



COMISSÃO DAS COMUNIDADES EUROPEIAS

Bruxelas, 25.5.2000
COM(2000) 318 final

COMUNICAÇÃO DA COMISSÃO

eLearning – Pensar o futuro da educação

Introdução.....	3
1. Urgência de mobilização a nível europeu.....	5
2. Objectivos ambiciosos para a Europa.....	6
Objectivos em termos de infra-estruturas:.....	7
Objectivos tendentes ao aumento do nível de conhecimentos da população:	7
Objectivos relacionados com a adaptação dos sistemas de educação e de formação à sociedade do conhecimento:	7
3. <i>e</i> Learning, quatro linhas de acção principais para a sociedade do conhecimento	8
3.1. Um esforço de equipamento.....	8
3.2. Um esforço de formação a todos os níveis.....	8
3.3. Criação de serviços e conteúdos multimédia de qualidade	9
3.4. Criação de centros de aquisição de conhecimentos e sua colocação em rede.....	9
4. Quadro de execução.....	10
4.1. <i>e</i> Learning, execução pelos Estados-Membros.....	10
4.2. <i>e</i> Learning, o quadro de apoio comunitário.....	11
Conclusão	14

INTRODUÇÃO

No **Conselho Europeu de Lisboa**, em 23 e 24 de Março de 2000, ao verificarem que *"a União Europeia está confrontada com uma enorme mudança resultante da globalização e dos desafios de uma nova economia baseada no conhecimento"*, os chefes de Estado e de governo determinaram um **objectivo estratégico crucial** para a União: *"tornar-se na economia baseada no conhecimento mais dinâmica e competitiva do mundo, capaz de garantir um crescimento económico sustentável, com mais e melhores empregos, e com maior coesão social"*.

A concretização deste objectivo pressupõe a **participação activa de todos os agentes envolvidos** nos processos de educação e de formação. Representa um número apreciável de pessoas: na União Europeia, de 117 milhões de pessoas com menos de 25 anos, frequentam escolas 81 milhões para cerca de 5 milhões de docentes, aos quais se acrescentam vários milhões de formandos. Efectivamente, no futuro, o nível de desempenho económico e social das sociedades será determinado de forma crescente pelo modo como os cidadãos, as forças económicas e sociais poderão explorar as potencialidades das novas tecnologias, assegurar a sua total inserção na economia e fomentar o desenvolvimento de uma sociedade baseada no conhecimento. Nesta perspectiva, a **intensificação dos esforços de educação e de formação** ao nível da União Europeia - para assegurar o sucesso da integração das tecnologias digitais e a fim de valorizar todo o seu potencial - constitui uma **condição essencial do êxito** dos objectivos do Conselho Europeu de Lisboa.

O primeiro e mais urgente desses objectivos consiste em explorar logo que possível as oportunidades oferecidas pela nova economia, nomeadamente a Internet. Para o conseguir, os chefes de Estado e de governo convidaram o Conselho e a Comissão a montar "...um plano de acção abrangente eEuropa... utilizando um método aberto de coordenação baseado na aferição das iniciativas nacionais, em combinação com a recente iniciativa eEuropa da Comissão e com a sua comunicação "Estratégias de criação de empregos na sociedade da informação".

O plano de acção eEuropa, concebido neste espírito, conjuga alguns domínios de **acções estratégicas** e define para cada um deles os desafios e as propostas de soluções. Dois destes domínios de acção, "A juventude europeia na era digital" e "Internet mais rápida para investigadores e estudantes", dizem respeito mais especificamente à educação; os outros três estão directamente associados à formação profissional e à formação ao longo da vida.

Este aspecto é plenamente coerente com a importância que o Conselho atribui à "Educação e formação para viver e trabalhar na sociedade do conhecimento". Para este domínio-chave do **modelo social europeu**, foi definida uma série completa de objectivos, tendo o Conselho da Educação sido solicitado a empreender uma reflexão geral sobre os **futuros objectivos concretos dos sistemas educativos**, privilegiando as preocupações e as prioridades comuns.

A iniciativa eLearning foi elaborada neste contexto. eLearning não visa criar processos novos ou paralelos, tal como não pretende repetir outras iniciativas. **eLearning conjuga** as diferentes componentes das acções de **eEuropa**, bem como das directrizes no domínio do emprego tal como definidas no **processo do Luxemburgo** e em outras acções comunitárias como, por exemplo, a investigação, por forma a garantir uma **coerência** global e **eficácia** na comunicação face ao **mundo da educação**. Por fim, eLearning constituirá um elemento importante na **reflexão geral** preconizada pelo Conselho no tocante à plena integração das novas tecnologias da informação nos domínios da educação e da formação.

