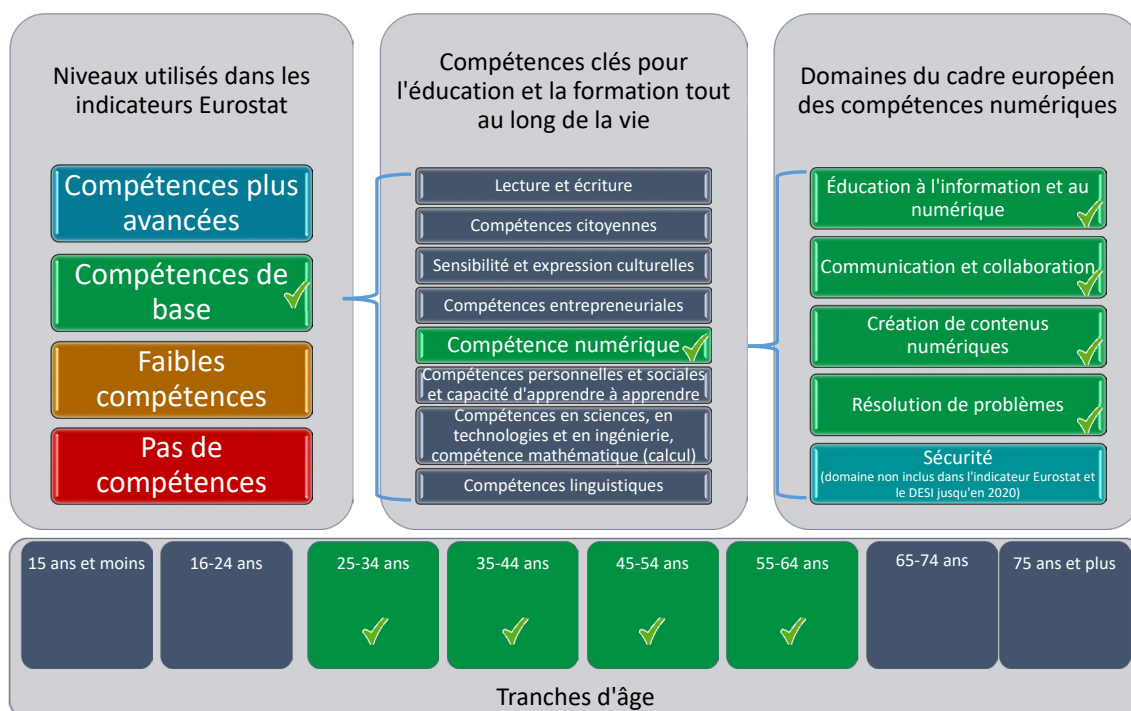
07 Les compétences numériques de base étant importantes dans de nombreux secteurs de l'économie, et un nombre élevé d'adultes ne possédant pas ces compétences, le présent document vise à proposer une vue d'ensemble ainsi qu'une analyse des différentes manières dont l'UE seconde les efforts des États membres pour améliorer cette situation (voir [figure 2](#)). Il s'inscrit dans le prolongement des rapports précédemment établis par la Cour dans ce domaine⁷. Nous examinons les actions menées depuis 2010, mais aussi les intentions de la Commission pour la prochaine période de programmation (2021-2027). Notre objectif, pour le commencement de la nouvelle période de programmation (2021-2027), consiste à attirer l'attention sur l'importance de cette question et à mettre en évidence les défis de haut niveau susceptibles de se poser pour ceux qui, au début de 2021, conçoivent les programmes et sélectionnent les projets de cette période.

08 La Cour des comptes européenne fait partie du groupe de projet coopératif «Workforce 2030 – Challenges and opportunities»⁸ de l'Eurosai, qui s'intéresse aux changements technologiques et démographiques globaux que le monde est appelé à connaître à l'avenir, ainsi qu'à leurs conséquences pour la population active. Plusieurs audits parallèles ont été lancés par des institutions supérieures de contrôle, et la présente analyse s'intégrera dans le rapport final du groupe de projet.

⁷ Les rapports spéciaux n^{os} 19/2020, 22/2018, 05/2017 et 03/2015.

⁸ Ce groupe de projet réunit les institutions supérieures de contrôle de Bulgarie, de Finlande, d'Israël, d'Italie, de Pologne, de la République de Corée et de la République de Macédoine du Nord ainsi que la Cour des comptes européenne.

Figure 2 – Étendue de l'analyse



Remarque: le texte des zones sur fond vert marquées d'une coche correspond au domaine couvert par cette analyse.

Source: Cour des comptes européenne.

09 En 2013, la Commission a publié le cadre européen des compétences numériques pour les citoyens (DigComp)⁹ afin qu'il serve de référence pour déterminer ce qu'il faut entendre par être «compétent en matière numérique». La dernière version du cadre DigComp¹⁰ fournit une description complète des connaissances, compétences et dispositions nécessaires dans cinq domaines: maîtrise de l'information et des données, communication et collaboration, création de contenu numérique, résolution des problèmes, sécurité. Elle fixe également huit niveaux de compétence, inspirés de la structure et du vocabulaire du cadre européen des certifications (CEC) et allant de «*foundation*» (niveau de base) à «*highly specialised*» (hautement spécialisé).

10 Depuis 2015, Eurostat publie chaque année (l'année 2018 faisant exception) un indicateur composite (l'«indicateur des compétences numériques») mesurant les compétences numériques dans quatre domaines qui correspondent aux domaines de compétences du cadre DigComp, sécurité exclue (jusqu'en 2020). Dans les données

⁹ Ferrari, A., *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, JRC, 2013.

¹⁰ Carretero, S., Vuorikari, R. et Punie, Y. (2017), *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, EUR 28 558 EN, doi:10.2760/38 842.

d'Eurostat, les personnes sont classées dans différentes catégories selon qu'elles n'ont pas de compétences, qu'elles ont des compétences faibles, de base ou plus avancées (ou que leurs compétences n'ont pas pu être évaluées). La présente analyse est centrée sur les actions de l'UE visant à accroître les compétences numériques des adultes pour les faire passer des niveaux «pas de compétences» ou «compétences faibles» aux niveaux «compétences de base» ou «compétences plus avancées». Ces actions s'inscrivent souvent dans des initiatives plus vastes relatives aux compétences de base, aux compétences numériques ou à l'éducation et à la formation tout au long de la vie. Les autres outils de mesure des compétences numériques également examinés dans le présent document comprennent l'indice relatif à l'économie et à la société numériques (DESI), l'indice DESI international et l'évaluation des compétences réalisée dans le cadre du programme de l'OCDE pour l'évaluation internationale des compétences des adultes. Ces divers indicateurs fournissent des résultats différents et ne sont pas toujours comparables, en raison de divergences d'approche méthodologique. L'[annexe I](#) décrit en détail les indicateurs et les méthodologies correspondantes.

11 N'étant pas un rapport d'audit, mais un document d'analyse, le présent document repose essentiellement sur des informations publiques ou sur des renseignements recueillis spécialement à cet effet, en coopération avec plusieurs des directions générales (DG) de la Commission: les DG EMPL, CNECT, EAC et GROW (voir le glossaire pour les noms complets de ces directions générales), ainsi qu'Eurostat. Parmi ces informations figurent des documents publics relatifs aux compétences numériques de base, ainsi qu'une analyse des dotations budgétaires de l'UE et des dépenses réalisées par celle-ci pour amener les compétences numériques des adultes au moins au niveau «de base». Nous nous sommes penchés sur l'utilisation de l'objectif thématique du FSE consacré à l'éducation et à la formation en ce qui concerne les compétences numériques de base pour illustrer la manière dont les programmes opérationnels ont tiré parti des initiatives de l'UE et ont permis d'affecter des fonds aux compétences numériques de base. Nous avons également examiné les différentes méthodes d'évaluation et de mesure des compétences numériques employées par la Commission européenne ainsi que par l'OCDE.

Analyse

État des lieux

Les besoins en matière de compétences numériques dans l'Union européenne

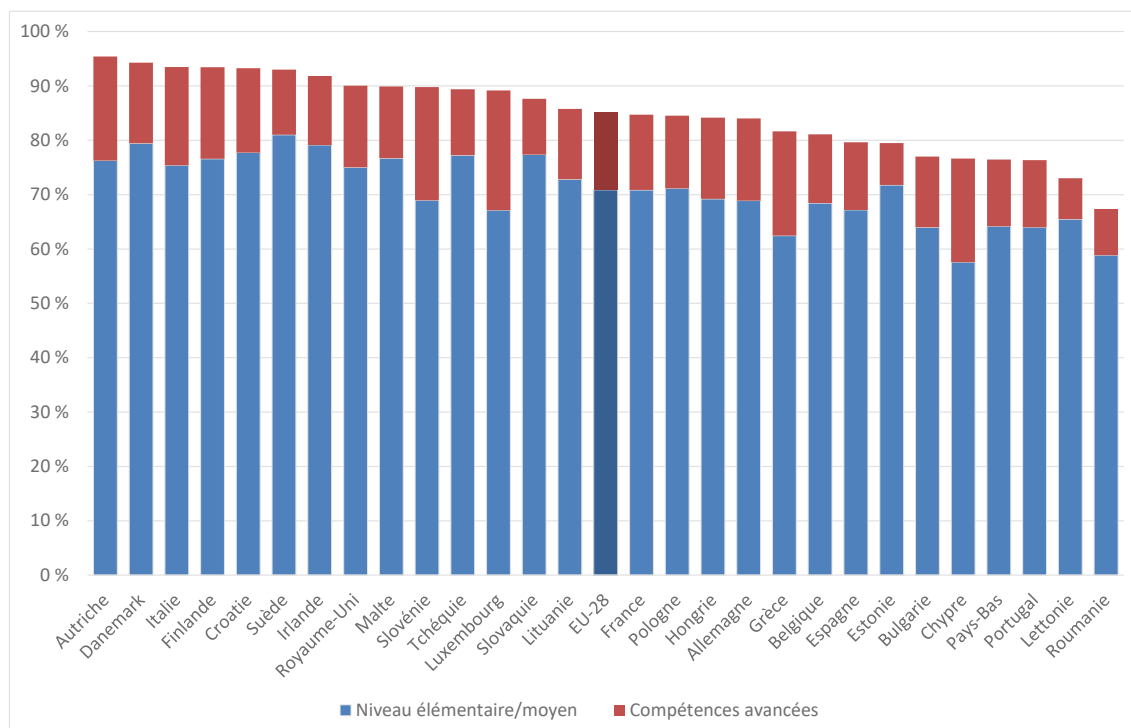
12 Sur le marché du travail, la conversion croissante au numérique a engendré, ces dernières années, un accroissement de la demande de compétences numériques, une tendance qui semble appelée à se poursuivre à l'avenir. Le rapport établi en 2017 à l'issue de l'enquête européenne sur les compétences numériques¹¹ indiquait que dans certaines catégories d'emploi, plus de 90 % des emplois nécessitaient des types de compétences numériques spécifiques, les compétences numériques de base étant celles qui étaient le plus demandées, toutes professions confondues. Cette enquête a montré que le besoin de compétences numériques s'étendait bien au delà du travail de bureau traditionnel et touchait également des emplois tels que ceux de technicien et d'ouvrier agricole qualifié. Le besoin de compétences numériques spécialisées était bien moins important et ne concernait que certains secteurs. D'après une enquête de 2014 sur les compétences et les emplois en Europe¹², plus de 70 % des salariés de l'UE affirmaient que la réalisation de leurs tâches nécessitait des compétences de niveau élémentaire (19 %) ou moyen (52 %) en matière de TIC¹³. La **figure 3** montre quelle est la situation dans chacun des États membres de l'UE.

¹¹ *ICT for work: Digital skills in the workplace, Final report*, 2017: ISBN 978-92-79-67 761-8.

¹² Cedefop, *enquête sur les compétences et les emplois en Europe*.

¹³ Cedefop (2016), *The great divide: Digitalisation and digital skill gaps in the EU workforce*, #ESJsurvey Insights n° 9, Thessalonique: Grèce.

Figure 3 – Niveau de compétences en TIC nécessaire à l'activité professionnelle



Remarque: les niveaux de compétences numériques étaient définis comme suit: niveau **élémentaire** en TIC (utilisation du courriel ou navigation internet sur un ordinateur, une tablette ou un appareil mobile), connaissance **moyenne** des TIC (traitement de texte ou création de documents et/ou de feuilles de travail) et compétences **avancées** en TIC (développement de logiciels et d'applications ou programmation, utilisation de syntaxe informatique ou de programmes d'analyse statistique).

Source: Cedefop, [enquête sur les compétences et les emplois en Europe](#), 2014.

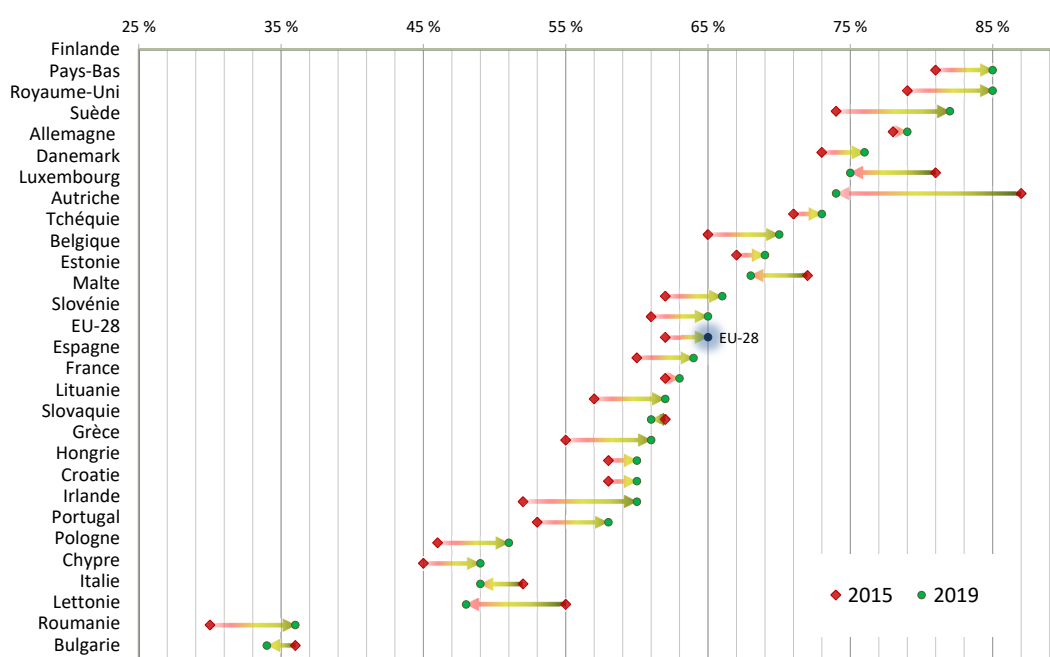
13 L'enquête européenne sur les compétences numériques a également révélé l'existence d'insuffisances dans les compétences numériques du personnel de 15 % des lieux de travail dans l'UE. Les lacunes en matière de compétences de base concernaient avant tout les techniciens (22 %), les professions élémentaires (21 %), les vendeurs (20 %) et les employés de bureau (17 %)¹⁴, ce qui illustre bien l'importance des compétences numériques de base dans des professions très diverses.

¹⁴ Curtarelli, M., Gualtieri, V., Shater Jannati, M. et Donlevy, V., *ICT for work: Digital skills in the workplace, Final report*, 2016, p. 8 et 95.

