



Education numérique : où en est-on ?



GISday
2025



- 1. Les compétences numériques en Nouvelle-Calédonie
- 1. Les jeunes et le numérique en Nouvelle-Calédonie
- 1. Une réponse : le programme d'action éducation numérique

Le numérique, un impératif d'aujourd'hui et de demain



COMMUNICATION
DANS SA LANGUE
MATERNELLE

COMMUNICATION
EN LANGUES
ÉTRANGÈRES

COMPÉTENCES
MATHÉMATIQUES
ET BASES EN
SCIENCES ET
TECHNO.

APPRENDRE A
APPRENDRE

COMPÉTENCES
SOCIALES ET
CIVIQUES

ESPRIT D'INITIATIVE
ET D'ENTREPRISE

SENSIBILITÉ ET
EXPRESSION
CULTURELLE

COMPÉTENCES
NUMÉRIQUES

8 COMPÉTENCES CLÉS POUR L'EDUCATION ET LA FORMATION

Compétences essentielles à "l'épanouissement personnel, la citoyenneté active, la cohésion sociale et l'employabilité".

Le numérique, un impératif d'aujourd'hui et de demain



5,56 Mds d'internautes

5,24 Mds d'utilisateurs de réseaux sociaux

68% pop.mondiale

6h38 mn/jour en ligne en moyenne

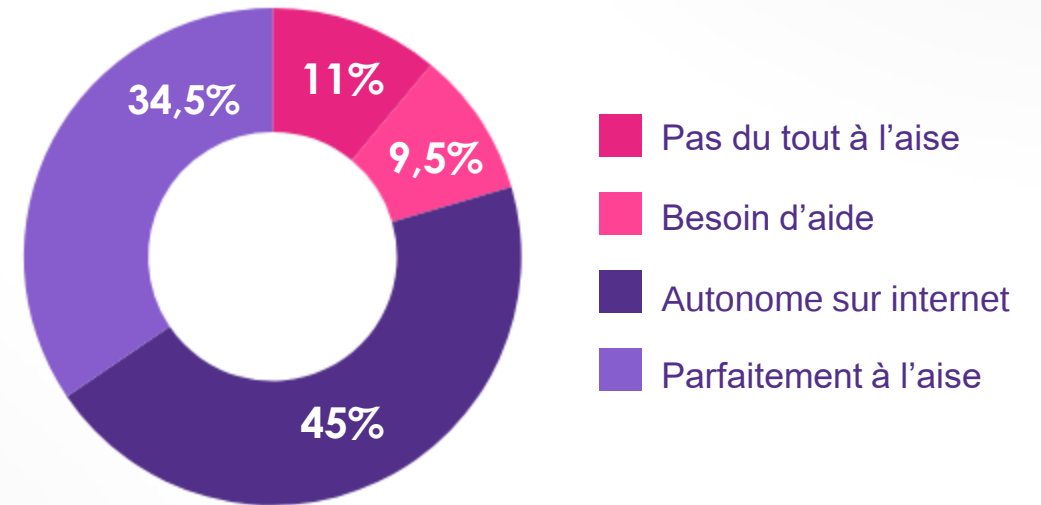
Le paradoxe calédonien : une population connectée mais...

80% des Calédoniens se déclarent « à l'aise » avec le numérique

- A l'aise sur **Facebook** (158 000 comptes)
- **TikTok** (20% de taux de pénétration en 2022)
- **Instagram** (66 400 comptes)
- **Streaming**
- etc.

MAIS

(base : 1 067 répondants)



Baromètre populations, 2023

Le paradoxe calédonien : une population connectée mais...

Quid des usages utilitaires ?



AU TRAVAIL

70 % des calédoniens utilisent l'informatique au travail (NC)