Proposta pela Comissão Europeia, a **iniciativa eLearning** visa mobilizar as comunidades educativas e culturais bem como os agentes económicos e sociais europeus a fim de acelerar a evolução dos sistemas de educação e de formação e bem assim a transição da Europa para a sociedade do conhecimento.

O primeiro dos desafios desta transição reside no domínio, por parte dos cidadãos europeus, dos novos instrumentos que permitam atingir o saber e a **generalização de uma "cultura digital"**, adaptada aos diferentes contextos de aprendizagem e grupos-alvo. Como as sociedades industriais almejavam formar o conjunto dos cidadãos nas técnicas de base da escrita, da leitura e do cálculo, a emergência da sociedade do conhecimento implica que **cada cidadão possua uma "cultura digital"** e as aptidões de base para dispor de uma igualdade de oportunidades mais efectiva num mundo em que se multiplicam as mediações digitais. Trata-se neste caso de um imperativo fundamental, para evitar novas fragmentações sociais mas, pelo contrário, reforçar a coesão das nossas sociedades e a empregabilidade.

Colocar o **potencial da inovação** das novas tecnologias ao serviço das exigências e da qualidade da formação ao longo da vida, da evolução das práticas pedagógicas, representa um desafio de primeira importância. Pode ser criada uma nova envolvente da aprendizagem ao favorecer a autonomia, a flexibilidade, a eliminação das barreiras entre as disciplinas, o estabelecimento de relações entre centros de cultura e de saber e ao facilitar o acesso de todos os cidadãos aos recursos da sociedade do conhecimento. Para a própria Europa, trata-se de uma **oportunidade histórica**: os cidadãos da Europa poderão desenvolver o conhecimento mútuo das respectivas culturas, línguas, patrimónios, criações, iniciar novas formas de cooperação em matéria de educação e cultura, dando assim maior densidade ao espaço cultural e educativo comum.

Desde que exista vontade de adaptação e modernização dos sistemas de educação e de formação, os obstáculos deverão rapidamente ser eliminados de **forma concertada**. Importa proceder a uma **mobilização urgente** a todos os níveis em torno de linhas de acção e objectivos ambiciosos.

A realização do novo objectivo estratégico fixado à União pelo Conselho Europeu de Lisboa "*combinando competitividade e coesão social*" exige a elaboração de uma **estratégia global** que confira um papel primordial às **comunidades educativas e culturais**, nomeadamente ao nível da Agenda Social Europeia que será adoptada no Conselho Europeu de Nice em Dezembro de 2000. Tratar-se-á de oferecer garantias de acesso às tecnologias da informação e da comunicação a todos aqueles que se formam; por outro lado, a formação para a utilização destas tecnologias, nomeadamente "para aprender", assegurar a disponibilidade de serviços e de produtos multimédia europeus de qualidade e, por último, levar todos os agentes a mobilizarem-se para a concretização destes objectivos.

1. URGÊNCIA DE MOBILIZAÇÃO A NÍVEL EUROPEU

No momento em que se lançam a nível mundial as bases de uma nova economia e em que as sociedades evoluem para sociedades da informação e do conhecimento, a Europa - dispoendo embora de um dos mais elevados níveis de educação dos cidadãos e de sistemas de educação e de formação entre os melhores do mundo, bem como das capacidades de investimento necessárias - regista **deficiências e atrasos consideráveis** em relação aos Estados Unidos, na utilização das novas tecnologias da informação e da comunicação. Isto verifica-se em quatro domínios principais:

- **Défice em equipamentos e programas:** na maior parte dos países europeus, observam-se défices do ponto de vista do equipamento quer material quer de "programas". Estes afectam tanto as escolas e as universidades como os centros de formação técnica (públicos e privados) ou a formação nas empresas (nomeadamente as PME). No ensino básico e secundário, por exemplo, a taxa de equipamento das escolas primárias na Europa assume proporções muito variadas com diferenças tão importantes como de um computador para 400 alunos a 1 computador para 25 alunos.
- A Europa conhece uma **carência** preocupante de **pessoal qualificado** e, nomeadamente, de docentes e formadores que dominem as tecnologias da informação e da comunicação. Dentro de cinco anos, um emprego em cada dois dependerá das novas tecnologias. O défice de especialistas das novas tecnologias correspondia a 500.000 empregos na Europa em 1998. Se esta tendência não for jugulada, deverá ultrapassar a cifra de 1,6 milhões de 2002.
- A percentagem de docentes que dispõem de **reais competências** no domínio das novas tecnologias que lhes permitam integrá-las plenamente nas suas práticas pedagógicas não é conhecida de forma precisa a nível europeu mas mantém-se altamente minoritária, mesmo nos países mais avançados da Europa.
- A Europa produz uma **parte demasiado reduzida de programas, produtos e serviços multimédia educativos** que estejam disponíveis para a formação e a educação. Num mercado mundial estimado¹ em mais de 2 mil milhões de dólares em 2000, quase 80% dos recursos em linha provêm hoje dos Estados Unidos². A indústria europeia do multimédia educativo surge subcapitalizada, devido ao grande número de empresas muito pequenas, e ao facto de as relações entre os sistemas educativos e de formação e esta indústria serem insuficientes para gerar serviços viáveis que correspondam verdadeiramente às necessidades da educação e da formação.
- **A criação de programas, conteúdos e serviços**, em número suficiente e **adaptados** às necessidades da sociedade europeia, **constitui um desafio prioritário para a Europa**. Poderá desenvolver-se na Europa uma sociedade do conhecimento se ela for incapaz de oferecer aos seus cidadãos e aos seus agentes económicos e sociais o conteúdo desse conhecimento?

¹ Fonte: IDC (International Data Corporation).

² Fonte: Observatório dos Recursos para a Formação.

- **O elevado custo das telecomunicações na Europa** é um obstáculo à utilização intensiva da Internet e ao desenvolvimento da cultura digital. Todas as iniciativas que forem tomadas para reduzir esse custo na Europa, nomeadamente nos centros de educação e de formação - à semelhança do que foi feito nos Estados Unidos - serão factores decisivos para a rapidez da transição rumo a uma sociedade do conhecimento.

Estas conclusões exigem uma mobilização urgente a todos os níveis nos domínios da educação, da formação e da investigação, e uma melhor articulação entre as políticas educativas e de formação e as políticas de investigação.

2. OBJECTIVOS AMBICIOSOS PARA A EUROPA

Para permitir à Europa superar estes atrasos, aproveitar as oportunidades oferecidas pelas novas tecnologias digitais e retirar todos os benefícios em termos de subida do nível de conhecimentos dos seus cidadãos e de crescimento da sua competitividade económica e de criação de empregos, **o Conselho Europeu de Lisboa:**

- adoptou objectivos ambiciosos para a evolução dos sistemas de educação e de formação, uma parte dos quais consta já das directrizes do processo do Luxemburgo e do plano de acção *e*Europa;
- solicitou ao Conselho da "Educação" que organizasse uma reflexão geral sobre os futuros objectivos concretos dos sistemas de ensino, centrada nas preocupações e prioridades comuns e apresentasse um relatório mais completo ao Conselho Europeu da Primavera de 2001;
- convidou igualmente o Conselho e a Comissão a elaborar um plano de acção abrangente *e*Europa, que será apresentado ao Conselho Europeu de Junho de 2000, aplicando um método aberto de coordenação com base na avaliação dos resultados das iniciativas nacionais.

A fim de reforçar as sinergias a todos os níveis, a iniciativa *e*Learning pretende de forma específica, no que respeita à educação e à formação, aplicar as Conclusões do Conselho Europeu de Lisboa e as directrizes para a política de emprego bem como concretizar e completar o plano de acção abrangente *e*Europa.

*e*Learning permitirá assegurar uma coerência global das acções empreendidas nestes domínios e mobilizar o conjunto dos agentes envolvidos em torno de objectivos ambiciosos. Permitirá igualmente mobilizar a investigação para uma melhor definição das acções no domínio da educação e da formação ao longo da vida. Inscreve-se também no prolongamento da Resolução³ relativa ao *software* educativo e *multimedia* nos domínios da educação e da formação, que o Conselho tinha adoptado em 6 de Maio de 1996, sob proposta da Comissão.