Le niveau de compétences numériques dans l'Union européenne

14 D'après l'indicateur composite d'Eurostat, le niveau de compétences numériques de base a graduellement augmenté, au niveau de l'UE et dans la plupart des États membres, au cours des dernières années. La [figure 4](#) illustre l'évolution, entre 2015 et 2019, des compétences numériques¹⁵ de la population active adulte dans tous les États membres. Dans sept de ces États, le pourcentage d'adultes possédant au moins des compétences numériques de base a légèrement diminué entre 2015 et 2019.

Figure 4 – Pourcentage de la population active d'âge compris entre 25 et 64 ans possédant au moins des compétences numériques de base



Remarque: d'après Eurostat, la méthode de collecte des données appliquée pour la Tchéquie, l'Italie, la Lettonie et le Luxembourg a changé entre 2015 et 2019. Les données concernant la Suède pour l'année 2019 sont peu fiables.

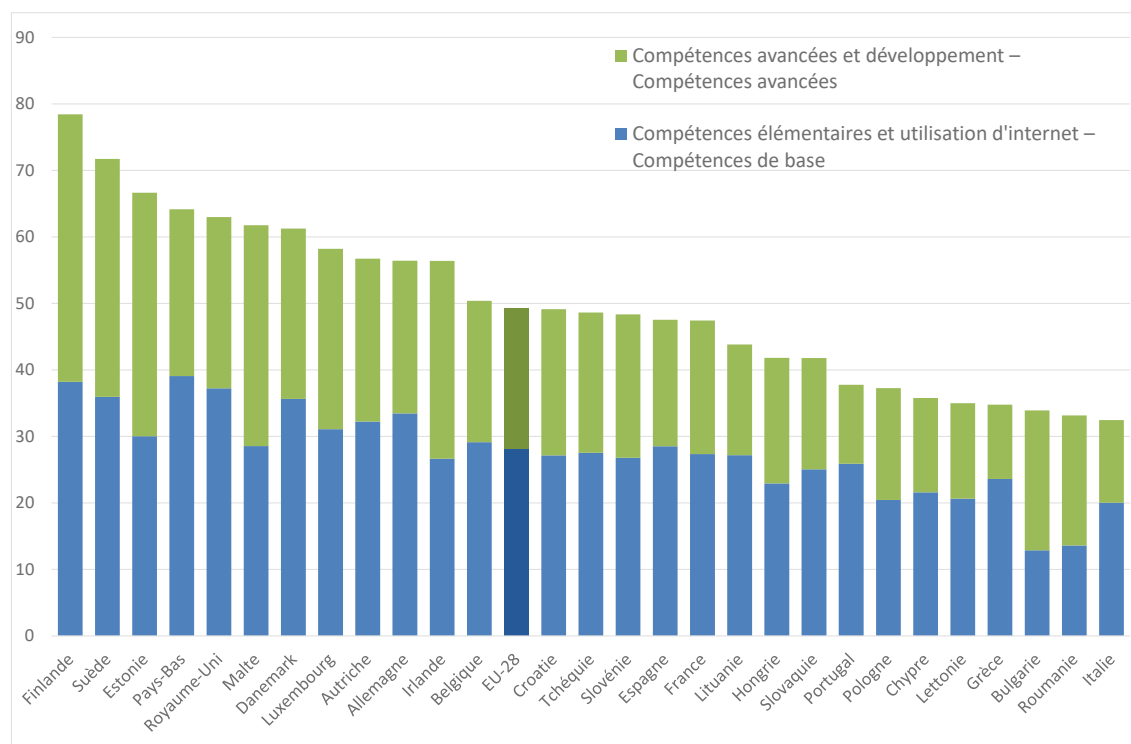
Source: Eurostat.

15 En 2014, la Commission a mis en place l'indice relatif à l'économie et à la société numériques (DESI), un indice composite qui fait la synthèse des indicateurs pertinents pour la performance numérique européenne et permet de suivre l'évolution de la compétitivité numérique des États membres. L'un des cinq «volets» du DESI concerne le «capital humain». Il tient compte à la fois des compétences numériques de base et avancées, les unes comme les autres étant essentielles pour l'économie de l'UE. La [figure 5](#) présente le classement des États membres en ce qui concerne le volet «capital

¹⁵ Voir [annexe I](#).

humain» du DESI. Les niveaux en matière de compétences numériques de base et de compétences numériques avancées ne sont pas les mêmes.

Figure 5 – Volet «capital humain» du DESI en 2019 – Compétences de base et compétences avancées



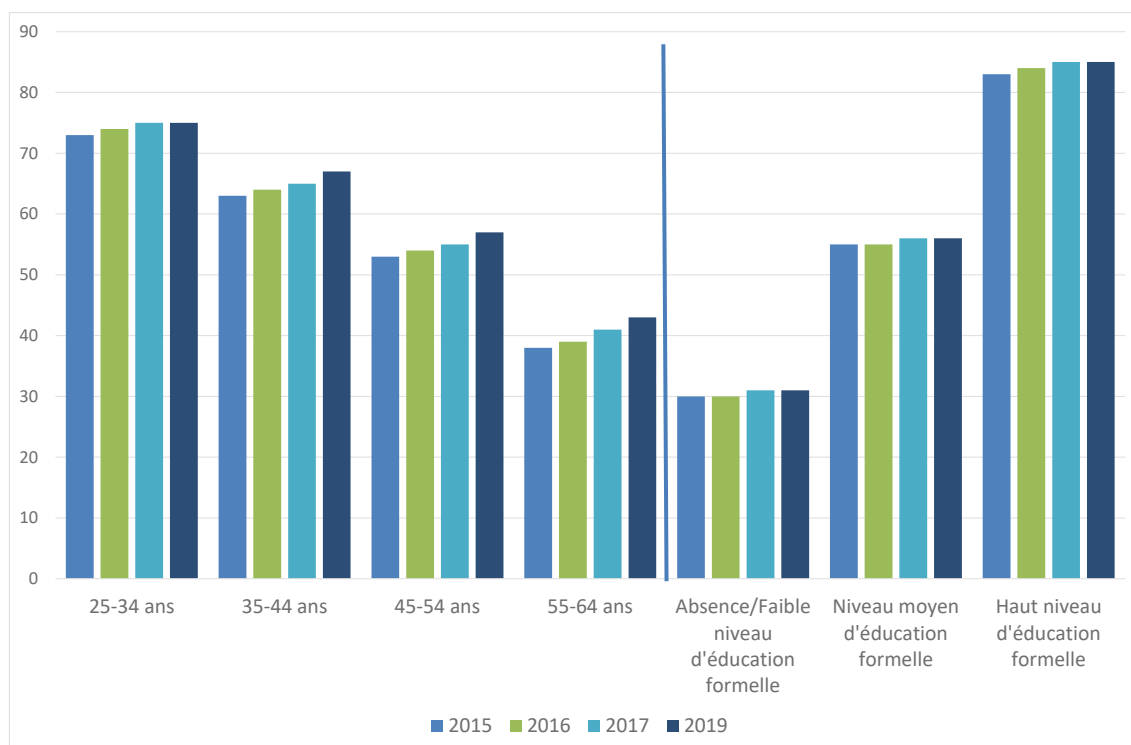
Remarque: pour les besoins de notre analyse, nous avons assimilé les catégories du DESI «compétences élémentaires et utilisation d'internet» et «compétences avancées et développement» à nos catégories «compétences numériques de base» et «compétences numériques avancées», respectivement.

Source: DG CNECT.

16 Le niveau de compétences numériques dépend de plusieurs facteurs, dont certains sont liés à l'infrastructure physique: le fait de disposer d'ordinateurs et d'une bonne connexion internet. Une étude de l'OCDE¹⁶ a montré que les différences entre les hommes et les femmes ne sont pas très marquées, mais que le niveau d'instruction et l'âge influent sur les compétences numériques. Dans la plupart des pays, de nombreux adultes ayant un niveau d'études bas étaient dépourvus de compétences de base en matière d'utilisation des TIC, alors que presque tous les adultes titulaires d'un diplôme de l'enseignement supérieur possédaient ces compétences. Par ailleurs, les compétences en TIC sont en proportion inverse de l'âge chez les plus de 30 ans dans l'échantillon. Les données d'Eurostat confirment ces tendances (*figure 6*).

¹⁶ Résultats issus de la publication: OECD (2020), *L'importance des compétences: Résultats supplémentaires de l'évaluation des compétences des adultes*, Études de l'OCDE sur les compétences, OECD Publishing, Paris.

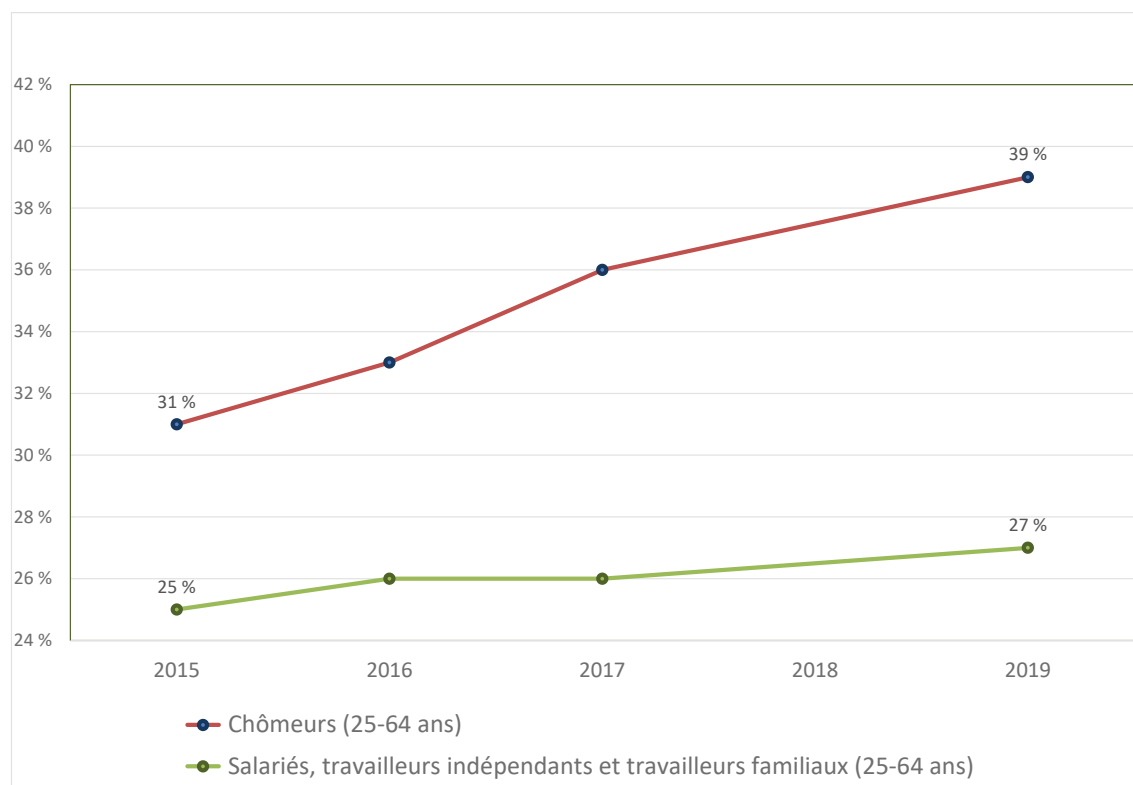
Figure 6 – Pourcentage de personnes possédant au moins des compétences numériques de base, par âge et par niveau d'instruction, dans l'Union européenne



Source: Eurostat.

17 La *figure 7* présente les différences de niveaux de compétence au sein de la population active sous un autre éclairage. Elle montre qu'il existe un écart manifeste et croissant entre les niveaux de compétences numériques des personnes occupant un emploi et ceux des chômeurs. Il importe donc grandement, pour maximiser les chances des chômeurs de (re)trouver un emploi, de ne pas les laisser de côté dans les efforts visant à améliorer les niveaux de compétences numériques.

Figure 7 – Pourcentage de personnes ne possédant pas ou possédant peu de compétences numériques, en fonction de leur situation en matière d'emploi, dans l'Union européenne



Remarque: ce graphique ne tient pas compte des personnes dont il n'a pas été possible d'évaluer les compétences numériques.

Source: Eurostat.

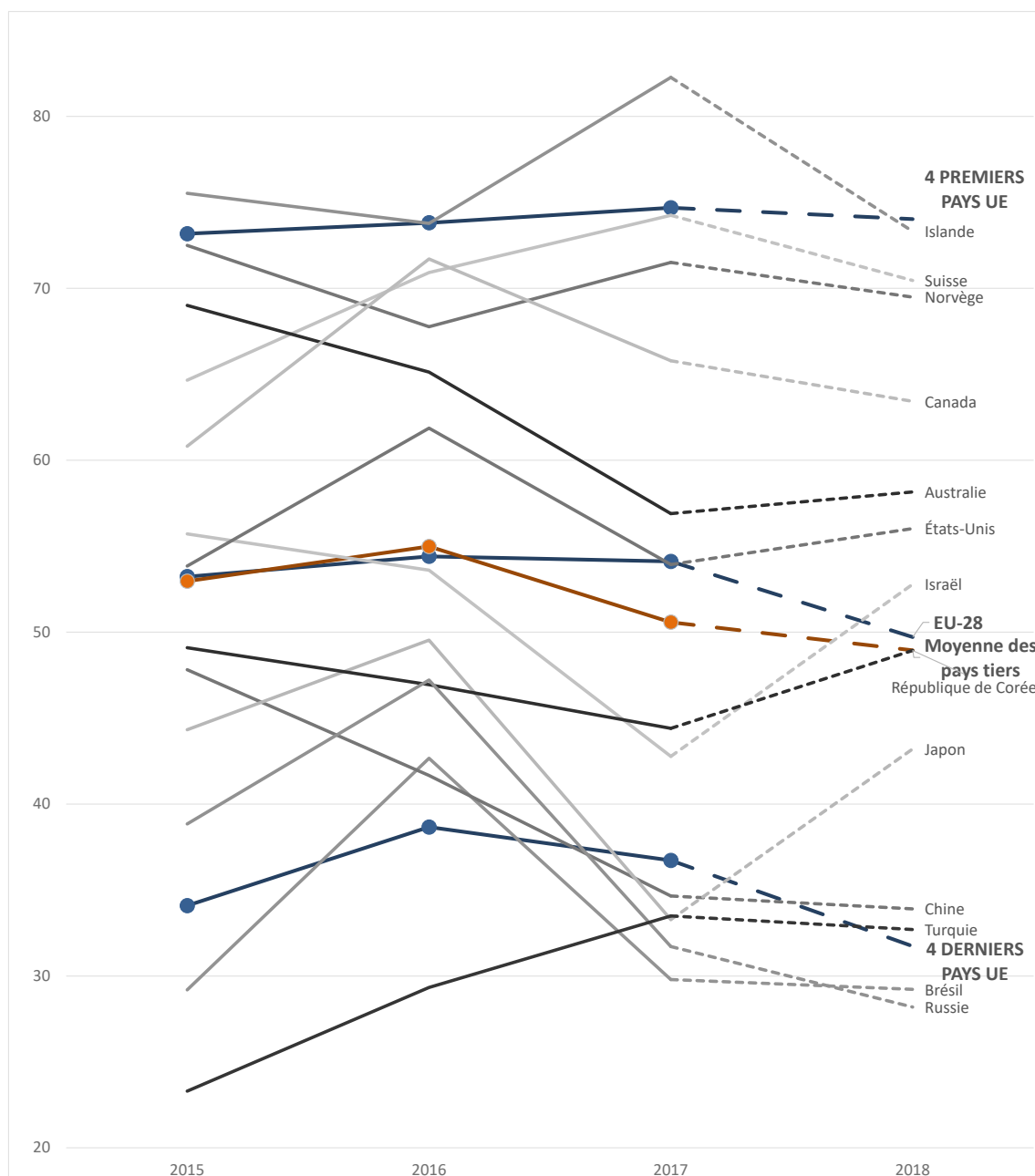
Comparaison mondiale des niveaux de compétences numériques

18 La version internationale de l'indice DESI (I-DESI) donne une évaluation globale de la performance de l'UE par rapport à celle de plusieurs économies hors UE¹⁷. Elle transpose le DESI aux pays tiers grâce à des indicateurs qui mesurent des variables similaires. Contrairement au DESI, qui utilise des sources primaires, l'I-DESI repose sur un ensemble de sources de données secondaires. C'est un indicateur moins élaboré que le DESI, mais il offre une vue d'ensemble des niveaux respectifs des pays.