~
80%
FR



AU QUOTIDIEN

53% des calédoniens réalisent leurs démarches en ligne

~
70%
FR



AU QUOTIDIEN

37% des calédoniens font des achats en ligne

~
73%
FR



Baromètre populations, 2023

Les forts besoins en compétences numériques non comblés

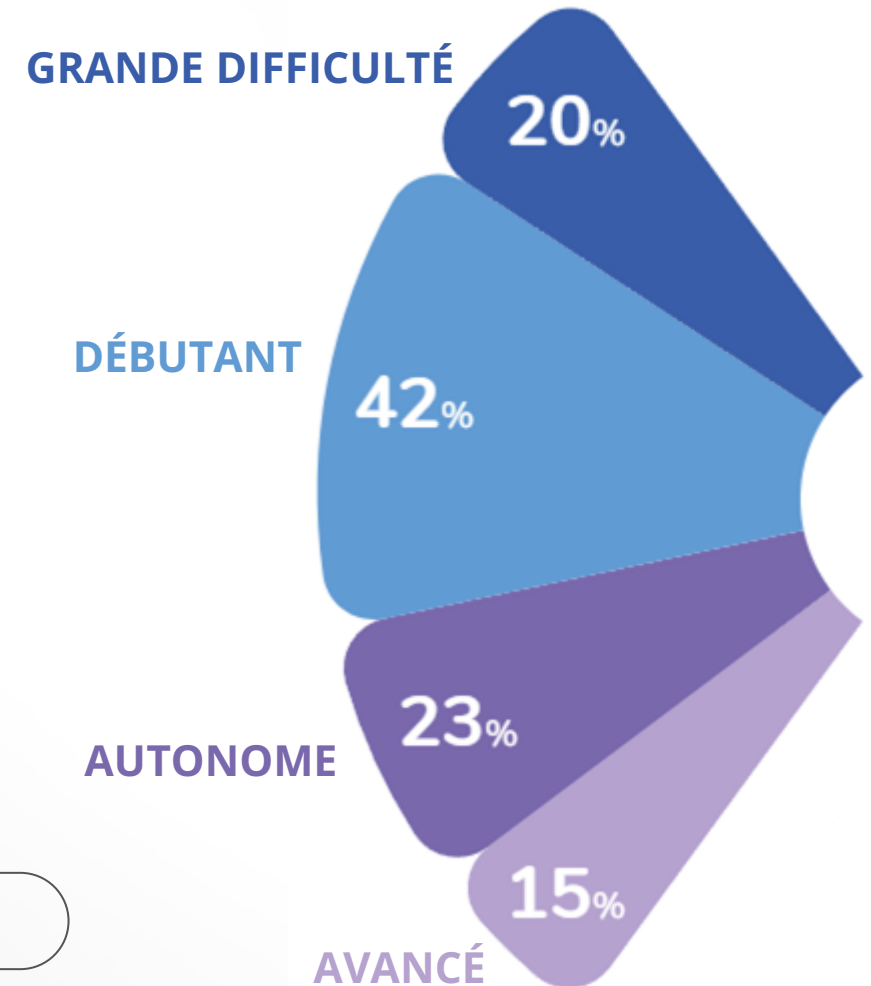
Des compétences professionnelles à renforcer

- Insertion professionnelle compliquée sans les compétences de base
- Productivité et transition numérique des entreprises limitée par ces difficultés

⇒ En France Hex. **62% des salariés** ne disposent pas des bases nécessaires pour utiliser le numérique efficacement



Observatoire PIX, 2025

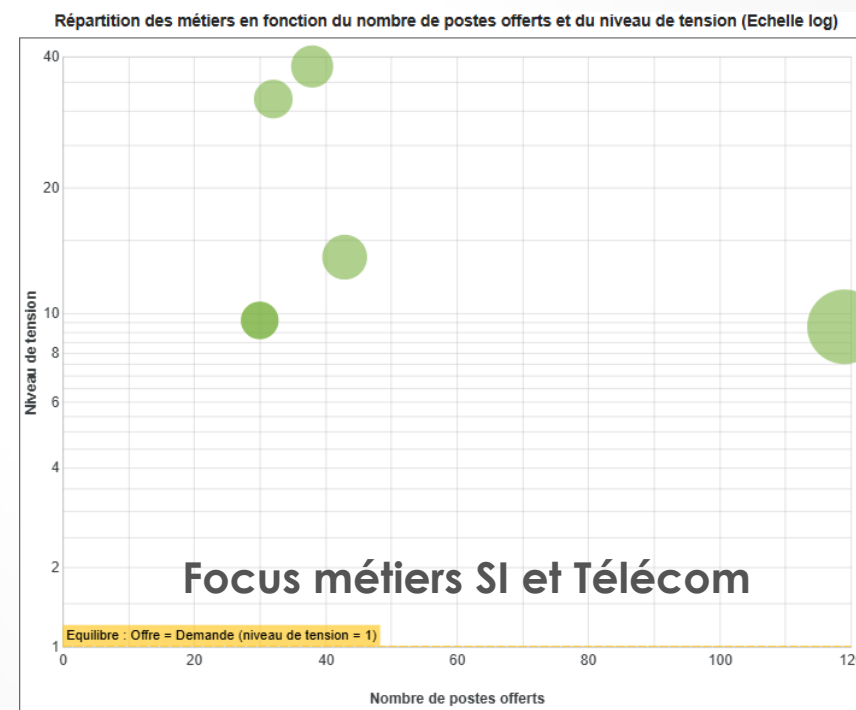


Les forts besoins en compétences numériques non comblés

De fortes tensions dans le secteur des SI et Télécommunications

- En NC en 2025 : 300 postes publiés pour une vingtaine de demandeurs d'emploi
- En Fr. Hexagonale : 70 000 postes en 2024, 65% à 70% de taux de tension

⇒ La difficulté de la NC à générer ses propres vocations la place en **concurrence directe avec un marché national et international déjà en forte tension** pour attirer des compétences externes.