³ JO C 195, de 6.7.1996, p. 8. Esta resolução contribuiu para exprimir uma primeira tomada de consciência dos desafios a nível europeu e para delinear o quadro de uma política comum. Apesar dos progressos significativos realizados no período de 1996-1999, os desafios permanecem múltiplos tal como sublinha de forma pormenorizada o relatório "Pensar o futuro da educação. Promover a inovação através das novas tecnologias" - COM(2000) 23 final - e a comunicação "Estratégias de criação de empregos na sociedade da informação" - COM(2000) 48 final.

Objectivos em termos de infra-estruturas:

- equipar todas as escolas da União com um acesso à Internet até ao final de 2001,
- fomentar a criação, até ao final de 2001, de uma rede transeuropeia de elevado débito para as comunicações científicas que ligará os institutos de investigação, as universidades, as bibliotecas científicas e progressivamente as escolas;
- actuar por forma que, até ao final de 2002, todos os alunos tenham um acesso rápido à Internet e aos recursos multimédia nas salas de aula.

Objectivos tendentes ao aumento do nível de conhecimentos da população:

- alargar todos os anos substancialmente o investimento por habitante nos recursos humanos,
- facultar a cada cidadão as competências necessárias para viver e trabalhar na nova sociedade da informação,
- proporcionar ao conjunto da população o acesso à cultura digital.

Objectivos relacionados com a adaptação dos sistemas de educação e de formação à sociedade do conhecimento:

- até ao final de 2002, formar os docentes em número suficiente para poderem utilizar a Internet e os recursos multimédia,
- fazer das escolas e centros de formação centros locais de aquisição de conhecimentos polivalentes e acessíveis a todos, recorrendo aos métodos mais adaptados em função da grande diversidade dos públicos-alvo,
- adoptar um quadro europeu que defina as novas competências de base que a educação e a formação ao longo da vida devem proporcionar: tecnologias da informação, línguas estrangeiras, cultura técnica, nomeadamente, a criação de um diploma europeu para as competências de base em tecnologias da informação, com procedimentos de emissão descentralizados,
- até ao final do ano 2000, definir os meios necessários para fomentar a mobilidade de estudantes, docentes, formadores e investigadores, através da máxima utilização dos programas comunitários, da eliminação dos obstáculos e de crescente transparência no domínio das qualificações e períodos de estudo e de formação,
- evitar cavar o fosso entre aqueles que têm acesso aos novos conhecimentos e os excluídos, definindo acções prioritárias para grupos-alvo bem determinados (minorias, idosos, pessoas deficientes, pessoas com "baixos níveis de qualificações") e as mulheres,
- dotar todos os alunos de uma "cultura digital" global até ao final do ano 2003.

A iniciativa eLearning visará igualmente contribuir para colmatar o fosso entre aqueles que têm acesso aos novos conhecimentos e aqueles a quem está vedado, empenhando-se em fornecer a todos os cidadãos uma educação de base sólida.

3. eLEARNING, QUATRO LINHAS DE ACÇÃO PRINCIPAIS PARA A SOCIEDADE DO CONHECIMENTO

A iniciativa **eLearning** proposta pela Comissão para a realização dos objectivos fixados pelo Conselho Europeu de Lisboa tem em vista mobilizar as comunidades educativas e de formação bem como os agentes económicos, sociais e culturais para permitir à Europa recuperar o seu atraso e acelerar a instauração da sociedade do conhecimento.

eLearning favorecerá o reforço da **parceria entre os sectores públicos e privados**, entre os agentes da educação, da formação e da cultura e os da indústria do conteúdo. Por outro lado, será dedicada uma atenção especial à operação com os agentes económicos e sociais e, nomeadamente, os parceiros sociais, na aplicação das quatro linhas de acção.

A iniciativa *eLearning* assenta em quatro eixos principais:

3.1. Um esforço de equipamento

O esforço abrangerá o equipamento em computadores multimédia, para a conexão e melhoria do acesso às redes digitais dos diferentes locais de educação, formação e conhecimento. Retomando os objectivos de Lisboa, *eLearning* sublinha que são necessários padrões elevados na qualidade das infra-estruturas tanto do ponto de vista do acesso às redes externas como nas redes locais ou Intranets. No que respeita às escolas, o rácio de equipamento na União Europeia deverá ser de 5 a 15 utilizadores por computador multimédia até 2004. No que respeita à formação profissional, é importante melhorar o acesso dos centros de formação profissional e das empresas, nomeadamente das pequenas e médias empresas, às infra-estruturas.