¹⁷ Voir la page *I-DESI 2020: How digital is Europe compared to other major world economies?* (Pays couverts: EU-28, Australie, Brésil, Canada, Chili, Chine, Islande, Israël, Japon, Mexique, Nouvelle-Zélande, Norvège, République de Corée, Russie, Serbie, Suisse, Turquie, États-Unis).

19 La *figure 8* permet de voir le niveau de compétences numériques de base des États membres de l'UE dans leur ensemble par rapport à celui de pays tiers pour la période 2015-2018, et montre où se situent les quatre États membres de l'UE arrivant respectivement en tête et en fin de classement. Globalement, les résultats d'évaluation des États membres de l'UE sont du même ordre que ceux des autres pays: en 2018, les moyennes des deux groupes étaient très proches et, sur l'ensemble de la période, les quatre meilleures et les quatre moins bonnes performances de chaque groupe étaient à peu près équivalentes. D'après l'I-DESI, un certain nombre de pays (neuf des 28 États membres de l'UE et cinq des 17 pays tiers) ont obtenu des notes moins élevées en 2018 que les autres années.

Figure 8 – Indice I-DESI: comparaison internationale des pourcentages de la population possédant au moins des compétences numériques de base, période 2015-2018

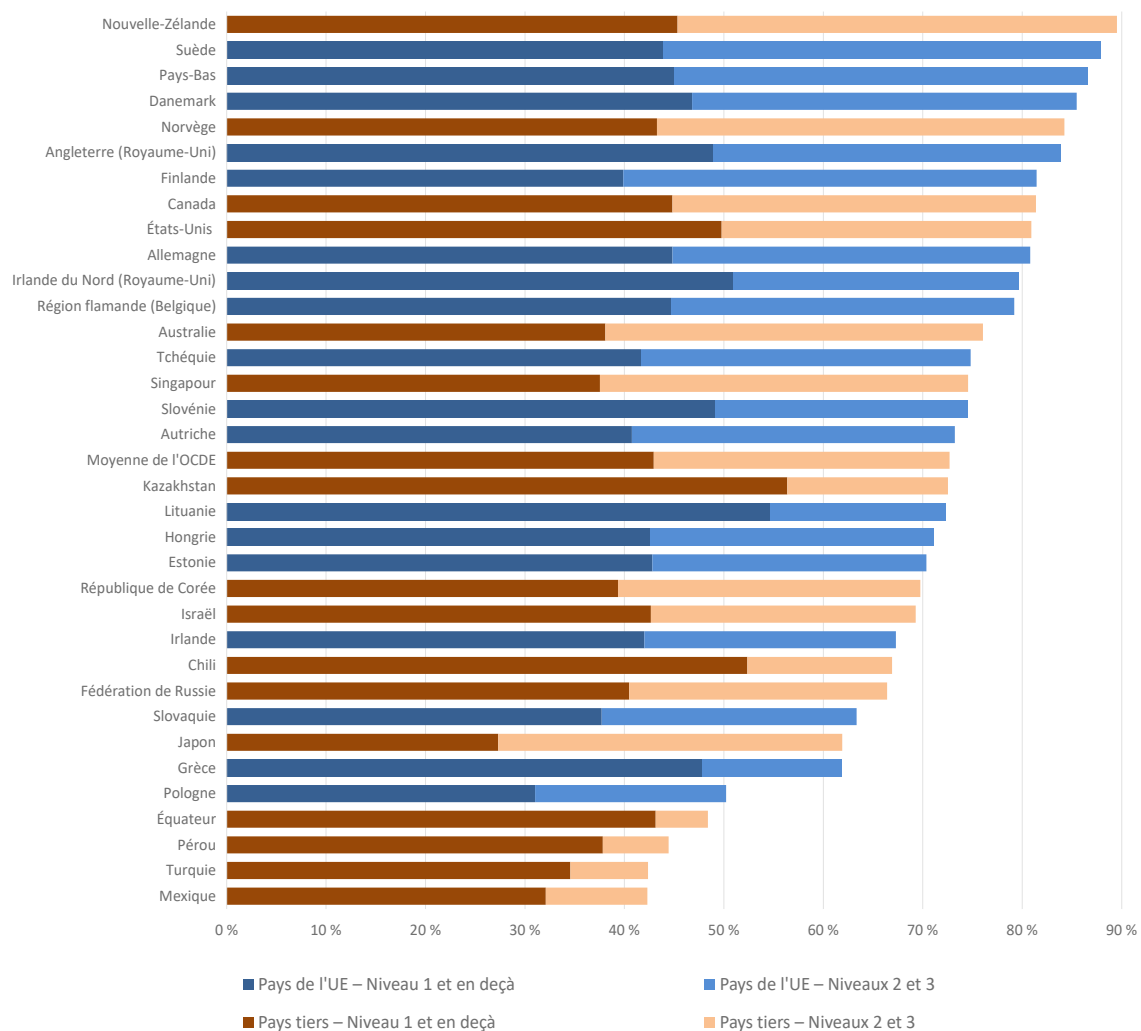


Remarque: l'indicateur I-DESI relatif aux compétences numériques de base repose sur les indicateurs et les calculs de l'OCDE. Pour de plus amples détails, voir [annexe I](#). Les groupes des quatre premiers et des quatre derniers pays (pays ayant les notes les plus élevées et les plus basses, respectivement) varient chaque année. D'après le contractant, les données de l'année 2018 ont été estimées en suivant les meilleures méthodes disponibles en matière d'évaluation des données manquantes.

Source: Cour des comptes européenne, sur la base de l'ensemble de données du rapport I-DESI 2020.

20 Le programme de l'OCDE pour l'évaluation internationale des compétences des adultes (PIAAC) constitue une autre source de données sur les niveaux de compétences numériques des pays. Il s'agit d'une évaluation fondée sur une enquête visant à apprécier le degré de maîtrise, par les adultes, de compétences essentielles en matière de traitement de l'information – lecture et écriture, calcul, résolution de problèmes (ou «compétences numériques») – et à examiner la manière dont ils utilisent ces compétences, à leur domicile, au travail et dans la société en général, afin de résoudre les types de problèmes auxquels ils sont couramment confrontés en tant qu'utilisateurs des TIC dans des sociétés modernes. L'évaluation est centrée sur les aspects cognitifs de la résolution de problèmes, l'utilisation des TIC n'étant qu'une question secondaire. Contrairement au calcul du DESI, le PIAAC repose sur un test et non sur une autoévaluation; il est donc susceptible de fournir des résultats plus objectifs. Sur les 21 États membres (ou régions d'États membres) de l'UE qui y ont participé, 17 ont réalisé la partie de l'enquête qui portait sur les compétences numériques (*figure 9*).

Figure 9 – Niveaux de compétence des adultes en résolution de problèmes, en pourcentage de la population



Remarques: l'enquête a comporté trois «vagues», réalisées en 2011-2012, en 2013-2014 et en 2017 (annexe I).

Chypre, la France, l'Italie et l'Espagne ont participé aux tests de lecture/écriture et de calcul, mais pas au test de résolution de problèmes.

Les compétences numériques de base correspondent approximativement au niveau 1 et en deçà.

Source: Graphique créé par la Cour des comptes européenne, à partir de données de l'OCDE.

21 Les résultats de l'enquête de l'OCDE concordent globalement avec l'indice DESI: ils montrent que de manière générale, les pays nordiques sont ceux qui obtiennent les meilleurs résultats en matière de compétences numériques et que les cinq pays de l'UE qui présentent la performance la plus élevée comptent parmi les meilleurs du monde. De la même façon, les États membres qui obtiennent des notes faibles au DESI se classent également en dessous de la moyenne de l'OCDE dans cette évaluation.

Actions entreprises par l'Union européenne jusqu'en 2020

Initiatives stratégiques en faveur des compétences numériques

22 L'Union européenne reconnaît depuis près de vingt ans un manque de compétences en matière de TIC¹⁸. Ainsi, un cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation («Éducation et formation 2020») a été établi dans les conclusions du Conseil du 12 mai 2009¹⁹ et, en 2010, la stratégie Europe 2020²⁰ a été dotée d'un volet consacré aux compétences numériques, dans la stratégie numérique pour l'Europe (point 04). Europe 2020 comprenait également une «stratégie pour des compétences nouvelles et des emplois» visant à moderniser les marchés du travail et à permettre aux personnes de développer leurs compétences tout au long de leur vie afin d'améliorer la participation au marché du travail et d'établir une meilleure adéquation entre l'offre et la demande d'emplois, y compris en favorisant la mobilité professionnelle.

¹⁸ Voir «eEurope 2002: Impact et priorités – Communication en vue du Conseil européen de Stockholm, 23 - 24 mars 2001» (COM(2001) 140 final) ou la [déclaration ministérielle](#) adoptée le 11 juin 2006 à Riga, Lettonie.

¹⁹ [Conclusions du Conseil du 12 mai 2009 concernant un cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation \(«Éducation et formation 2020»\)](#).

²⁰ Communication de la Commission intitulée «Europe 2020 – Une stratégie pour une croissance intelligente, durable et inclusive», COM(2010) 2020 final.

23 Depuis 2010, l'UE a lancé plusieurs initiatives touchant les compétences numériques, souvent dans le cadre de mesures plus générales. La question est vaste et fait intervenir de nombreuses parties prenantes à des niveaux divers: une grande partie de la population, différents échelons des administrations publiques, le secteur éducatif et l'industrie, par exemple. Il en résulte un ensemble d'actions du niveau de l'UE, menées parallèlement et partiellement liées les unes aux autres. Le [tableau 1](#) donne un aperçu des actions évoquées dans les sections ci-après, en y ajoutant la recommandation du Conseil de 2018 relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie ([encadré 1](#)) et la dernière version du cadre DigComp (point [09](#)). Il montre également que, depuis 2016, l'accent est davantage mis sur les compétences numériques et sur les compétences de base, même si, bien souvent, les actions continuent à viser d'autres compétences, d'autres niveaux ou d'autres groupes cibles, au lieu d'être spécifiquement axées sur les compétences numériques de base des adultes.

Tableau 1 – Actions de l'UE en cours, avec les domaines et les niveaux de compétences ainsi que les tranches d'âge ciblés

Action de l'UE	Domaine de compétences	Niveaux de compétences	Tranche d'âge
Stratégie numérique pour l'Europe (2010)	Sept domaines prioritaires, y compris les compétences numériques et l'inclusion	Tous les niveaux	De 16 à 74 ans
Cadre des compétences numériques pour les citoyens (2013)	Compétences numériques	Tous les niveaux de compétences	Toutes les tranches d'âge
Stratégie pour un marché unique numérique (2015)	Mentionne expressément les compétences et l'expertise numériques, mais couvre également d'autres domaines	Tous les niveaux, mais mentionne en particulier les compétences de base	Toutes les tranches d'âge
Passage au numérique des entreprises européennes (2016)	Centrage sur le passage au numérique	Tous les niveaux	Toutes les tranches d'âge
Parcours de renforcement des compétences (2016)	Tous les domaines de compétences	Niveau de base ¹	Adultes ²
Coalition en faveur des compétences et des emplois numériques (2016)	Compétences numériques	Tous les niveaux de compétences	Jeunes et adultes
Recommandation du Conseil relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (2018)	Huit compétences, dont la compétence numérique	Centrage sur les compétences de base	Toutes les tranches d'âge

¹ L'objectif est d'offrir aux adultes la possibilité d'atteindre un niveau équivalent au niveau 3 ou 4 du cadre européen des compétences (fin d'études secondaires).

² Non admissibles au bénéfice de l'aide au titre de la garantie pour la jeunesse.

Source: Cour des comptes européenne.

Période 2010-2015: absence d'actions visant spécifiquement les compétences numériques des adultes

24 L'un des objectifs du cadre «Éducation et formation 2020» consistait à encourager la créativité et l'innovation à tous les niveaux de l'éducation et de la formation. Il avait trait à l'acquisition par tous les citoyens de compétences générales, notamment des compétences numériques. Le rapport conjoint 2015 du Conseil et de la Commission sur la mise en œuvre du cadre stratégique «Éducation et formation 2020»²¹ indiquait que ce cadre devrait permettre de mieux répondre aux défis à long terme, y compris l'ère numérique.

25 La stratégie numérique pour l'Europe²² visait principalement à accélérer le déploiement de l'internet à haut débit afin que les entreprises et les ménages tirent parti des avantages d'un marché numérique unique. Ses objectifs globaux, fixés pour 2015, consistaient à faire passer l'utilisation régulière d'internet de 60 % à 75 %, et de 41 % à 60 % pour les catégories défavorisées, ainsi qu'à réduire de moitié (pour la ramener à 15 %) la proportion de la population n'ayant jamais utilisé internet. Ils ont tous les deux été atteints. La stratégie numérique pour l'Europe prenait également acte du déficit de culture numérique et comportait des propositions visant à faire figurer les compétences ainsi que la culture numériques au rang des priorités du règlement relatif au Fonds social européen (2014-2020) et à développer, à l'horizon 2012, des outils permettant de recenser et de reconnaître les compétences des techniciens et des utilisateurs des TIC.

26 La stratégie pour des compétences nouvelles et des emplois²³ comportait quatre grandes priorités d'action dont l'une était centrée sur une éducation et une formation tout au long de la vie plus globales. Elle visait à proposer, pour 2012, une méthode et des instruments européens en vue de soutenir les États membres dans l'intégration des compétences en TIC et de la culture numérique dans les principales politiques

²¹ JO C 417 du 15.12.2015.

²² Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Une stratégie numérique pour l'Europe», COM(2010) 245 final.

²³ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Une stratégie pour des compétences nouvelles et des emplois: une contribution européenne au plein emploi», COM(2010) 682 final.

d'éducation et de formation tout au long de la vie. Les compétences numériques de base n'étaient pas mentionnées en particulier dans les actions clés de cette stratégie.

