



Article 2 : Favoriser l'innovation numérique dans les ICC : Une nouvelle perspective à partir de l'enquête EPICURIUS de l'UE

Dans le paysage en évolution des industries culturelles et créatives (ICC), le projet EPICURIUS, financé par le programme Erasmus+ de l'UE, joue un rôle essentiel. Cette initiative ne cherche pas seulement à comprendre les nuances de l'engagement des jeunes dans les ICC, mais se concentre également sur l'amélioration des compétences numériques, un élément essentiel pour réussir dans le monde numérisé d'aujourd'hui.

L'enquête EPICURIUS EU, qui couvre sept pays de l'Union européenne, s'intéresse à l'acuité numérique des jeunes, en particulier de ceux qui ne sont pas dans le circuit traditionnel de l'éducation, de l'emploi ou de la formation. Le rapport est une riche tapisserie d'idées, examinant divers aspects tels que les niveaux de compétences numériques des participants, leur familiarité avec l'apprentissage en ligne et leur inclination pour la formation numérique. Il offre une fenêtre sur les compétences numériques existantes et les aspirations des jeunes par rapport à la dimension numérique des ICC.

Un aspect intéressant de l'enquête est la diversité des niveaux de compétences numériques des participants. Une grande partie d'entre eux évalue leur compétence numérique à un niveau moyen ou avancé, mais il subsiste un écart notable en matière d'expertise. Cette disparité met en évidence l'opportunité d'initiatives d'apprentissage en ligne sur mesure, visant à combler ces lacunes et à améliorer la culture numérique.

Les résultats mettent également en lumière les expériences des participants en matière de formation en ligne, révélant un paysage où un grand nombre d'entre eux ont adopté l'apprentissage en ligne, tandis que d'autres n'y ont pas encore été exposés. Cette dichotomie souligne la nécessité de mettre en place des stratégies d'éducation numérique accessibles et inclusives qui tiennent compte des différents niveaux d'expérience préalable.

Il est important de noter que les répondants à l'enquête expriment une forte préférence pour une formation pratique et concrète en matière de compétences numériques. Ils expriment leur désir de vivre des expériences d'apprentissage qui allient connaissances théoriques et applications pratiques, conformément aux méthodologies éducatives contemporaines qui mettent l'accent sur l'apprentissage par l'expérience.

En conclusion, le projet EPICURIUS, nourri de ces réflexions, est à l'avant-garde de l'autonomisation des jeunes dans les ICC. En encourageant la culture numérique et en offrant une formation personnalisée et pratique, le projet améliore non seulement l'employabilité dans les ICC, mais contribue également à l'épanouissement personnel et professionnel des



jeunes Européens, en les transformant en individus polyvalents, adeptes du numérique et prêts à relever les défis dynamiques de l'économie créative.

Lacunes en matière de compétences numériques

L'enquête EPICURIOS EU révèle un paysage nuancé de compétences numériques chez les jeunes des ICC. Cette diversité des niveaux de compétences numériques n'est pas simplement une observation statistique, mais un appel à l'action. L'enquête indique que si un nombre considérable de participants considèrent leurs compétences numériques comme modérées ou avancées, il existe une disparité flagrante dans l'expertise numérique réelle. Cet écart entre les compétences perçues et les compétences réelles est un domaine d'intérêt essentiel pour notre projet.

Le projet est également confronté à un double défi : d'une part, évaluer avec précision le niveau réel de compétence numérique des participants et, d'autre part, développer des initiatives d'apprentissage en ligne sur mesure pour combler les lacunes identifiées. Cette approche est essentielle pour transformer les compétences perçues en compétences tangibles et employables.

En outre, l'enquête met en évidence la nécessité d'une approche variée de l'éducation numérique, reconnaissant les différents points de départ des participants. Pour certains, le parcours de la littératie numérique commence par des compétences fondamentales, tandis que pour d'autres, il s'agit de s'appuyer sur les connaissances existantes pour atteindre des compétences avancées. La préférence pour une formation pratique en compétences numériques, exprimée par les répondants à l'enquête, souligne la nécessité d'un modèle d'apprentissage par l'expérience. Ce modèle devrait intégrer de manière transparente les connaissances théoriques et les applications du monde réel, en veillant à ce que les apprenants puissent appliquer leurs compétences numériques dans des contextes pratiques et créatifs.

C'est pourquoi le projet Epicurios vise à doter les jeunes des prouesses numériques nécessaires en comblant les lacunes en matière de compétences numériques révélées par l'enquête. Cette formation ne consiste pas seulement à transmettre des connaissances, mais aussi à favoriser l'émergence d'une génération d'individus dotés d'une culture numérique et d'un pouvoir créatif, capables de naviguer dans le paysage dynamique des ICC et de le façonner.

Créé par ILA

Décembre 2023