É necessário dispor de envolventes de aprendizagem adaptadas às necessidades a todos os níveis da educação e da formação ao longo da vida. Portanto, é igualmente necessário prever o acesso aos outros locais de aprendizagem: bibliotecas, centros culturais, museus, etc. As associações responsáveis pela educação e pela formação informais, associações e parceiros sociais, por exemplo, devem poder dispor de infra-estruturas de qualidade.

A planificação das infra-estruturas deve prever uma quantificação das despesas com programas, produtos multimédia e serviços, nomeadamente no que se refere à formação, tal como se verifica nas despesas com equipamentos.

3.2. Um esforço de formação a todos os níveis

eLearning repro os objectivos de Lisboa insistindo no carácter pedagógico das competências exigidas e nos aspectos ligados ao desenvolvimento e utilização das novas tecnologias na aprendizagem. Com efeito, as experiências-piloto mais avançadas sublinham que a tecnologia vai ter um impacto sobre a organização e os métodos, a estrutura e os conteúdos dos programas de educação e de formação e vai desenhar uma nova envolvente de aprendizagem. Por isso, a utilização das novas tecnologias deve ser perspectivada com as práticas pedagógicas. Por outro lado, a utilização destas novas tecnologias deve ser adaptada às diferentes disciplinas e fomentar a interdisciplinaridade.

A iniciativa *eLearning* empenhar-se-á em focar os modelos educativos inovadores: as novas tecnologias permitem, por exemplo, instaurar novos tipos de relações entre alunos e professores.

O esforço de formação deverá também incidir no desenvolvimento das competências exigidas para a utilização das novas tecnologias. Esta deve tornar-se parte integrante da formação inicial e contínua de cada professor e formador. No que respeita à formação contínua, desenvolve-se o recurso combinado a fases de aprendizagem autónoma e em linha e a fases de trabalho em equipa.

No domínio da **formação profissional**, é necessário aprofundar a análise das qualificações e competências exigidas para exercer missões de formação na indústria e nos serviços e que se destinam aos aprendizes e trabalhadores no quadro da formação ao longo da vida.

Nesta perspectiva, será proposta uma definição das **competências de base** que a educação e a formação ao longo da vida devem proporcionar, bem como das competências específicas dos novos perfis profissionais.

3.3. Criação de serviços e conteúdos multimédia de qualidade

A integração bem conseguida das tecnologias da informação na educação e na formação pressupõe a disponibilização de serviços e conteúdos pertinentes e de qualidade. Importa, por um lado, reforçar a indústria europeia do multimédia educativo que acusa subcapitalização e carência de pessoal qualificado e, por outro lado, estabelecer relações mais estreitas entre esta indústria e os sistemas educativos e de formação. Trata-se igualmente de desenvolver e estimular um mercado europeu dos conteúdos e dos serviços que responda às necessidades das comunidades educativas e culturais e dos cidadãos. A participação da indústria neste domínio é absolutamente essencial.

Na nova envolvente de aprendizagem, os alunos e mais geralmente os cidadãos terão acesso a uma grande variedade de conteúdos e de serviços que possam responder às suas necessidades de formação ou de cultura. Nesta perspectiva, colocam-se e colocar-se-ão cada vez mais questões de qualidade, fiabilidade e utilidade e de reconhecimento daqueles conteúdos. Tornar-se-á necessário estabelecer critérios de qualidade, mecanismos de avaliação e de reconhecimento académico ou profissional dos conteúdos e níveis de formação propostos, para guiar docentes e discentes na nova envolvente da aprendizagem.

Criação de **serviços de orientação profissional**. As aplicações das novas tecnologias na formação abrem possibilidades múltiplas de acesso aos vários saberes tornando assim mais complexa a oferta de formação. Até ao final do ano 2002, a capacidade dos serviços de orientação profissional deverá ser significativamente reforçada, por forma a permitir a todos os cidadãos o acesso a informações sobre as oportunidades de formação inicial e contínua nas novas tecnologias, e sobre as competências e qualificações procuradas no mercado de trabalho, a fim de lhes permitir orientar ou reorientar a sua trajectória de formação e de emprego.