La Commission a constaté que les besoins du marché du travail allaient croissant et a davantage mis l'accent sur les compétences numériques de base

27 À la suite d'un bilan des progrès accomplis dans la réalisation de la stratégie Europe 2020²⁴, la Commission a publié, en 2015, la stratégie pour un marché unique numérique²⁵. Dans cette stratégie, qui soulignait que la responsabilité des programmes d'enseignement incombe principalement aux États membres, il était toutefois annoncé que «la Commission fera[it] des compétences et de l'expertise numériques un élément essentiel de ses futures initiatives en matière de compétences et de formation». Il était également reconnu que, malgré une augmentation du pourcentage de la population possédant des compétences numériques de base, un long chemin restait encore à parcourir pour que ce pourcentage atteigne le niveau nécessaire (points **01** et **14**).

28 En 2016, la communication relative à l'initiative «Passage au numérique des entreprises européennes»²⁶ a rappelé l'importance cruciale des compétences numériques pour la réalisation du marché unique numérique, tout en attirant l'attention sur le fait qu'il existait également une demande croissante de compétences complémentaires telles que des capacités à entreprendre ou à diriger, ou encore une expertise en ingénierie. L'une des actions clés qu'elle prévoyait afin de développer davantage ces compétences consistait à tirer parti du succès de la Grande coalition en faveur de l'emploi dans le secteur du numérique, une précédente initiative lancée en 2013.

²⁴ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «État des lieux de la stratégie Europe 2020 pour une croissance intelligente, durable et inclusive», COM(2014) 130 final.

²⁵ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Stratégie pour un marché unique numérique en Europe», COM(2015) 192 final.

²⁶ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Passage au numérique des entreprises européennes – Tirer tous les avantages du marché unique numérique», COM(2016) 180 final.

29 Après l'initiative «Passage au numérique des entreprises européennes», la nouvelle stratégie en matière de compétences de 2016²⁷ a permis de reconnaître qu'il était nécessaire que tous les citoyens possèdent au moins des compétences de base, y compris des compétences numériques, et de présenter des actions spécifiques destinées à accroître les compétences numériques en Europe. Les principales actions de cette nouvelle stratégie qui ciblaient les compétences numériques de base étaient l'initiative relative aux parcours de renforcement des compétences et la coalition en faveur des compétences et des emplois numériques. Parallèlement, la Commission a continué à œuvrer, avec les parties prenantes, à la mise au point d'outils permettant d'évaluer et de valider les compétences, afin d'aider les organismes publics et privés à améliorer les services d'orientation, de formation et d'encadrement qu'ils proposaient.

30 L'initiative relative aux parcours de renforcement des compétences s'adresse à des adultes ayant un faible niveau de compétences et vise à les aider à acquérir un niveau minimal de compétences dans le domaine de la lecture, de l'écriture, du calcul et du numérique. Ce programme peut être financé à l'aide de Fonds de l'UE, dont le FSE, le Fonds européen de développement régional (FEDER) et Erasmus+, bien qu'aucun financement n'ait été affecté de façon spécifique aux compétences numériques de base. Un rapport sur la mise en œuvre de cette initiative²⁸ établi en février 2019 a montré que plusieurs États membres avaient donné un degré de priorité élevé aux compétences numériques et utilisaient le FSE pour financer des mesures. Cependant, ce rapport a également signalé que le nombre d'actions n'était pas suffisant vu l'ampleur du défi, car les mesures ne touchaient que quelques milliers de personnes, alors que la population cible que constituent les adultes peu qualifiés avoisine les 61 millions de personnes. En outre, bien qu'une place croissante soit accordée aux compétences numériques, les actions cofinancées par l'UE tendent à être davantage axées sur les compétences professionnelles et sur l'emploi que sur les compétences numériques, qui pourraient pourtant être intégrées dans la formation professionnelle. À la suite de ce rapport, le Conseil²⁹ a déclaré qu'il continuait à

²⁷ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Une nouvelle stratégie en matière de compétences pour l'Europe», [COM\(2016\) 381 final](#), et [résolution du Conseil sur une nouvelle stratégie en matière de compétences pour une Europe inclusive et compétitive](#).

²⁸ Document de travail des services de la Commission intitulé *Council Recommendation on Upskilling Pathways: New Opportunities for Adults Taking stock of implementation measures*, [SWD\(2019\) 89 final](#).

²⁹ Conclusions du Conseil sur la mise en œuvre de la recommandation du Conseil relative à des parcours de renforcement des compétences: de nouvelles perspectives pour les adultes ([2019/C 189/04](#)).

adhérer à la recommandation sur les parcours de renforcement des compétences et a invité la Commission à en soutenir la mise en œuvre au moyen d'appels à propositions spécifiques.

31 Les États membres, des entreprises, des partenaires sociaux, des organisations à but non lucratif et des prestataires de services éducatifs sont réunis au sein de la coalition en faveur des compétences et des emplois numériques (la «coalition») afin de répondre au manque de compétences numériques, leur action s'articulant en quatre volets: compétences numériques pour tous, compétences numériques pour les travailleurs, compétences numériques pour les professionnels des TIC et compétences numériques dans l'enseignement. Outre l'objectif consistant à aider les États membres à élaborer, pour la mi-2017, des stratégies nationales exhaustives en faveur des compétences numériques, la coalition visait à permettre de réaliser les objectifs suivants, avant la fin de 2020:

- former un million de jeunes chômeurs pour pourvoir les emplois vacants dans le secteur du numérique;
- promouvoir le perfectionnement et le recyclage de la population active et, en particulier, prendre des mesures concrètes pour aider les petites et moyennes entreprises (PME);
- moderniser l'éducation et la formation afin d'assurer à tous les élèves et étudiants ainsi qu'à tous les enseignants la possibilité d'utiliser des supports et des outils numériques dans leur enseignement ou dans leur apprentissage;
- réaffecter et utiliser le financement disponible pour favoriser les compétences numériques et pour mener des actions de sensibilisation à l'importance de ces compétences.

32 D'après la Commission, presque tous les États membres disposaient de stratégies nationales couvrant les compétences numériques en juin 2019 et, à la mi-2020, 25 États membres avaient mis en place des coalitions nationales. Au début de 2021, la coalition en faveur des compétences et des emplois numériques comptait quelque 550 membres qui, au cours de la période allant de décembre 2016 à juillet 2018, avaient offert à près de 11 millions d'Européens de tous les âges (dont la moitié environ étaient des élèves de l'enseignement primaire ou secondaire) une chance d'accroître leurs compétences numériques³⁰. L'*annexe II* donne un aperçu des progrès

³⁰ Voir [site internet de l'UE consacré à la coalition en faveur des compétences et des emplois numériques](#).

effectués pour ce qui est des stratégies nationales ainsi que des activités des coalitions nationales en ce qui concerne les quatre groupes cibles³¹. Il n'existe toutefois pas de données chiffrées sur la part de ces activités qui a trait aux compétences numériques de base des adultes. La Commission assure le suivi des engagements pris par les membres de la coalition au moyen d'un outil spécial³², mais ne dispose pas d'un système de suivi des objectifs de la coalition proprement dits.

Le suivi des compétences numériques dans le cadre du Semestre européen

33 La Commission surveille également le niveau de compétences numériques au sein des États membres de l'UE dans le cadre du Semestre européen. Le [tableau 2](#) montre que, depuis 2017, le nombre de références aux compétences numériques et de recommandations relatives à ces compétences a augmenté de manière générale. En 2020, il a été fait mention des compétences pour tous les États membres et des recommandations ayant trait aux compétences numériques ont été adressées à neuf d'entre eux³³; toutefois, aucune de ces recommandations ne visait spécifiquement les compétences numériques de base. L'[encadré 2](#) présente la réponse d'un État membre à une recommandation récente formulée dans le cadre du Semestre européen.

³¹ Voir [fiches d'information sur les coalitions nationales en faveur des compétences et des emplois numériques](#) (situation au 30 octobre 2020).

³² Site de [suivi des engagements](#) de la coalition en faveur des compétences et des emplois numériques.

³³ Le Danemark, l'Estonie, Chypre, le Luxembourg, la Hongrie, l'Autriche, le Portugal, la Finlande et le Royaume-Uni.

Tableau 2 – Nombre d'États membres ayant reçu des recommandations par pays édictées dans le cadre du Semestre européen

Recommandations par pays	2017	2018	2019	2020
Nombre d'États membres pour lesquels il a été fait mention des compétences	27	27	28	28
Nombre d'États membres auxquels ont été adressées des recommandations relatives aux compétences	5	9	18	10
Nombre d'États membres auxquels ont été adressées des recommandations relatives aux compétences numériques	0	3	6	9

Source: Cour des comptes européenne, sur la base des [publications de l'Union européenne relevant du Semestre européen](#).

Encadré 2

Réponse de la Finlande à une recommandation formulée dans le cadre du Semestre européen

La Finlande a des notes élevées en ce qui concerne les compétences numériques de base, que celles-ci soient mesurées par l'indicateur DESI ou par celui de l'OCDE. Elle ne possède pas de stratégie ciblant spécifiquement ces compétences et a choisi d'adopter une approche plus globale.

En 2018, elle a réformé son système d'enseignement et de formation professionnels (EFP) en créant un parcours commun auxquels peuvent accéder les jeunes comme les adultes, indépendamment de leur âge et de leur historique d'apprentissage antérieur. En réponse à une recommandation du Semestre européen de 2019³⁴ lui demandant de s'attacher à «améliorer [...] les compétences et l'inclusion active, notamment grâce à des services bien intégrés en faveur des chômeurs et des inactifs», l'État finlandais prépare une réforme du cadre de formation continue, dans le but d'accroître le nombre de diplômés de l'enseignement secondaire et supérieur.

³⁴ Recommandation de recommandation du Conseil concernant le programme national de réforme de la Finlande pour 2019 et portant avis du Conseil sur le programme de stabilité de la Finlande pour 2019, [COM\(2019\) 526 final](#).

Le financement alloué aux compétences numériques provenait essentiellement d'Erasmus+ et du Fonds social européen

34 L'UE n'a pas alloué de montants spécifiques aux initiatives présentées dans la section précédente, qui ont été intégrées dans les sources de financement existantes. La Commission ne réserve pas de fonds spécialement pour les compétences numériques de base, conformément à son objectif consistant à soutenir des systèmes d'enseignement et de formation centrés sur des groupes cibles et des compétences divers, englobant aussi bien les compétences numériques que la formation liée au travail, la créativité et l'esprit critique, par exemple. D'après la Commission, les programmes ayant des objectifs multiples, l'affectation de montants spécifiques à une utilisation précise ne permettrait pas de disposer de la flexibilité nécessaire pour adapter les programmes aux besoins locaux.

35 Nous avons analysé les montants utilisés en faveur des compétences numériques dans le cadre de l'éducation et de la formation des adultes. Les principales sources de financement sont le programme Erasmus+ (géré au niveau de l'UE par la Commission et son [agence exécutive «Éducation, audiovisuel et culture»](#)) et le FSE, en gestion partagée. Pour le programme COSME, l'[encadré 3](#) fournit de plus amples détails.

Encadré 3

COSME, un programme destiné aux PME

Le programme **COSME** est le programme de l'Union européenne destiné aux PME. Placé en gestion directe, il était doté d'un budget de 2,3 milliards d'euros pour la période 2014-2020. Les PME constituent un élément essentiel des économies de l'UE: neuf entreprises sur 10 sont des PME, et celles-ci génèrent deux tiers des emplois en Europe. COSME ne finance pas de projets axés spécifiquement sur les compétences numériques de base, mais soutient des projets qui ciblent généralement les compétences numériques à l'intention des spécialistes des TIC.

36 Le programme **Erasmus+**, qui était doté d'un budget total de 16,45 milliards d'euros pour la période 2014-2020, soutient les actions menées dans les domaines de l'éducation et de la formation, de la jeunesse et du sport. Il offre aux étudiants, aux formateurs et aux enseignants des possibilités en matière de mobilité à des fins d'éducation et de formation et vise, par la coopération et le soutien à la réforme des politiques, à améliorer la qualité de l'éducation ainsi qu'à promouvoir l'innovation. Sur son budget, 17 % ont été affectés à l'enseignement et à la formation professionnels, et

3,9 % à l'éducation et à la formation des adultes³⁵. La législation relative à Erasmus+ ne mentionne pas les compétences numériques en particulier, mais elle décrit comme une nécessité le fait d'améliorer le niveau des compétences et des aptitudes clés «en tenant tout particulièrement compte de leur pertinence pour le marché du travail et de leur contribution à la cohésion sociale, notamment en accroissant les possibilités de mobilité à des fins d'éducation et de formation et par une coopération renforcée entre le monde de l'éducation et de la formation et le monde du travail»³⁶. Tous les programmes de travail annuels des sept dernières années font référence aux compétences numériques.

37 Toutefois, les rapports sur la mise en œuvre établis annuellement et le rapport à mi-parcours ne comportent aucun élément spécifique relatif aux compétences numériques (de base ou avancées), faute d'indicateur de réalisation/de résultat propre à ces compétences. L'indicateur permettant le mieux d'évaluer le programme du point de vue des compétences numériques est le «pourcentage de participants déclarant avoir amélioré leurs compétences clés»³⁷; or il présente un caractère subjectif, car il «repose essentiellement sur l'impression qu'en ont les bénéficiaires»³⁸ et dont ils font part lors d'entretiens et d'enquêtes. D'après l'évaluation à mi-parcours d'Erasmus+, 89 % de l'ensemble des apprenants de l'EFP pensaient avoir amélioré leurs compétences professionnelles³⁹.

38 À la fin de 2019, Erasmus+ comprenait quelque 16 000 projets liés au thème «TIC – Nouvelles technologies – Compétences numériques», dont environ 4 300 concernaient l'éducation et la formation des adultes et l'EFP⁴⁰. Pour la plupart, ces projets contribuent à l'acquisition de diverses compétences, y compris des compétences numériques de base pour toutes les tranches d'âge. Par exemple, un projet relatif aux nouvelles technologies dans l'enseignement des langues étrangères ne vise pas à résoudre le problème que constituent de faibles compétences

³⁵ Article 18 du règlement (UE) n° 1288/2013 du Parlement européen et du Conseil du 11 décembre 2013 établissant «Erasmus+»: le programme de l'Union pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport.

³⁶ Article 5, paragraphe 1, point a), du règlement (UE) n° 1288/2013.

³⁷ Annexe I du règlement (UE) n° 1288/2013, «Indicateurs d'évaluation du programme».

³⁸ Rapport spécial n° 22/2018 «Mobilité dans le cadre d'Erasmus+: des millions de participants et une valeur ajoutée européenne pluridimensionnelle, mais une mesure de la performance perfectible», point 74.

³⁹ Document de travail des services de la Commission intitulé *Mid-term evaluation of the Erasmus+ programme (2014-2020)*, SWD(2018) 40 final, p. 138, «Overview of results».

⁴⁰ Site internet de la Commission européenne consacré aux résultats des projets Erasmus+.

numériques, mais à introduire des méthodes numériques dans l'enseignement. Notre analyse a révélé que 133 de ces projets étaient exclusivement consacrés aux compétences numériques, et 18 seulement, à l'acquisition de compétences numériques de base par les adultes. D'autres projets couvraient, par exemple, l'acquisition de compétences spécialisées en TIC ou de nouvelles méthodes d'enseignement telles que les plateformes d'apprentissage en ligne. En d'autres termes, quelque 14 % des projets Erasmus+ portant exclusivement sur les compétences numériques visent à l'acquisition de compétences numériques par la population adulte; ils représentent moins de 0,1 % de l'ensemble des projets bénéficiant d'un financement au titre d'Erasmus+. L'*encadré 4* donne deux exemples d'actions en faveur des compétences numériques de base.

