

Contexte

La transformation numérique de nos sociétés s'accélère. Ces dernières années, nous avons assisté à l'essor de ce que certains ont appelé "la société des plates-formes", une société dans laquelle la production économique, les services publics et privés, les interactions sociales et la création culturelle sont de plus en plus réorganisés autour de plates-forme numériques. L'omniprésence de ces plates-formes est encore renforcée par l'évolution rapide de l'intelligence artificielle (IA), en particulier des modèles d'IA générative. Cette interaction complexe entre les plates-formes numériques et l'intelligence artificielle a renforcé les préoccupations en matière de transparence et de protection des données personnelles, et pose de profonds défis pour la gouvernance des technologies émergentes.

Afin de tirer parti des technologies numériques dans l'éducation, les gouvernements et leurs partenaires doivent se mettre d'accord sur des normes relatives à des espaces hybrides ouverts, publics et sécurisés pour l'éducation. Ce n'est que par la cocréation de cadres communs que nous pouvons espérer tirer parti des possibilités numériques émergentes pour améliorer la qualité des pratiques pédagogiques et renforcer la gestion de systèmes d'apprentissage de plus en plus hybrides, en mettant l'accent sur la promotion de l'éducation, de l'équité sociale et de l'inclusion. La Semaine de l'apprentissage numérique est l'occasion pour les multiples groupes d'intérêt et parties prenantes qui composent la communauté mondiale de l'éducation numérique de façonner ces normes par le dialogue, l'échange de connaissances et l'apprentissage des politiques.

L'événement

[La semaine de l'apprentissage numérique](#) s'appuie sur les fondements de la semaine de l'apprentissage mobile organisée par l'UNESCO au cours de la dernière décennie. L'événement rassemble la communauté des dirigeants, des décideurs politiques, des chercheurs et des praticiens de diverses organisations, notamment des agences des Nations Unies, gouvernements, ONG et du secteur privé. Il offre une occasion rare de participer à des discussions dynamiques et stimulantes, de dialoguer, de présenter des idées novatrices et de favoriser une co-création significative qui promeut les efforts de collaboration pour faire progresser la transformation numérique de l'éducation. L'événement de quatre jours, qui se tiendra à Paris du 4 au 7 septembre, proposera un large éventail de sessions passionnantes, notamment des sessions plénières auxquelles participeront des experts et des ministres de l'éducation de renom. De plus, des sessions dynamiques en petits groupes donneront aux participants l'occasion d'échanger avec des intervenants sélectionnés par le biais d'un appel à propositions compétitif.

Objectif et résultats attendus

Sous la bannière "mettre la technologie au service de l'éducation", la semaine de l'apprentissage numérique se penchera sur l'influence transformatrice des plates-formes d'apprentissage numérique et des progrès de l'IA dans le cadre de la construction d'un nouveau contrat social pour l'éducation. En se concentrant sur la gouvernance, les normes et les standards, ainsi que sur les meilleures pratiques pour

la transformation pédagogique, la semaine de l'apprentissage numérique vise à favoriser des pratiques inclusives et éthiques tout en cultivant des partenariats collaboratifs pour obtenir un plus grand impact. L'objectif principal de l'événement est de faciliter l'échange productif d'idées, d'expériences et de pratiques afin d'orienter et de tirer parti de la technologie pour l'éducation. Les principaux résultats attendus sont les suivants :

1. [Lignes directrices sur l'utilisation de l'IA générative dans l'éducation \(et la recherche\)](#)
Présenter et recueillir des contributions sur la version préliminaire des lignes directrices de l'UNESCO sur l'utilisation de l'IA générative dans l'éducation, l'améliorer et la finaliser.
2. [Cadres de compétences en IA pour les enseignants et les étudiants](#)
Recueillir des commentaires sur le projet de cadres de compétences de l'UNESCO en matière d'IA pour les enseignants et les étudiants en vue de leur finalisation d'ici le début de 2024.
3. [Portail mondial vers les plates-formes publiques d'apprentissage numérique](#)
Présenter la version bêta du portail mondial UNESCO-UNICEF vers les plates-formes d'apprentissage numérique approuvées par le gouvernement et solliciter des contributions pour renforcer cette ressource en ligne.
4. [Normes et standards pour la qualité des plates-formes d'apprentissage numérique publiques](#)
Présenter et enrichir le projet de normes et standards pour la qualité des plates-formes publiques d'apprentissage numérique développé conjointement par l'UNESCO et l'UNICEF.