3.4. Criação de centros de aquisição de conhecimentos e sua colocação em rede

As tecnologias de informação vão permitir uma intensificação sem precedentes dos intercâmbios e cooperações no interior do espaço educativo e cultural europeu. Esta intensificação pressupõe, como pretende o Conselho Europeu de Lisboa, a transformação dos centros de ensino e de formação em **centros de aquisição de conhecimentos polivalentes** e acessíveis a todos e, como é óbvio, o seu equipamento e a formação dos respectivos docentes.

Ao longo dos últimos anos, muitas escolas e universidades começaram a construir envolventes virtuais de aprendizagem e de ensino. Estes espaços e campos virtuais permitiram

a colocação em rede de um número crescente de docentes, alunos e orientadores. *eLearning* permitirá acelerar este movimento e fomentará, no respeito da diversidade cultural e linguística, **a interconexão dos espaços e campus virtuais, a colocação em rede de universidades, escolas, centros de formação e ainda de centros de recursos culturais**. Esta formação de redes deve favorecer o desenvolvimento de intercâmbios de experiências, boas práticas educativas e de formação e também o ensino e a formação à distância.

4. QUADRO DE EXECUÇÃO

A execução de ***eLearning*** far-se-á em conformidade com o método preconizado pelo Conselho Europeu de Lisboa, método aberto de coordenação, conforme ao princípio de subsidiariedade, que permita divulgar as melhores práticas e assegurar uma maior convergência face aos objectivos definidos. Este método incita os Estados-Membros, o Conselho e a Comissão, a tomarem medidas na área das respectivas competências no sentido de atingir os objectivos estabelecidos.

A iniciativa não visa criar novos processos mas, assentando no actual processo do Luxemburgo, contribuir para a sua melhoria e desenvolvimento nos domínios da educação e da formação.

4.1. ***eLearning*, execução pelos Estados-Membros**

Os objectivos e prioridades adoptados pelo Conselho Europeu são acompanhados de prazos curtos e bem definidos. A sua concretização impõe uma aplicação rápida por parte dos Estados-Membros exigindo destes um compromisso político sólido e uma vasta aceitação por todos os agentes envolvidos.

Os serviços da Comissão em estreita ligação com o Comité da Educação do Conselho elaborarão um **quadro de acompanhamento** das acções organizadas. Assim, em conformidade com as Conclusões de Lisboa, proceder-se-á a uma **análise das acções** de política de educação e de formação que permita avaliar:

- os progressos obtidos na realização dos objectivos estabelecidos;
- a eficácia das medidas e políticas executadas;
- a divulgação das boas práticas e o enriquecimento da reflexão comum.

A aferição efectuar-se-á a nível europeu, recorrendo aos indicadores definidos no quadro do processo do Luxemburgo e do plano de acção *eEuropa*.

Serão elaborados mecanismos de observação de tipo complementar e capazes de facultar aos peritos neste domínio uma análise precisa e aprofundada das evoluções em curso. Neste contexto, serão propostos, em função dos objectivos aprovados, alvos que se inspirem nos já definidos nos Estados-Membros bem como nos principais países, nomeadamente nos Estados Unidos e no Japão, que correspondam às quatro linhas de acção de *eLearning*. Centrar-se-ão nas infra-estruturas, na formação, nos conteúdos e nos serviços bem como na colocação em rede. Serão compatíveis com os indicadores definidos no quadro do processo do Luxemburgo cuja revisão está em curso.

A Comissão apresentará periodicamente **relatórios intercalares *eLearning*** ao Conselho da Educação.

A iniciativa *eLearning* contribuirá para a **modificação das directrizes para o emprego** que a Comissão proporá no Outono 2000 no contexto da avaliação a meio do percurso do processo do Luxemburgo. Assim, prevê-se propor uma directriz específica sobre *eLearning* consolidando e atribuindo objectivos mais concretos à segunda parte da directriz número 8 do ano 2000. Este aspecto permitirá melhorar a empregabilidade e a adaptabilidade do mercado de trabalho, reforçar a formação ao longo da vida, incluindo a introdução de medidas de aferição apropriadas.

A iniciativa *eLearning* vai favorecer a aceleração da adaptação, pelas autoridades de tutela competentes, dos sistemas de educação e de formação e permitirá a todos os alunos, estudantes, docentes, formadores e formandos a aquisição de uma verdadeira cultura digital.

Ao evitar a duplicação de esforços e as sobreposições com outros relatórios, os contributos dos Estados-Membros relativos à consecução dos objectivos da iniciativa *eLearning* são uma condição essencial para avaliar os progressos de cada Estado-Membro na concretização das Conclusões do Conselho Europeu de Lisboa reproduzidas na iniciativa.