Encadré 4

Projets Erasmus + visant à l'amélioration des compétences numériques de base

TICTac+55⁴¹

Ce projet, relatif aux techniques d'apprentissage combinées à l'intention des plus de 55 ans, comprend des formations destinées aux enseignants qui souhaitent inciter leurs élèves âgés à relever les défis des TIC et leur en donner les moyens, dans toute la mesure du possible. À cet effet, il encourage l'utilisation des TIC, mais de façon critique et en tenant compte des situations de vie ainsi que des besoins des apprenants. Pour atteindre ces objectifs, des programmes d'échange d'enseignants dans plusieurs pays de l'UE (Finlande, Pays-Bas, Slovaquie, Hongrie, Royaume-Uni et Estonie) sont organisés. Parmi les thèmes figurent: compétences en matière d'utilisation des appareils au quotidien, formation à l'innovation et à la créativité assistées par les TIC et mise en œuvre d'applications internet pour améliorer les cours de langues.

IDEAL – *Integrating Digital Education in Adult Literacy* (intégration de l'enseignement numérique dans l'alphabétisation des adultes)⁴²

IDEAL est un partenariat stratégique associant cinq prestataires de services éducatifs pour adultes et une organisation non gouvernementale, et faisant participer six pays (Finlande, Belgique, Irlande, Italie, Pays-Bas et Norvège). Le projet a été centré sur le renforcement des compétences numériques des formateurs d'adultes qui travaillent avec des groupes défavorisés et visait à améliorer l'employabilité, l'apprentissage professionnel et l'apprentissage communautaire des adultes peu qualifiés.

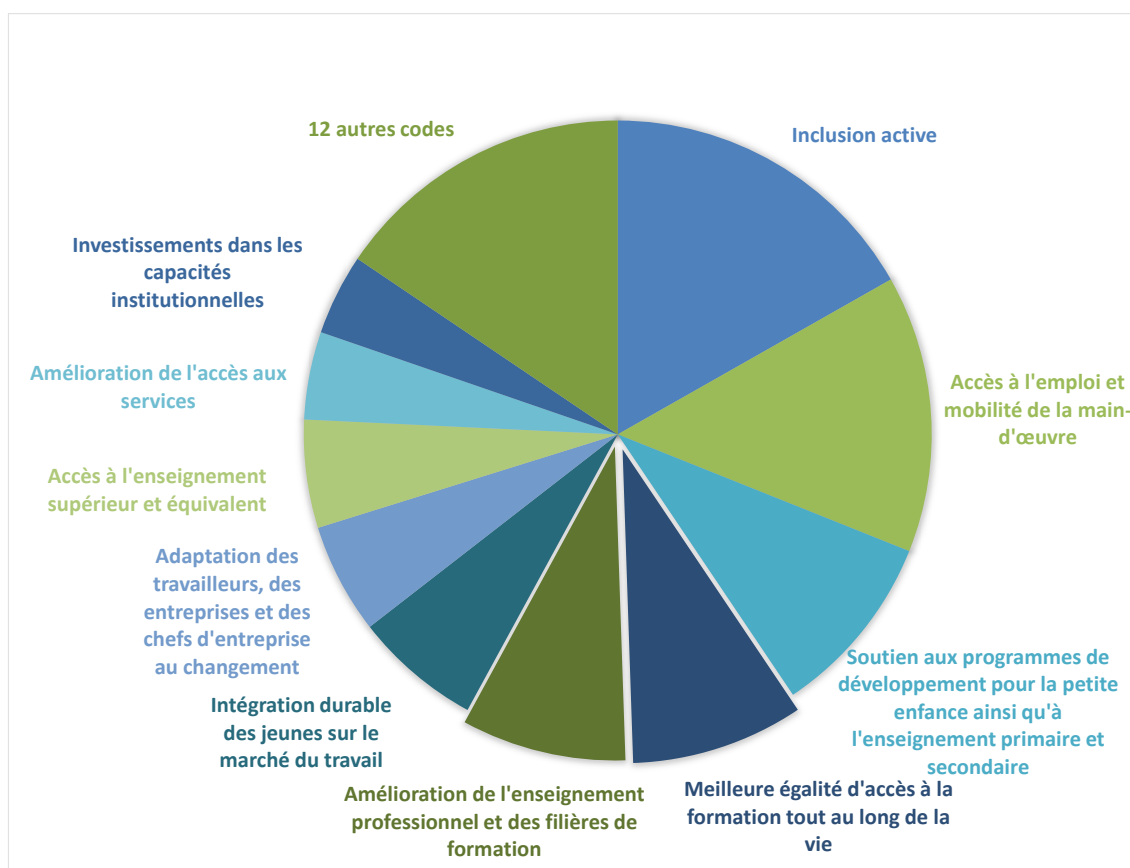
L'équipe du projet IDEAL s'est attachée à déterminer quels types de compétences sont nécessaires dans divers cadres et comment accroître les compétences des enseignants par le partage de connaissances, d'expériences et de bonnes pratiques. Le projet a permis aux enseignants et formateurs d'accroître leurs compétences et de prendre de l'assurance en ce qui concerne l'intégration, dans leur enseignement quotidien, de méthodes numériques innovantes telles que les applications multimédias, le recours à la vidéo, les environnements d'apprentissage virtuels, les médias sociaux et le jeu.

⁴¹ Site internet relatif au projet Erasmus+ «TICTac+55: Combined Learning Techniques for People 55+» (techniques d'apprentissage combinées pour les plus de 55 ans).

⁴² Site internet relatif au projet Erasmus+ «IDEAL – Integrating Digital Education in Adult Literacy».

39 Le **FSE** finance des actions liées à des objectifs divers, parmi lesquels figurent l'emploi et l'amélioration de l'éducation et de la formation. La législation de la période 2014-2020 cite les compétences numériques⁴³ comme un domaine dans lequel le FSE est susceptible d'apporter une contribution par l'intermédiaire de ses priorités d'investissement, y compris celles qui se rapportent à l'apprentissage tout au long de la vie et à l'enseignement et à la formation professionnels. La **figure 10** montre que ces priorités correspondent aux quatrième et cinquième plus importantes enveloppes financières au sein du FSE, avec un montant de 14,6 milliards d'euros.

Figure 10 – Dotations prévues au titre du FSE pour les différents domaines d'intervention



Source: Calculs de la Cour des comptes européenne, sur la base de la [plateforme de données ouvertes sur les Fonds structurels et d'investissement européens](#).

⁴³ Article 3, paragraphe 2, point b) du règlement (UE) n° 1304/2013.

40 Dans le cas des fonds en gestion partagée tels que ceux relevant du FSE, les États membres ont toute latitude en ce qui concerne l'affectation des financements dans le cadre des accords de partenariat et des programmes opérationnels (programmes). Pour l'élaboration de ces documents, la Commission a indiqué, dans ses documents de prise de position de 2012, que plusieurs pays devraient envisager de donner un degré de priorité élevé aux compétences numériques ([tableau 3](#)).

Tableau 3 – Priorités en matière de compétences numériques dans les documents de prise de position de la Commission de 2012

Objectifs thématiques à propos desquels il est fait mention des compétences numériques	États membres
Améliorer l'accès aux TIC, leur utilisation et leur qualité	Bulgarie, Tchéquie, Estonie, Espagne, Croatie, Italie, Lettonie, Portugal
Promouvoir un emploi durable et de qualité et soutenir la mobilité de la main-d'œuvre	Allemagne, Autriche
Investir dans l'éducation, la formation et la formation professionnelle pour l'acquisition de compétences et l'apprentissage tout au long de la vie	Hongrie, Roumanie, Slovénie, Suède
Aucune mention des compétences numériques	Belgique, Danemark, Irlande, Grèce, France, Chypre, Lituanie, Luxembourg, Malte, Pays-Bas, Pologne, Slovaquie, Finlande, Royaume-Uni

Source: Cour des comptes européenne, sur la base des documents de prise de position de la Commission de 2012.

41 Notre analyse des dotations au niveau des États membres a montré que, parmi les 187 programmes soutenus par le FSE dans 28 États membres, 29 programmes dans 10 États membres comprenaient des formations relatives aux TIC, dans le cadre de l'éducation des adultes ou de l'EFP ([tableau 4](#)). Le montant total de l'enveloppe réservée à l'objectif thématique du FSE relatif à l'éducation et à la formation dans les 28 États membres représente moins de 0,6 % de l'ensemble de la dotation du FSE pour la période 2014-2020.

Tableau 4 – Programmes du FSE permettant de soutenir la formation des adultes aux compétences numériques dans les États membres

État membre	Montant prévu pour la formation des adultes en rapport avec les TIC (millions d'euros)	Montant du soutien de l'UE affecté aux opérations sélectionnées par l'autorité de gestion (millions d'euros)	Montant total des dépenses déclarées par les bénéficiaires à l'autorité de gestion, communiqué à la Commission (millions d'euros)
Pologne	154,7	201,3	148,4
Slovaquie	132,5	5,8	3,7
Italie	58,7	26,5	31,5
Estonie	55,5	30,7	18,1
Hongrie	51,6	134,8	41,6
Finlande	16,9	5,9	7,5
Espagne*	5,0	25,2	13,7
Luxembourg	0,3	1,2	0,8
France	non indiqué dans les programmes	1,5	3,0
Royaume-Uni	non indiqué dans les programmes	5,5	4,6
Total	475,3*	438,4	272,8

Remarques: données au 31 décembre 2019. Dans la ligne «Total», le «montant prévu» ne tient pas compte de la France ni du Royaume-Uni, contrairement au «montant affecté».

*Dans le cas du programme espagnol 2014ES05SFOP016 – Extremadura, aucune information n'est disponible pour 2019. Le montant total ne tient donc compte que des données agrégées de la période allant jusqu'en 2018.

Source: [Plateforme de données ouvertes sur les Fonds structurels et d'investissement européens](#).

42 Sur la base des informations communiquées annuellement par les États membres à la Commission, le [tableau 4](#) montre qu'à la fin de 2019, les 10 États membres qui avaient prévu de consacrer des ressources du FSE aux compétences numériques, dans le cadre de l'objectif thématique relatif à l'éducation et à la formation, avaient, à eux tous, alloué 92 % du financement à des projets et en avaient dépensé 57 % (pour de plus amples détails, voir [annexe III](#)). Il existe des différences considérables entre les États membres: dans certains programmes, aucun coût n'avait encore été supporté, alors que dans d'autres, des projets avaient déjà été sélectionnés en vue d'un

financement, représentant un coût nettement plus élevé que ce qui avait été prévu. Au total, ces États membres avaient affecté 439 millions d'euros de fonds du FSE au soutien à l'acquisition de compétences numériques dans le cadre de l'apprentissage tout au long de la vie et de l'EFV, ce qui équivaut à 0,5 % de la dotation totale du FSE pour la période 2014-2020. Il se pourrait que le FSE contribue également à l'acquisition de compétences numériques dans le cadre d'autres objectifs thématiques tels que ceux qui ont trait à l'emploi, à l'inclusion sociale ou au renforcement des capacités institutionnelles, auquel cas le montant total du soutien atteindrait environ 2 % de la dotation totale du FSE.

Incidence, sur la programmation de fonds de la période 2014-2020 (Erasmus, programmes opérationnels du FSE) en faveur des compétences numériques, des mesures de soutien adoptées par la Commission pour faire face à la crise de la COVID-19

43 Pour faire face à la crise liée à la COVID-19, les règlements relatifs à l'initiative d'investissement en réaction au coronavirus (CRII) et à la CRII+ accordent aux États membres une latitude dans l'utilisation des ressources existantes inutilisées et dans leur réaffectation aux domaines où elles sont le plus nécessaires. À la fin de novembre 2020, 22 États membres (et le Royaume-Uni) avaient profité de la souplesse offerte par la CRII et la CRII+ pour demander 151 modifications de leurs programmes relevant du FSE. Dans certains cas, des fonds initialement affectés à des projets en matière de compétences numériques ont ainsi été redirigés.

44 La proposition de plan de soutien à la reprise en faveur de la cohésion et des territoires de l'Europe (REACT-EU)⁴⁴ prévoit que 47,5 milliards d'euros de fonds supplémentaires soient affectés aux Fonds relevant de la politique de cohésion pour la période de programmation 2014-2020, y compris le FSE. Pour celui-ci, les actions financées au titre de REACT-EU pourraient notamment porter sur les compétences numériques.

45 Des appels extraordinaires visant à soutenir la préparation à l'enseignement numérique en affectant 100 millions d'euros à des projets dans le domaine de

⁴⁴ Proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil modifiant le règlement (UE) n° 1303/2013 en ce qui concerne la mise en œuvre de ressources supplémentaires et de modalités d'application exceptionnelles au titre de l'objectif «Investissement pour la croissance et l'emploi» afin de fournir un soutien pour favoriser la réparation des dommages à la suite de la crise engendrée par la pandémie de COVID-19 et pour préparer une reprise écologique, numérique et résiliente de l'économie (REACT-EU), [COM\(2020\) 451 final](#).

l'enseignement scolaire, de l'EFPI et de l'enseignement supérieur ont également été publiés au titre d'Erasmus+. La date limite pour répondre à ces appels était le 29 octobre 2020, et les résultats n'étaient pas disponibles lorsque la présente analyse a été achevée. Toutefois, étant donné que les appels ne ciblaient pas l'éducation des adultes, la Commission juge probable qu'aucun de ces projets ne portera sur le soutien aux compétences numériques des adultes.

Propositions de l'UE pour la période à venir (2021-2027)

Stratégie européenne en matière de compétences

46 La stratégie européenne en matière de compétences⁴⁵ fixe des objectifs quantifiables, dans le domaine du perfectionnement (amélioration des compétences existantes) comme dans celui de la reconversion (formation à de nouvelles compétences), à réaliser dans les cinq prochaines années. C'est la première proposition qui comporte un objectif précis concernant l'augmentation du pourcentage de citoyens possédant au moins des compétences numériques de base: il s'agit de passer des 56 % enregistrés en 2019 à 70 % en 2025. La stratégie ne comprend pas de valeurs intermédiaires dans la réalisation de cet objectif.

47 Selon les estimations de la Commission, la réalisation des objectifs de la stratégie nécessite un apport de fonds publics et privés de 48 milliards d'euros par an. Le texte mentionne neuf Fonds de l'UE comme des sources possibles de financement pour la période 2021-2027: il s'agit, pour l'essentiel, de la facilité pour la reprise et la résilience, dont le budget total envisagé s'élève à 673,3 milliards d'euros, du FSE+, dont le budget proposé se monte à 87,9 milliards d'euros, et d'Erasmus, pour lequel un budget de 23,4 milliards d'euros est envisagé.

Facilité pour la reprise et la résilience

48 La facilité pour la reprise et la résilience permettra de mettre à disposition 673,3 milliards d'euros sous forme de prêts et de subventions pour soutenir les réformes et les investissements entrepris par les États membres. Pour en bénéficier, ces derniers devront élaborer des plans nationaux pour la reprise et la résilience présentant un ensemble cohérent de réformes et de projets d'investissement public.

⁴⁵ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Stratégie européenne en matière de compétences en faveur de la compétitivité durable, de l'équité sociale et de la résilience», COM(2020) 274 final.