Un [communiqué sur l'IA générative et l'éducation doit être](#) publié afin d'articuler les perspectives de la communauté internationale multipartite en ce qui concerne l'utilisation de cette technologie en évolution rapide.

Thèmes et sous-thèmes

L'édition inaugurale de la *Semaine de l'apprentissage numérique* s'intéressera de près aux plates-formes publiques d'apprentissage numérique et à l'IA générative, en examinant comment les deux peuvent être orientés pour renforcer et enrichir l'éducation humaniste. Les sous-thèmes spécifiques comprennent :

- Élaborer des normes internationales pour les plates-formes publiques d'apprentissage numérique.
- Construire, améliorer de manière itérative et assurer la qualité des plates-formes et du contenu.
- Utiliser les plates-formes pour favoriser des pratiques pédagogiques inclusives et innovantes.
- Exploiter en toute sécurité une nouvelle classe de technologies à des fins d'enseignement et d'apprentissage
- Explorer les implications de l'IA générative pour l'évaluation et la validation de l'apprentissage
- Examen des implications de l'IA générative pour la recherche

La [cérémonie](#) de remise du [Prix UNESCO-Roi Hamad Bin Isa Al-Khalifa pour l'utilisation des TIC dans l'éducation](#), qui récompense les utilisations innovantes et efficaces des technologies numériques dans l'éducation, constituera l'un des temps forts de l'événement. Les lauréats de cette année ont tous fait preuve d'excellence et d'innovation dans la création et l'utilisation de plates-formes et de contenus d'apprentissage numérique publics.

Participants

Ministres et décideurs politiques gouvernementaux ; dirigeants et représentants d'agences des Nations unies ou d'organisations internationales et d'autres partenaires de développement, d'entreprises privées et d'organisations de la société civile ; et chercheurs et praticiens du secteur de l'éducation.

Lieu et format

L'événement se déroulera en personne au siège de l'UNESCO à Paris, en France. Afin d'assurer une portée et une inclusivité maximales, certaines sessions plénières seront retransmises en direct. L'interprétation sera assurée en anglais et en français.

4 septembre - Jour 1	5 septembre - Jour 2	6 septembre - Jour 3	7 septembre - Jour 4
Introduction Présentation et table ronde : Portails vers l'apprentissage numérique public	Cérémonie d'ouverture	Session plénière 3 : L'IA générative et l'éducation	Session plénière 6 : Réglementer et faciliter l'utilisation de l'IA générative dans l'éducation
Séances en petits groupes : Plates-formes d'apprentissage numérique : Bonnes pratiques	Session plénière 1 : Futurs numériques et société de la plate-forme : Implications pour l'éducation	Session plénière 4 : EduGPT : l'intergiciel manquant ?	Lancement de lignes directrices sur la GenAI et l'éducation Cérémonie de remise du Prix UNESCO pour les TIC dans l'éducation
Pause déjeuner			Cocktail de réception
Séances en petits groupes : Normes sur les plates-formes d'apprentissage numérique : Sélection de bons exemples	Séances en petits groupes : Meilleures pratiques d'utilisation des plates-formes pour promouvoir l'inclusion, l'équité et la qualité dans l'éducation	Session plénière 5 : Cadres de compétences en IA pour les élèves et les enseignants	Séances en petits groupes : Utilisation responsable de l'IA générative : capacités institutionnelles
Table ronde : Normes et standards : Veiller à ce que les plates-formes soient des espaces d'apprentissage ouverts, publics et sûrs	Session plénière 2 : Les plates-formes numériques et l'avenir de l'éducation scolaire et de la pédagogie	Séances en petits groupes : Préparer les enseignants et les étudiants à une utilisation responsable de l'IA	Allocution publique : Réimaginer les futurs de la connaissance et de la recherche avec la GenAI
Cocktail de réseautage			

Contact

Pour plus d'informations, veuillez consulter [la page web de l'UNESCO sur la Semaine de l'apprentissage numérique](#).

Pour toute question, veuillez contacter dlw@unesco.org.

Voir les liens suivant pour plus d'informations sur le travail de l'UNESCO sur l'[apprentissage et la transformation numériques](#) et sur l'[IA et l'éducation](#).