4.2. *eLearning*, o quadro de apoio comunitário

O papel da Comissão consiste em apoiar os Estados-Membros na aplicação da iniciativa *eLearning* bem como coordenar e ampliar os seus esforços a nível europeu. Em Outubro de 2000, um documento de trabalho dos serviços da Comissão apresentará o conjunto das acções a nível comunitário previstas para apoiar a realização da iniciativa *eLearning*. Esta deverá integrar-se no quadro da Agenda Social Europeia a adoptar no Conselho Europeu de Nice em Dezembro de 2000.

Em apoio das acções realizadas aos níveis local, regional e nacional, a Comissão, de acordo com os Estados-Membros, mobilizará os instrumentos e os programas comunitários para a concretização dos objectivos comuns. Esta mobilização far-se-á em três direcções:

- os Estados-Membros serão encorajados a utilizar as respectivas dotações ao abrigo dos **Fundos Estruturais** para apoiar os esforços da iniciativa *eLearning*, em particular no que respeita ao equipamento e à formação dos docentes e formadores e à criação de centros locais de aquisição de conhecimentos polivalentes e acessíveis a todos;
- contribuição dos **programas comunitários** nos domínios educativos, culturais e de formação (Socrates, Leonardo da Vinci, Cultura 2000), para o desenvolvimento de conteúdos, métodos e práticas pedagógicas inovadoras, a constituição de redes bem como o crescimento da mobilidade virtual;
- contribuição dos programas de investigação, tanto no domínio tecnológico como no programa IST (Information Society Technologies) como no domínio da investigação socioeconómica finalizada com o programa TSER (Targeted Socio-economic research). Importará nomeadamente atender aos contributos específicos dos programas IST e TEN-Telecom que, no quadro mais alargado da iniciativa *eEuropa*, visam "Fazer entrar a juventude na era digital" e promover "Um acesso Internet rápido para todos os investigadores e estudantes";
- contribuição dos programas de cooperação internacional que têm uma vertente educativa e de formação, tais como, por exemplo, as iniciativas destinadas aos países

candidatos à adesão, o programa MEDA para a área mediterrânica ou a iniciativa EUMEDIS que diz respeito ao lançamento de projectos-piloto neste domínio;

- contribuição dos **organismos financeiros da Comunidade** (Banco Europeu de Investimento) para reforçar a indústria europeia do conteúdo multimédia nos domínios da educação e da formação.

Merecerão uma atenção especial:

- o **reconhecimento das qualificações** e dos períodos de estudo e de formação, reforçando os instrumentos utilizados, tais como ECTS (European Credits Transfer System), o fórum das qualificações, Europass, o ECDL (European Computer Driving Licence), com base em projectos organizados no quadro dos programas Sócrates e Leonardo da Vinci;
- a **aprendizagem das línguas**. O projecto "Linguanet Europa", por exemplo, permite criar um centro virtual de recursos linguísticos para os professores de línguas e para o grande público;
- a **educação para a comunicação e os media**. Os projectos financiados neste domínio para desenvolver recursos pedagógicos devem ser melhores valorizados e aprofundados para elaborar abordagens críticas e responsáveis dos media e dos instrumentos de comunicação;
- a prioridade concedida ao incremento da mobilidade de docentes, estudantes, formadores e investigadores, inclusive no quadro das discussões sobre "O espaço europeu da investigação";
- o desenvolvimento das **mobilidades virtuais** - estudos à distância, através dos programas Sócrates e Leonardo da Vinci - para prolongar e completar a mobilidade física.

De um modo geral, a iniciativa eLearning mobilizará e ampliará as potencialidades dos programas europeus definindo, testando e validando **espaços virtuais** Sócrates (Comenius, Erasmus, Minerva, Língua, Grundtvig), Juventude e Leonardo da Vinci na Internet permitindo a cada aprendente, docente, formador, empresário, encontrar interlocutores e ter acesso a descrições de projectos, sínteses, materiais, a partir dos quais poderão desenvolver as suas próprias competências.