Ces plans devront viser à remédier aux difficultés recensées dans le cadre du Semestre européen et, en particulier, dans les recommandations par pays adoptées par le Conseil, qui couvrent, entre autres, les compétences numériques (point 33 et [tableau 2](#)). Dans cette perspective, la Commission incite les États membres à intégrer, dans leurs plans pour la reprise et la résilience, les investissements et réformes axés sur les compétences numériques et sur l'enseignement et la formation professionnels à tout âge, dans le but d'atteindre la valeur cible de 70 % d'ici à 2025 (point 46)⁴⁶.

49 Le Conseil estime pour sa part⁴⁷ qu'il conviendrait de consacrer au moins 20 % de la dotation (soit 144,8 milliards d'euros) à la «transition numérique», qui englobe les compétences numériques à tous les niveaux. Ainsi, les conclusions du Conseil du 2 octobre 2020⁴⁸ mentionnent expressément le renforcement des capacités numériques dans les systèmes éducatifs.

Fonds social européen plus (FSE+)

50 Les compétences numériques (même s'il ne s'agit pas nécessairement des compétences numériques de base) figurent parmi les objectifs du FSE+⁴⁹. Celui-ci vise également à contribuer aux aspects pertinents d'autres initiatives et activités clés de l'UE, en particulier la stratégie en matière de compétences pour l'Europe et l'initiative relative aux parcours de renforcement des compétences. Son budget prévisionnel pour la période 2021-2027 s'élève à 87,9 milliards d'euros, mais ne comporte pas de dotation spécifique destinée aux «compétences numériques».

51 Dans les rapports par pays établis dans le cadre du Semestre européen 2019⁵⁰, la Commission a présenté ses avis préliminaires sur les domaines d'investissement prioritaires et les conditions-cadres pour la mise en œuvre effective de la politique de cohésion 2021-2027. Ces avis ont servi de points de départ pour instaurer un dialogue entre les États membres et la Commission en vue de la programmation des fonds de la

⁴⁶ Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen, au Comité des régions et à la Banque européenne d'investissement intitulée «Stratégie annuelle 2021 pour une croissance durable», COM(2020) 575 final.

⁴⁷ Voir note 11 538/20 du Secrétariat général du Conseil du 7 octobre 2020.

⁴⁸ Voir note EUCO 13/20 du 2 octobre 2020.

⁴⁹ Proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil relatif au Fonds social européen plus (FSE+), COM(2018) 382 final.

⁵⁰ Rapports par pays établis dans le cadre du Semestre européen 2019, annexe D.

politique de cohésion (y compris ceux relevant du FSE+). La Commission estimait que 23 des 27 États membres devraient aborder la question des compétences numériques dans leurs programmes.

Nouveau programme Erasmus pour la période 2021-2027

52 La Commission a présenté une proposition de nouveau programme Erasmus pour la période 2021-2027⁵¹ qui couvre à la fois les compétences numériques de base et les compétences avancées, et qui, pour l'essentiel, est la continuation du programme de la période précédente. Le nouveau programme soutiendra également l'EFPP, la culture numérique et l'éducation des adultes, et les compétences numériques sont mentionnées expressément, encore que l'accent soit mis sur les compétences numériques avancées.

Plan d'action en matière d'éducation numérique

53 En septembre 2020, la Commission a présenté un nouveau plan d'action en matière d'éducation numérique pour la période 2021-2027⁵². Parmi les principes directeurs du plan d'action, il est affirmé que la culture numérique est essentielle pour vivre et que les compétences numériques de base devraient faire partie des compétences transférables essentielles que chacun devrait posséder. Conformément à ces principes directeurs, toute une série d'actions sont prévues, consistant par exemple à mettre à profit le programme Erasmus pour appuyer les plans de transformation numérique des établissements d'enseignement, à créer un certificat européen de compétences numériques reconnu et accepté par les gouvernements, les employeurs et d'autres parties intéressées dans toute l'Europe, et à proposer une recommandation du Conseil sur l'amélioration de l'enseignement des compétences numériques dans le domaine de l'éducation et de la formation.

⁵¹ Proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil établissant «Erasmus», le programme de l'Union pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport, et abrogeant le règlement (UE) n° 1288/2013, [COM\(2018\) 367 final](#).

⁵² Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social européen et au Comité des régions intitulée «Plan d'action en matière d'éducation numérique 2021-2027 – Réinitialiser l'éducation et la formation à l'ère du numérique», [COM\(2020\) 624 final](#).

Recommandation du Conseil visant au renforcement de la garantie pour la jeunesse

54 La garantie pour la jeunesse de l'UE est un engagement de l'ensemble des États membres de veiller à ce que tous les jeunes de moins de 25 ans se voient proposer un emploi de qualité, une formation continue, un apprentissage ou un stage dans les quatre mois suivant la perte de leur emploi ou leur sortie de l'enseignement formel. En novembre 2020, le Conseil a revu sa recommandation de 2013 pour la rendre plus ambitieuse, entre autres en étendant la tranche d'âge visée afin qu'elle englobe tous les jeunes de moins de 30 ans. Il a également recommandé aux États membres d'utiliser le cadre DigComp (point **09**) pour évaluer les compétences numériques de tous les jeunes ne travaillant pas et ne suivant pas d'études ou de formation qui s'inscrivent au dispositif de la garantie pour la jeunesse, de sorte que soit proposée, à tous les jeunes qui en ont besoin, une formation spécifique pour améliorer leurs compétences numériques⁵³.

Actualisation de l'indicateur des compétences numériques

55 La Commission mettra en place une méthodologie révisée pour établir l'indicateur des compétences numériques. Celui-ci sera adapté moyennant l'ajout d'un cinquième domaine de compétences (la sécurité) aux quatre domaines évalués dans le cadre actuel relatif aux TIC. Grâce à cette révision, l'indicateur composite d'Eurostat concernant les compétences numériques sera mis en conformité avec la recommandation du Conseil actualisée en 2018, relative au cadre des compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie et correspondra mieux au cadre des compétences numériques à partir de 2021.

⁵³ Recommandation du Conseil du 30 octobre 2020 relative à «Un pont vers l'emploi – Renforcer la garantie pour la jeunesse» et remplaçant la recommandation du Conseil du 22 avril 2013 sur l'établissement d'une garantie pour la jeunesse (2020/C 372/01).

Observations finales

Principaux points de l'analyse

56 Les compétences numériques de base des travailleurs revêtent de plus en plus d'importance et sont déjà souvent indispensables dans de nombreuses professions. Les adultes qui ne possèdent pas ces compétences de base rencontrent des difficultés dans leur vie professionnelle de même que dans leur vie privée. Ce problème concerne plus particulièrement les adultes âgés, peu qualifiés ou au chômage (points [12](#) à [17](#) et [figures 4](#) et [7](#)).

57 Bien que les États membres soient les principaux responsables du développement des compétences, l'Union européenne est consciente depuis longtemps du défi posé et a pris nombre de mesures pour aider les États membres à résoudre le problème que constitue le niveau insuffisant de compétences numériques, en élaborant des lignes directrices et des recommandations, et en apportant un soutien aux réseaux de coopération. Ainsi, la Commission a établi un cadre des compétences numériques internationalement reconnu, a apporté un soutien à l'élaboration de stratégies nationales en matière de compétences numériques et a collaboré à la création de coalitions nationales en faveur des compétences et des emplois numériques dans presque tous les États membres de l'UE. Toutefois, les indicateurs utilisés par la Commission montrent que les niveaux de compétences numériques de base dans les États membres n'ont pas augmenté de façon appréciable, alors que l'Union n'a cessé de diversifier et de multiplier ses actions au cours des cinq dernières années (points [05](#), [06](#), [09](#) et [14](#) et [figures 4](#) et [6](#)).

58 Les niveaux de compétences varient considérablement au sein des États membres comme entre eux. Ces niveaux sont similaires à ceux des pays tiers pour lesquels des données comparables existent: les États membres de l'UE qui affichent les performances les plus élevées font partie du groupe de tête au niveau mondial, mais ceux qui arrivent en bas du classement ne font pas mieux que les pays tiers qui obtiennent les moins bons résultats. Pour ce groupe d'États membres, la situation s'est progressivement dégradée au cours de la période 2015-2018, ce qui donne à penser que la fracture numérique ne se creuse pas seulement entre les groupes sociaux au niveau national, mais aussi, au niveau international, entre les pays affichant de bons et de mauvais résultats (points [18](#) à [21](#) et [figures 8](#) et [9](#)).

59 Depuis 2010, l'UE a lancé plusieurs initiatives touchant les compétences numériques, souvent dans le cadre de mesures plus générales. La question est vaste et fait intervenir de nombreuses parties prenantes à des niveaux divers, par exemple une grande partie de la population, différents échelons des administrations publiques, le secteur éducatif et l'industrie. Il en résulte un ensemble d'actions du niveau de l'UE, menées parallèlement et partiellement liées les unes aux autres (point [23](#) et [tableau 1](#)).

60 Bien que la stratégie numérique pour l'Europe ait comporté des propositions visant à faire figurer les compétences ainsi que la culture numériques au rang des priorités du Fonds social européen pour la période 2014-2020, les projets axés spécifiquement sur la formation liée aux TIC dans les États membres n'ont représenté que 2 % environ du financement correspondant. La Commission a conclu que les actions ciblant spécialement le renforcement des compétences des adultes étaient insuffisantes. Dans Erasmus+ également, les projets relatifs aux compétences numériques de base des adultes n'ont représenté qu'un faible pourcentage de l'ensemble du financement (points [25](#), [30](#) et [34](#) à [41](#)).

61 Pour la période postérieure à 2020, l'UE a désormais fixé un objectif clair, consistant à porter à 70 % en 2025 le pourcentage de citoyens dotés au moins de compétences numériques de base, lequel s'élevait à 56 % en 2019. D'après la Commission, cela nécessitera un investissement de fonds privés ainsi que de fonds publics nationaux et internationaux équivalent à 48 milliards d'euros par an. En considération de cet objectif, l'UE a mis en place plusieurs initiatives et a affecté des fonds de l'UE destinés au soutien aux compétences numériques de base des adultes (points [46](#) à [55](#)).

Défis à venir

62 Nous avons cerné plusieurs défis essentiels à relever afin d'atteindre les objectifs fixés pour la prochaine période de programmation de l'UE.

63 L'affectation d'un financement adéquat à l'amélioration des compétences numériques est un élément important à prendre en compte. Les chances d'atteindre les objectifs de la politique seront accrues si les sources et les montants de financement sont établis, même à titre purement indicatif. La stratégie européenne en matière de compétences énumère les différents Fonds de l'UE pouvant être utilisés pour en financer la mise en œuvre, mais ne précise pas les montants correspondants.

64 La stratégie européenne en matière de compétences ne fixe pas de valeurs intermédiaires dans la réalisation de l'objectif général ni, par exemple, de niveau minimal que tous les pays devraient atteindre. Des valeurs intermédiaires et des valeurs cibles précises seraient notamment utiles pour assurer le suivi de la mise en œuvre de la politique afin de diminuer la fracture numérique entre les pays très performants et les pays peu performants.

65 Du point de vue du suivi, l'indicateur composite d'Eurostat est un outil utile pour évaluer le niveau de compétences numériques des citoyens de l'UE et permettra également de mesurer les progrès accomplis vers la valeur cible de 70 % de personnes possédant au moins des compétences numériques de base en 2025. L'actualisation de l'indicateur et le fait d'y intégrer, à partir de 2021, un élément relatif à la sécurité permettent de l'aligner sur le cadre DigComp, ce qui est appréciable, mais entraîneront un changement de ses valeurs. La Commission prend des mesures pour réduire cette incidence, mais, en raison de cette modification de la méthode de calcul de l'indicateur, il pourrait s'avérer plus difficile d'atteindre la valeur cible pour 2025.

66 Du point de vue du suivi, la Commission a peiné à recenser les projets financés par l'UE, conçus pour concourir à amener les compétences numériques des adultes au moins au niveau «de base» au cours de la période 2014-2020, et à apprécier dans quelle mesure ces projets avaient contribué à la réalisation de cet objectif. Pour la période 2021-2027, le fait d'être en mesure d'assurer un réel suivi de ces projets aiderait l'UE à déterminer si les actions portent ou non leurs fruits.

Le présent document d'analyse a été adopté par la Chambre II, présidée par M^{me} Iliana Ivanova, Membre de la Cour des comptes, à Luxembourg le 20 janvier 2021.

Par la Cour des comptes

Klaus-Heiner Lehne
Président

Glossaire, sigles et acronymes

Cadre stratégique pour la coopération européenne dans le domaine de l'éducation et de la formation («Éducation et formation 2020»): forum permettant aux États membres de débattre de la politique de l'éducation, d'échanger des pratiques d'excellence et de tirer les enseignements de leurs expériences respectives.

Cedefop: Centre européen pour le développement de la formation professionnelle

COSME: programme de l'UE pour la compétitivité des entreprises et des petites et moyennes entreprises

COVID-19: maladie à coronavirus

DESI: indice relatif à l'économie et à la société numériques (*Digital Economy and Society Index*)

DG CNECT: direction générale des réseaux de communication, du contenu et des technologies

DG EAC: direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture

DG EMPL: direction générale de l'emploi, des affaires sociales et de l'inclusion

DG GROW: direction générale du marché intérieur, de l'industrie, de l'entrepreneuriat et des PME

DigComp: cadre européen des compétences numériques pour les citoyens

Document de prise de position: document fixant le cadre du dialogue entre la Commission et un État membre, concernant l'élaboration de l'accord de partenariat et des programmes opérationnels.

DSI: indicateur des compétences numériques (*Digital Skills Indicator*)

DSJC: coalition en faveur des compétences et des emplois numériques (*Digital Skills and Jobs Coalition*)

Éducation (et formation) des adultes: activités d'apprentissage menées après la fin de l'enseignement initial, qui constituent un volet de la politique de l'UE en matière d'éducation et de formation tout au long de la vie.

Éducation et formation tout au long de la vie: ensemble des activités d'apprentissage entreprises au cours de la vie dans le but d'améliorer des connaissances, aptitudes et compétences.

Enseignement et formation professionnels: enseignement et formation visant à doter les personnes des connaissances et des compétences requises sur le marché du travail.

Erasmus+: programme de l'Union européenne destiné à soutenir l'éducation, la formation, la jeunesse et les sports en Europe, pour l'essentiel en offrant à des étudiants universitaires la possibilité d'étudier et d'acquérir de l'expérience à l'étranger.

Eurosai: Organisation des institutions supérieures de contrôle des finances publiques d'Europe. Cette organisation est l'un des groupes régionaux de l'Organisation internationale des institutions supérieures de contrôle des finances publiques (Intosai) et réunit actuellement les institutions supérieures de contrôle de 49 pays d'Europe et la Cour des comptes européenne.

Eurostat: direction générale Eurostat (statistiques européennes)

Facilité pour la reprise et la résilience: Fonds de l'UE visant à atténuer les conséquences de la crise liée à la COVID-19, ainsi qu'à rendre les économies et les sociétés des États membres plus durables, plus résilientes et à mieux les préparer aux transitions écologique et numérique.

Fonds européen de développement régional (FEDER): Fonds de l'UE destiné à renforcer la cohésion économique et sociale au sein de l'Union en finançant des investissements qui réduisent les déséquilibres entre les régions.

Fonds social européen (FSE): Fonds de l'UE destiné à créer des possibilités de formation et des perspectives d'emploi ainsi qu'à améliorer la situation des personnes exposées au risque de pauvreté.

Fonds social européen plus (FSE+): Fonds visant à succéder au Fonds social européen pendant la période 2021-2027.

Fonds structurels et d'investissement européens (Fonds ESI): les cinq principaux Fonds de l'UE destinés à soutenir conjointement le développement économique dans l'ensemble de l'Union: le Fonds européen de développement régional, le Fonds social européen, le Fonds de cohésion, le Fonds européen agricole pour le développement rural et le Fonds européen pour les affaires maritimes et la pêche.

I-DESI: indice DESI international

Initiative d'investissement en réaction au coronavirus (Coronavirus Response Investment Initiative, CRII): ensemble de mesures visant à autoriser une utilisation souple des Fonds structurels et d'investissement européens en réaction à la pandémie de COVID-19.

OCDE: Organisation de coopération et de développement économiques

Petites et moyennes entreprises (PME): les entreprises et autres organisations ainsi qualifiées le sont en raison de leur taille, sur la base du nombre d'employés et de certains critères financiers. Sont considérées comme «petites» les entreprises qui occupent moins de 50 personnes et dont le chiffre d'affaires annuel ou le total du bilan annuel n'excède pas 10 millions d'euros. Sont considérées comme «moyennes» les entreprises qui occupent moins de 250 personnes et dont le chiffre d'affaires annuel n'excède pas 50 millions d'euros ou dont le total du bilan annuel ne dépasse pas 43 millions d'euros.

PIAAC: programme pour l'évaluation internationale des compétences des adultes (*Programme for the International Assessment of Adult Competencies*)

Population active: ensemble des personnes qui travaillent ou recherchent activement un emploi dans la production directe de biens et de services.

Programme opérationnel: cadre de base pour la mise en œuvre des projets de cohésion financés par l'UE pour une période donnée, qui tient compte des priorités et des objectifs fixés dans les accords de partenariat conclus entre la Commission et les différents États membres.

REACT-EU (*Recovery Assistance for Cohesion and the Territories of Europe, soutien à la reprise en faveur de la cohésion et des territoires de l'Europe*): instrument apportant des fonds supplémentaires afin de poursuivre et d'étendre les initiatives d'investissement en réaction au coronavirus (CRII et CRII+).

TIC: technologies de l'information et de la communication

Annexes

Annexe I – Méthodes de mesure des compétences numériques

Pour ce qui a trait aux niveaux de compétences numériques, nous nous référons à quatre sources d'information.

- 1) L'**indicateur des compétences numériques** (DSI) d'Eurostat a été conçu avec la coopération du Centre commun de recherche ainsi que de la DG CNECT et a été publié pour la première fois en 2015. Il est fondé sur le cadre des compétences numériques, un référentiel en matière de compétences numériques élaboré scientifiquement et largement accepté. Il est obtenu en évaluant certaines activités relatives à l'utilisation d'internet ou de logiciels effectuées par des personnes âgées de 16 à 74 ans dans quatre domaines spécifiques (information, communication, résolution de problèmes et compétences logicielles). Quatre niveaux sont présentés: pas de compétences, faibles compétences, compétences de base et compétences plus avancées. Les niveaux de compétences numériques des personnes n'ayant pas utilisé internet depuis plus de trois mois ne sont pas évalués (cette catégorie est en déclin rapide).

L'indicateur des compétences numériques est disponible pour les années 2015, 2016, 2017 et 2019. Il repose sur les résultats de l'enquête communautaire de l'UE sur l'utilisation des TIC par les ménages et les particuliers. Les données sont collectées par les instituts nationaux de statistique des différents États membres, puis transmises à Eurostat pour validation et agrégation. Eurostat publie l'indicateur sur son site internet, en le ventilant de diverses manières (selon l'âge, le genre, le niveau d'éducation, le quartile de revenu et l'activité économique).

- 2) L'**indice relatif à l'économie et à la société numériques** (DESI) est un indice composite qui fait la synthèse des indicateurs pertinents pour la performance numérique européenne et permet de suivre l'évolution de la compétitivité numérique des États membres de l'UE. Le volet «capital humain» du DESI mesure les compétences numériques en tenant compte des compétences en matière d'utilisation d'internet (sur la base de l'indicateur des compétences numériques d'Eurostat, comme ci-dessus) et des compétences avancées en TIC (calculées en se fondant sur le nombre de diplômés en TIC et de spécialistes en TIC occupant un emploi).
- 3) L'**indice DESI international** (I-DESI) transpose le DESI à 18 pays tiers pour permettre une comparaison à plus grande échelle des compétences numériques. Les données sous-jacentes à l'indice DESI, établies par Eurostat, faisant défaut

pour certains pays, son volet «capital humain» utilise des indicateurs différents. La mesure relative aux compétences de base ou plus avancées a été effectuée au moyen de l'indicateur «Individuals who have used word processing software in the last 12 months» (particuliers ayant utilisé un logiciel de traitement de texte au cours des 12 derniers mois), tiré des statistiques 2019 de l'OCDE sur les télécommunications et l'internet. La méthodologie I-DESI est donc moins complexe et moins élaborée que celle utilisée pour calculer l'indice DESI.

- 4) Le **programme pour l'évaluation internationale des compétences des adultes (PIAAC)** est le programme de l'OCDE qui vise à évaluer et à analyser les aptitudes des adultes. La principale enquête menée dans le cadre de ce programme, l'«évaluation des compétences des adultes», a pour objet de mesurer le degré de maîtrise, par les adultes, de compétences essentielles en matière de traitement de l'information (la lecture/l'écriture, le calcul et la résolution de problèmes) et de recueillir des données et des informations sur la manière dont ils utilisent ces compétences, à leur domicile, au travail et dans la société en général. Pour ce qui a trait à la mesure des compétences des adultes en matière de résolution de problèmes dans des environnements à forte composante technologique, l'enquête vise à couvrir davantage que les compétences strictement pratiques liées à la connaissance et à l'utilisation des technologies numériques. L'évaluation est centrée sur l'aspect cognitif de la résolution de problèmes, l'utilisation des TIC n'étant qu'une question secondaire. Contrairement à l'enquête d'Eurostat, le PIAAC repose sur un test et non sur une autoévaluation. Il a été réalisé en trois «vagues» dans les 32 pays de l'OCDE et trois entités infranationales de ces pays, à savoir la Région flamande (Belgique), l'Angleterre (Royaume-Uni) et l'Irlande du Nord (Royaume-Uni).

Les niveaux de compétence sont évalués comme suit:

- en deçà du niveau 1 (moyenne de l'OCDE: 14,6 %) – Les tâches de ce niveau sont liées à des problèmes bien définis nécessitant d'utiliser une seule fonction dans une interface générique;
- niveau 1 (moyenne de l'OCDE: 28,3 %) – Les tâches de ce niveau requièrent généralement l'utilisation d'applications technologiques familières et largement répandues, telles qu'une messagerie électronique ou un navigateur web. La connaissance et l'utilisation d'outils et de fonctions spécifiques (par exemple une fonction de tri) ne sont pas indispensables pour résoudre le problème. Les tâches comportent peu d'étapes et un nombre minime d'opérateurs;

- o niveau 2 (moyenne de l'OCDE: 24,7 %) – Les tâches de ce niveau supposent généralement d'utiliser des applications technologiques génériques et d'autres plus spécifiques. Elles peuvent comporter plusieurs étapes et plusieurs opérateurs. Elles peuvent également nécessiter d'évaluer la pertinence d'une série d'éléments pour éliminer des distracteurs. Un processus d'intégration et un raisonnement inférentiel peuvent s'avérer nécessaires;
- o niveau 3 (moyenne de l'OCDE: 5,1 %) – Les tâches de ce niveau supposent généralement d'utiliser des applications technologiques génériques et d'autres plus spécifiques. Le recours à des outils (par exemple une fonction de tri) est indispensable pour progresser vers la solution. Les tâches peuvent comporter plusieurs étapes et plusieurs opérateurs. Le degré de suivi nécessaire est généralement élevé, et des résultats inattendus ainsi que des impasses ne sont pas à exclure. Les tâches peuvent également nécessiter d'évaluer la pertinence et la fiabilité des informations pour éliminer des distracteurs.

Le **tableau 5**, ci-après, met en lumière les principales différences entre l'indicateur composite d'Eurostat, le DESI, et le programme PIAAC de l'OCDE.

Tableau 5 – Comparaison des outils de mesure des compétences numériques

Aspect	Eurostat (DESI)	OCDE (PIAAC)
Définition des compétences numériques	Fondée sur le cadre DigComp	Combinaison de compétences en TIC et d'aspects cognitifs (résolution de problèmes)
Niveaux	Pas de compétences/Compétences de base/Compétences plus avancées	Niveaux 1 à 3 et en deçà du niveau 1
Méthode d'évaluation	Autoévaluation dans le cadre de l'enquête sur l'utilisation des TIC par les ménages (ICT HH)	Test sur ordinateur commençant par un questionnaire général et un test de base en TIC
Comparabilité entre les périodes et les pays	Oui	Non, un seul cycle
Objectif	Comparaison, soutien aux politiques de l'UE	Point de départ pour les stratégies nationales en matière de compétences, comparaison
Date(s) de réalisation	2015-2017, 2019	Une fois, en 2011, en 2014 ou en 2017
Couverture	Tous les États membres	En 2011-2012: Autriche, Belgique (Région flamande), Tchéquie, Danemark, Estonie, Finlande, France, Allemagne, Irlande, Italie, Pays-Bas, Pologne, Slovaquie, Espagne, Suède, Royaume-Uni (Angleterre et Irlande du Nord). En 2014-2015: Grèce, Lituanie, Slovaquie. En 2017: Hongrie. Grand nombre d'autres pays de l'OCDE
Âge de la population étudiée	De 16 à 74 ans	De 16 à 65 ans

Source: Cour des comptes européenne, sur la base d'informations d'Eurostat, de la DG CNECT et de l'OCDE.

Annexe II – Coalitions nationales en faveur des compétences et des emplois (NDSJC)

Pays	Existence d'une stratégie à la mi-2019	Existence d'une coalition nationale	Principaux objectifs	Pourcentage des activités par groupe cible			
				Ensemble des citoyens	Enseignement	Professionnels des TIC	Travailleurs
Autriche	Oui	Oui	L'alliance autrichienne pour les compétences et les professions numériques a été lancée en juin 2020. C'est un rouage essentiel du plan d'action numérique en cours d'élaboration au niveau national. Dans le domaine de l'éducation comme pour ce qui a trait à la question transversale de la résilience face aux crises, les enseignements relatifs au passage au numérique tirés de la phase de confinement liée à la COVID-19 sont maintenant intégrés et pris en considération en priorité dans la planification du programme de travail de l'alliance pour 2020/2021. Premier membre de l'alliance, le comité de suivi DigComp est entré en fonction au mois de mars, en tant qu'organisme d'assurance de la qualité concernant le référencement dans le modèle relatif aux compétences numériques pour l'Autriche.	Aucune information disponible			
Belgique	Non	Oui	La coalition nationale belge est une communauté active regroupant des entreprises, des organisations non gouvernementales, des établissements d'enseignement, des institutions chargées de l'emploi et des partenaires sociaux. Elle a un objectif clair: améliorer, de façon générale, la maîtrise par les Belges des compétences numériques pour les emplois actuels et futurs.	35 %	25 %	30 %	10 %
Bulgarie	Non	Oui	Le principal objectif de l'alliance nationale bulgare pour le numérique (<i>Digital National Alliance</i> , DNA) consiste à faire en sorte que davantage de personnes utilisent les nouvelles technologies, à exploiter efficacement le potentiel du numérique pour tous les citoyens et à soutenir le développement du secteur des TIC en Bulgarie. Cette alliance collabore avec des entreprises, des universités et les pouvoirs publics en Bulgarie, coordonne leurs travaux et contribue à la réalisation des priorités fixées dans la stratégie numérique pour l'Europe.	10 %	60 %	10 %	20 %
Croatie	Non	Oui	La coalition nationale croate pour les compétences et les emplois numériques vise à exploiter le potentiel croissant du secteur des TIC en Croatie pour stimuler la croissance de l'emploi dans le pays et pour contribuer de manière substantielle à l'économie croate. Elle entend atteindre cet objectif en faisant en sorte qu'un plus grand nombre de professionnels qualifiés dans le domaine des TIC soient formés en Croatie ou s'y installent afin de répondre aux besoins liés à la pénurie de compétences.	10 %	25 %	55 %	10 %

Pays	Existence d'une stratégie à la mi-2019	Existence d'une coalition nationale	Principaux objectifs	Pourcentage des activités par groupe cible			
				Ensemble des citoyens	Enseignement	Professionnels des TIC	Travailleurs
Chypre	Oui	Oui	La coalition nationale chypriote, Grow Digital CY, vise à promouvoir la diffusion et l'amélioration des compétences numériques afin de remédier au déséquilibre entre le faible nombre de professionnels des TIC et le nombre plus élevé d'emplois vacants. Ses parties prenantes ont présenté des propositions d'actions visant à faire en sorte que les besoins du marché du travail puissent toujours être satisfaits grâce à des diplômés de haut niveau suffisamment nombreux et compétents.	10 %	70 %	10 %	10 %
Tchéquie	Oui	Oui	La coalition DigiKoalice contribue à renforcer le niveau de culture numérique de tous les citoyens tchèques par la promotion des compétences numériques dans l'enseignement et sur le marché du travail, favorisant ainsi une augmentation de la compétitivité de l'économie tchèque. Elle atteint cet objectif général en établissant des synergies entre les organisations partenaires, les parties prenantes et leurs activités.	20 %	40 %	20 %	20 %
Danemark	Oui	Oui	La coalition nationale danoise définit des objectifs communs et invite les parties concernées à s'associer et à élaborer conjointement un plan d'action pour remédier à l'insuffisance des compétences. Bien que le Danemark figure parmi les pays les plus avancés sur la voie du numérique, des études montrent que plus d'un million de citoyens danois âgés de 16 à 65 ans manquent de compétences numériques. Le secteur danois des TIC se heurte également à une pénurie de compétences essentielles qui semble appelée à s'aggraver à l'avenir.	60 %	10 %	5 %	25 %
Estonie	Oui	Oui	La coalition nationale estonienne vise à combler le manque de compétences numériques en axant son action sur des programmes permettant de dispenser des formations dans ce domaine à de vastes pans de la population. Elle réunit des décideurs politiques, des prestataires de services électroniques et des entreprises de formation en informatique. Elle a conçu des initiatives de formation de grande ampleur, sans financement public, qui visent à réduire le déficit de compétences numériques. L'objectif de ces activités consiste à ramener à 5 % le nombre de personnes n'utilisant ni les ordinateurs ni internet en Estonie.	80 %	10 %		10 %
Finlande	Oui	Non					
France	Oui	Oui	La coalition nationale française réunit des acteurs locaux et nationaux œuvrant dans le domaine numérique. Il s'agit d'un partenariat solide au sein duquel des parties prenantes collaborent afin de réduire le déficit de compétences numériques en France, suivant un plan pragmatique. La coalition contribue également au recensement, au développement et à la diffusion des bonnes pratiques.	10 %	10 %	30 %	50 %