A Comissão organizará a nível comunitário acções específicas que, associando os agentes da educação, da formação e da cultura, possam alimentar a reflexão e a acção a nível nacional e comunitário que abrange, designadamente:

- o **reforço da cooperação desenvolvida no quadro da rede EUN⁴** (The European Schoolnet), que associa vinte ministérios da Educação da União Europeia, de países do EEE e de países da Europa Central e Oriental, e prossegue dois objectivos principais:
 - instauração de um campus europeu virtual e multilingue para a aprendizagem e a colaboração entre os estabelecimentos escolares que desempenhará o papel

⁴ <http://www.eun.org>.

de portal para as redes educativas nacionais e regionais e para os centros de recursos pedagógicos conexos;

- a criação de uma rede europeia para a inovação e o intercâmbio de informações no domínio das tecnologias da informação;
- o incentivo à **criação de portais europeus**, federando comunidades educativas coerentes. Um movimento deste tipo pode ser estimulado no contexto do projecto "The Gateway" na Internet, destinado a promover um acesso fácil a um espaço europeu virtual de educação e de formação;
- o estabelecimento de um **quadro geral de reflexão** sobre as inovações em curso incluindo a constituição de um grupo de alto nível que associe os melhores pensadores do mundo educativo e do mundo económico, com vista a "Pensar a educação e a formação de amanhã";
- a criação de mecanismos **de observação** que incluam o desenvolvimento de cenários prospectivos com vista a esclarecer os decisores sobre as opções possíveis e guiar a sua reflexão estratégica, bem como a formulação de sínteses e conclusões em torno do trabalho desenvolvido no terreno e na base dos projectos experimentais conduzidos a nível comunitário como a nível dos Estados-Membros, a título da educação, da formação e da investigação;
- a instauração de uma **rede de formação de formadores** peritos no domínio da utilização educativa das tecnologias, por forma a que formadores competentes sejam formados para responder às necessidades da educação e da formação actuais e futuras; tanto no que respeita ao défice em qualificações técnicas como à utilização dos instrumentos, tecnologias e pedagogias adaptadas para as restantes necessidades educativas e para "aprender a aprender". Uma rede deste tipo deve integrar a formação de formadores, docentes e gestores dos sistemas educativos;
- a criação de um **sítio eLearning na Internet** para estimular o intercâmbio de experiências entre as instituições educativas, entre as instituições responsáveis pela formação em pequenas e grandes empresas, e também transversalmente nestes diferentes locais de aprendizagem. Esta plataforma deve assegurar o melhor acesso a todos os métodos relacionados com os novos contextos de aprendizagem, em fase de desenvolvimento e melhoria permanente. Assenta também nos materiais pedagógicos elaborados ou a elaborar no quadro de Leonardo da Vinci e no quadro de Sócrates (ensino aberto e à distância, Minerva);
- a promoção da **empregabilidade** pelo desenvolvimento das qualificações e das competências associadas à introdução e utilização das tecnologias da informação e da comunicação, aumento do potencial da educação e da formação ao longo da vida;
- o estímulo da **realização pessoal e da motivação** dos "aprendentes" pela melhoria da qualidade dos materiais multimédia e a pertinência das tecnologias no sentido de criar sinergias entre trabalho autónomo e trabalho em grupo, o diálogo com o docente e o formador e orientação pedagógica à distância, etc.

CONCLUSÃO

Num futuro muito próximo, todos os cidadãos europeus deverão dominar culturalmente as novas tecnologias da informação e da comunicação para desempenharem um papel activo numa sociedade que cada vez depende mais do conhecimento.

O Conselho Europeu de Lisboa de 23 e 24 de Março de 2000 captou a necessidade de agir sem demora e atribui um papel prioritário à consecução da integração destas tecnologias nos sistemas de educação e de formação. A iniciativa *eLearning* responde a este desafio, propondo concentrar os meios dos programas e dos instrumentos comunitários necessários num certo número de acções estratégicas, introduzindo dimensão e valor acrescentado europeus às iniciativas locais, regionais ou nacionais.

Para ser plenamente conseguida, a iniciativa deve ser secundada por um forte empenhamento dos Estados-Membros, regiões e sector privado bem como pela concepção de uma visão e acções concertadas a nível europeu a fim de preparar a educação e a formação de amanhã.

Os objectivos de *eLearning* são particularmente ambiciosos. Exigem esforços redobrados à maior parte dos Estados-Membros. Mas, se forem prosseguidos e alcançados, estes objectivos farão com que os cidadãos europeus participem activamente na construção da sociedade mais dinâmica e coesa do mundo.