Pays	Existence d'une stratégie à la mi-2019	Existence d'une coalition nationale	Principaux objectifs	Pourcentage des activités par groupe cible			
				Ensemble des citoyens	Enseignement	Professionnels des TIC	Travailleurs
Allemagne	Oui	Non					
Grèce	Oui	Oui	Les priorités de la coalition nationale grecque consistent à encourager la transformation numérique des organismes publics, à promouvoir les compétences numériques dans l'éducation par l'intermédiaire du codage et à œuvrer pour la sécurité sur internet, mais aussi, de façon transversale, à militer pour les compétences numériques et les carrières dans l'informatique chez les femmes et les jeunes filles.	30 %	34 %	2 %	34 %
Hongrie	Oui	Oui	Une coopération a été entamée entre plusieurs membres de la coalition nationale hongroise plusieurs années avant que celle-ci soit officiellement établie en décembre 2016. La coalition a été créée pour faciliter les discussions entre les parties prenantes en vue de trouver des solutions permettant de remédier à la pénurie de personnes possédant des compétences numériques sur le marché hongrois du travail et pour aider le gouvernement à élaborer et à mettre en œuvre des stratégies adéquates.	5 %	35 %	30 %	30 %
Irlande	Oui	Oui	La coalition irlandaise pour les compétences et les emplois numériques est un partenariat multipartite qui se consacre à la lutte contre la pénurie de compétences numériques. Des représentants du monde universitaire, de tous les secteurs de l'éducation, de l'industrie, des services publics et du secteur non lucratif se sont réunis pour faire en sorte que l'Irlande se joigne aux efforts européens visant à promouvoir l'inclusion en vue d'une amélioration permanente intégrée du numérique.	25 %	25 %	30 %	20 %
Italie	Oui	Oui	La coalition italienne vise à combler les différents types de fracture numérique sociale et culturelle au sein de la population italienne, à favoriser l'inclusion numérique et à promouvoir le développement de compétences adaptées aux emplois du futur. En particulier, elle lancera des actions pour renforcer les compétences numériques de l'ensemble de la population, en fournissant des outils d'apprentissage et d'auto perfectionnement (outils d'autoévaluation, livres électroniques, cours en ligne), et pour aider les citoyens à utiliser activement et de façon responsable les nouveaux services et outils de la citoyenneté numérique.	53 %		22 %	25 %

Pays	Existence d'une stratégie à la mi-2019	Existence d'une coalition nationale	Principaux objectifs	Pourcentage des activités par groupe cible			
				Ensemble des citoyens	Enseignement	Professionnels des TIC	Travailleurs
Lettonie	Oui	Oui	Au sein de la coalition nationale lettone, créée en mars 2013, diverses parties prenantes échantent des vues sur les objectifs en matière de développement des compétences numériques pour la Lettonie, œuvrent à mener à bien ces objectifs et travaillent ensemble à des initiatives conjointes. Depuis le début, les partenaires réalisent de grands projets de formation aux compétences numériques à l'intention des PME, des travailleurs, des professionnels des TIC, des jeunes et de l'ensemble des citoyens. La coalition assure en outre une promotion active des services numériques.	32 %	27 %	23 %	18 %
Lituanie	Oui	Oui	La coalition numérique nationale lituanienne œuvre en faveur des compétences numériques dans la vie professionnelle et privée et encourage l'apprentissage tout au long de la vie pour tous, en particulier les jeunes, afin de renforcer le potentiel numérique en général.	50 %	10 %	20 %	20 %
Luxembourg	Oui	Oui	La coalition nationale, relancée en septembre 2019 par Digital Luxembourg, la Chambre de commerce et la Chambre des métiers, réunit des parties prenantes privées et publiques qui entendent ainsi établir un programme national et coordonner des actions concrètes visant à faire progresser les compétences numériques dans la région. Avec la crise liée à la COVID-19, la coalition a centré ses travaux sur les nouvelles perspectives relatives aux compétences numériques dans la réponse à la pandémie, en particulier en lien avec le télétravail, les besoins en matière de formation et de reconversion, et les retombées sur le marché de l'emploi. Elle entend devenir, au moyen de son site internet, un point central pour les initiatives en matière de compétences et d'emplois numériques.	Aucune information disponible			
Malte	Oui	Oui	La coalition eSkills Malta Foundation réunit des représentants du gouvernement, de l'industrie et du secteur de l'enseignement et vise à exercer une activité de conseil concernant les politiques actuelles et futures en matière de compétences numériques, à contribuer au développement des programmes éducatifs dans le domaine des TIC, à mener un programme de développement de la professionnalisation de ce domaine, à soutenir des campagnes et à promouvoir le potentiel de Malte en matière de compétences numériques.	20 %	30 %	30 %	20 %

Pays	Existence d'une stratégie à la mi-2019	Existence d'une coalition nationale	Principaux objectifs	Pourcentage des activités par groupe cible			
				Ensemble des citoyens	Enseignement	Professionnels des TIC	Travailleurs
Pays-Bas	Oui	Oui	La coalition néerlandaise s'emploie à impulser un mouvement de développement des compétences numériques au service de l'inclusion, de l'innovation et des bénéfices économiques. Cet objectif a été adopté eu égard au rythme rapide des évolutions numériques, face auxquelles des compétences numériques complémentaires sont indispensables. La coalition s'attache à faire en sorte que les citoyens de l'ensemble de la société néerlandaise soient prêts pour la transformation numérique, et que le codage ainsi que les compétences numériques deviennent un élément central des programmes d'enseignement.	15 %	50 %	20 %	15 %
Pologne	Oui	Oui	La grande alliance polonaise pour les compétences numériques vise à favoriser le développement de la Pologne en exploitant pleinement le potentiel des technologies modernes de l'information actuellement disponibles, qui bouleversent tous les aspects de la société et de l'économie. Elle entend atteindre cet objectif par la promotion de l'éducation numérique ainsi que du développement durable de compétences numériques adaptées au marché du travail, qui connaît une évolution constante.	15 %	50 %	20 %	15 %
Portugal	Oui	Oui	L'initiative INCoDe.2030 est centrée sur le fait de renforcer les compétences numériques de tous les citoyens portugais afin de mieux répondre aux défis de la société numérique. Elle mobilise des parties prenantes très diverses, dans le but d'amener le Portugal à un haut niveau dans le domaine numérique en 2030. L'objectif d'INCoDe.2030 consiste à faire en sorte qu'en 2030, tous les ménages du Portugal disposent d'un accès internet et que 90 % des personnes l'utilisent fréquemment.	25 %	25 %	25 %	25 %
Roumanie	Oui	Oui	La coalition nationale roumaine, Skills4IT, est une plateforme ouverte qui réunit des parties prenantes diverses: des décideurs politiques, des entreprises du secteur des TIC, des associations, des organismes de formation et des organisations non gouvernementales participant à la transformation numérique. Ses activités sont axées sur la mise en place de cours de codage et d'informatique à l'école ainsi que sur l'organisation de formations à la cybersécurité et de manifestations éducatives. Elle délivre également des formations visant à l'actualisation des connaissances numériques des travailleurs.	15 %	40 %	30 %	15 %

Pays	Existence d'une stratégie à la mi-2019	Existence d'une coalition nationale	Principaux objectifs	Pourcentage des activités par groupe cible			
				Ensemble des citoyens	Enseignement	Professionnels des TIC	Travailleurs
Slovaquie	Oui	Oui	La coalition nationale slovaque (Digitálna Koalícia) réunit des partenaires des secteurs public, privé, non lucratif et universitaire afin de préparer les citoyens slovaques de tous les âges à vivre et à travailler dans l'économie numérique émergente. À ce jour, plus de 30 000 personnes ont bénéficié de ses activités.	10 %	30 %	30 %	30 %
Slovénie	Oui	Oui	La coalition numérique nationale slovène a été formée en 2016 par des parties prenantes de tous les secteurs. C'est un forum ouvert où se réunissent tous ceux que la question intéresse. Ils peuvent participer aux travaux de la coalition, qu'ils soient enthousiastes ou plus critiques face aux nouvelles possibilités et aux mutations générées par la transformation numérique.	25 %	30 %	20 %	25 %
Espagne	Oui	Oui	La coalition nationale espagnole rassemble environ 200 parties prenantes telles que des entreprises informatiques, des établissements d'enseignement et de formation, des syndicats, des fondations, des associations et des organisations gouvernementales. Elle contribue activement au débat sur le développement d'un réservoir de talents numériques en Espagne, en promouvant l'employabilité grâce aux compétences numériques.	10 %	35 %	35 %	20 %
Suède	Oui	Oui	L'objectif général poursuivi par la coalition est double. Il consiste, d'une part, à conférer de la visibilité aux activités que ses membres réalisent déjà (ou prévoient de réaliser) dans le domaine des compétences numériques, afin d'en renforcer les effets, et, d'autre part, à organiser une manifestation commune centrée sur l'égalité entre les femmes et les hommes. La principale dynamique qui sous-tend les objectifs de la coalition est la stratégie en matière de politique du numérique, présentée en mai 2017 par le gouvernement suédois.	20 %	30 %	30 %	20 %

Source: Cour des comptes européenne, sur la base des [fiches d'information sur les coalitions nationales en faveur des compétences et des emplois numériques](#).

Annexe III – Informations financières sur la mise en œuvre des programmes du FSE pour chaque État membre à la fin de 2019

Les données financières transmises par les États membres sont définies à l'article 112 du règlement (UE) n° 1303/2013 portant dispositions communes:

«1. Au plus tard le 31 janvier, le 31 juillet et le 31 octobre, l'État membre transmet par voie électronique à la Commission, aux fins de contrôle, pour chaque programme opérationnel et par axe prioritaire:

- a) le coût total et le coût public éligible des opérations et le nombre d'opérations sélectionnées en vue de bénéficier d'une intervention;*
- b) les dépenses totales éligibles déclarées par les bénéficiaires à l'autorité de gestion.»*

Ces données, communiquées par les États membres au moyen du SFC 2014 (la plateforme d'échange électronique de données concernant la gestion partagée des Fonds entre les États membres et la Commission européenne), sont ensuite également publiées sur la [plateforme de données ouvertes sur les Fonds structurels et d'investissement européens](#).

Dans ces tableaux, les montants prévus et exécutés pour tous les programmes du FSE sont présentés par catégorie. Les États membres veillent à l'exactitude des données.

La Cour des comptes européenne a calculé les montants présentés dans le [tableau 4](#) pour les domaines d'intervention 117 (amélioration de l'égalité d'accès à l'apprentissage tout au long de la vie) et 118 (qui englobe l'amélioration de l'enseignement professionnel et des filières de formation), lesquels correspondent aux priorités d'investissement 10 iii et 10 iv du FSE. Nous avons filtré ces données pour retenir les montants correspondant au thème secondaire 05 «Améliorer l'accessibilité, l'utilisation et la qualité des technologies de l'information et de la communication». Les thèmes secondaires visent à permettre de rassembler des informations sur les dépenses du FSE en lien avec des objectifs et des thèmes sectoriels secondaires transversaux tels que, en l'occurrence, l'amélioration de l'accessibilité, de l'utilisation et de la qualité des technologies de l'information et de la communication. L'ensemble de données final devrait, en principe, correspondre aux dépenses consacrées, dans le domaine de l'éducation, à l'acquisition de compétences numériques.

Équipe de la Cour des comptes européenne

Le présent document d'analyse de la Cour, relatif aux compétences numériques de base des adultes, propose une vue d'ensemble ainsi qu'une analyse des différentes manières dont l'UE seconde les efforts des États membres pour faire baisser le nombre de personnes ne possédant pas au minimum des compétences numériques de base dans la population active.

Le présent document d'analyse a été adopté par la Chambre II (Investissements en faveur de la cohésion, de la croissance et de l'inclusion), présidée par M^{me} Iliana Ivanova, Membre de la Cour. L'audit a été effectué sous la responsabilité de celle-ci, assistée de: M. Mihail Stefanov, chef de cabinet; M. James Verity, attaché de cabinet; M. Niels-Erik Brokopp, manager principal; M. Dieter Böckem, chef de mission; M^{me} Agota Krenusz, cheffe de mission adjointe; M^{me} Katarzyna Solarek et MM. Jussi Bright et Michele Zagordo, auditeurs.



Iliana Ivanova



Mihail Stefanov



James Verity



Niels-Erik Brokopp



Dieter Böckem



Agota Krenusz



Jussi Bright



Katarzyna Solarek



Michele Zagordo

DROITS D'AUTEUR

© Union européenne, 2021.

La politique de réutilisation de la Cour des comptes européenne est régie par la [décision n° 6-2019 de la Cour des comptes européenne](#) sur la politique d'ouverture des données et la réutilisation des documents.

Sauf indication contraire (par exemple dans une déclaration distincte concernant les droits d'auteur), le contenu des documents de la Cour, qui appartient à l'UE, fait l'objet d'une [licence Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](#). Cela signifie que vous pouvez en réutiliser le contenu à condition de mentionner la source et d'indiquer les modifications que vous avez apportées. Le réutilisateur a l'obligation de ne pas altérer le sens ou le message initial des documents. La Cour des comptes européenne ne répond pas des conséquences de la réutilisation.

Vous êtes tenu(e) d'acquiescer des droits supplémentaires si un contenu spécifique représente des personnes physiques identifiables, comme par exemple sur des photos des agents de la Cour, ou contient des travaux de tiers. Lorsque l'autorisation a été obtenue, elle annule et remplace l'autorisation générale susmentionnée et doit clairement indiquer toute restriction d'utilisation.

Pour utiliser ou reproduire des contenus qui n'appartiennent pas à l'UE, vous pouvez être amené(e) à demander l'autorisation directement aux titulaires des droits d'auteur.

Les logiciels ou documents couverts par les droits de propriété industrielle tels que les brevets, les marques, les modèles déposés, les logos et les noms sont exclus de la politique de réutilisation de la Cour des comptes européenne et aucune licence ne vous est accordée à leur égard.

La famille de sites internet institutionnels de l'Union européenne relevant du domaine europa.eu fournit des liens vers des sites tiers. Étant donné que la Cour n'a aucun contrôle sur leur contenu, vous êtes invité(e) à prendre connaissance de leurs politiques respectives en matière de droits d'auteur et de protection des données.

Utilisation du logo de la Cour des comptes européenne

Le logo de la Cour des comptes européenne ne peut être utilisé sans l'accord préalable de celle-ci.

Dans le monde actuel, il est de plus en plus important d'avoir un niveau raisonnable de compétences numériques, dans la vie privée comme dans la vie professionnelle. En 2019, un grand nombre d'adultes de l'Union européenne ne possédaient pas au minimum des compétences numériques de base, un fait révélateur de la «fracture numérique» qui les sépare des adultes dotés de ces compétences. Ces dernières années, peu de progrès ont été réalisés dans la réduction de cette fracture.

Dans ce document d'analyse, nous examinons ce que l'UE a fait pour améliorer la situation et ce qu'elle envisage pour la période 2021-2027. S'il est vrai que l'Union a renforcé ses orientations et son soutien aux États membres, elle a financé relativement peu de projets centrés sur les compétences numériques de base des adultes. À la lumière de notre analyse, nous mettons en évidence les principaux défis que l'UE devra relever pour lutter contre la fracture numérique à l'avenir.

COUR DES COMPTES EUROPÉENNE
12, rue Alcide De Gasperi
1615 Luxembourg
LUXEMBOURG

Tél. +352 4398-1

Contact: eca.europa.eu/fr/Pages/ContactForm.aspx

Site web: eca.europa.eu

Twitter: @EUAuditors



COUR DES
COMPTES
EUROPÉENNE