Des jeunes hyperconnectés mais très exposés



80%

Une génération mobile first

- Plus de 80% des élèves de 3e de la province Sud ont leur propre smartphone
- Plus de 3 jeunes sur 5 passent plus de 3h/j sur un écran les jours d'école
- Plus de la moitié des jeunes passent plus de 2h/j sur les réseaux sociaux



30%

Une hyper-connexion insuffisamment accompagnée par les parents

- La primauté du smartphone limite la supervision parentale
- Environ 30% des jeunes bénéficient d'une limitation du temps d'écran via un contrôle parental



21%

Des jeunes particulièrement exposés

- 1 jeune sur 5 déclare avoir subi des violences en ligne
- 40% des jeunes de 10 à 18 ans en déclareraient avoir déjà vu des images ou vidéos pornographiques en 2019 (20,7% des 10-12 ans et 39% des 13-15 ans.)



40%



[Bien dans mes claquettes](#), 2025 ; [Baromètre santé Jeunes](#), 2019

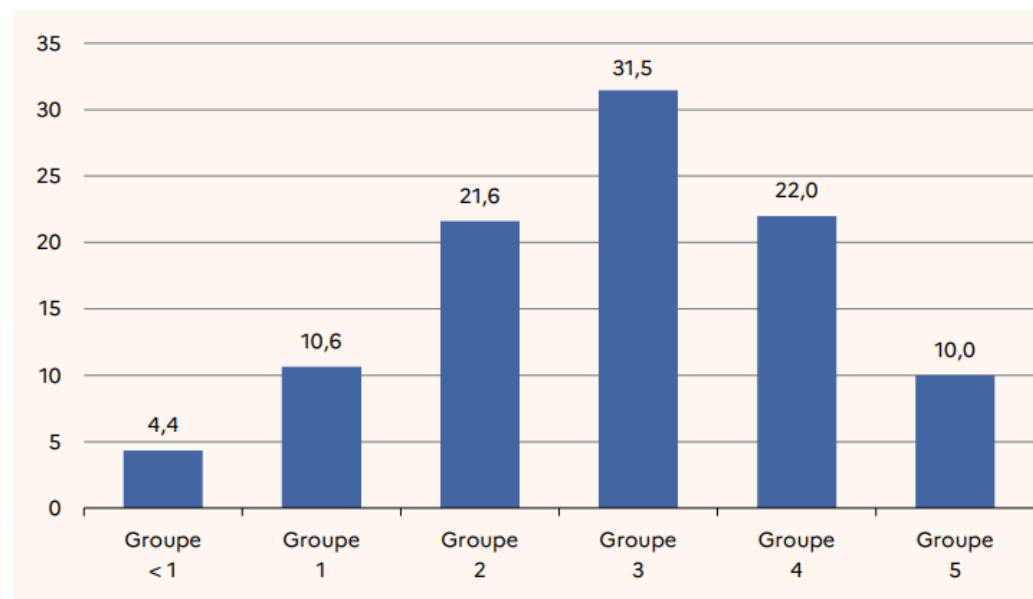
Des jeunes hyperconnectés mais en difficulté

Digital natives ?

- Difficulté de passer du tactile à l'ordinateur, difficultés en bureautique, esprit critique etc.
- Les bases sont parfois mal maîtrisées ce qui limite l'appropriation et les usages des technologies émergentes, en particulier l'IA

⇒ En Fr. hex, en fin de troisième, plus d'**un élève sur trois** a une maîtrise insuffisante des compétences numériques

3 Répartition selon les groupes de niveaux en compétences numériques en fin de collège en 2022 (en %)



Lecture : en 2022, 31,5 % des élèves appartiennent au groupe 3 sur l'échelle des compétences numériques.

Note : par le jeu des arrondis, les totaux des pourcentages pour une année peuvent être légèrement différents de 100 %.

Champ : élèves de troisième de France, Public et Privé sous contrat.

Source : DEPP, évaluation des compétences numériques en fin de troisième, mai 2022.

Réf. : Note d'Information, n° 23.45. DEPP



Maîtrise des compétences des élèves, DEPP, 2025

L'éducation au numérique fait partie des priorités de l'Europe, de l'Etat et du gouvernement de la Nouvelle-Calédonie



Conseil de l'Europe

Stratégie pour l'éducation 2024-2030

- ⇒ Vision innovante de l'éducation en Europe
- ⇒ Utilisation responsable des technologies numériques



Etat

Stratégie numérique pour l'éducation 2023-2027

- ⇒ Développement la citoyenneté et les compétences numériques
- ⇒ Coordination des écosystèmes locaux

Nouvelle - Calédonie

Projet éducatif de la Nouvelle-Calédonie

- ⇒ Réduire les inégalités d'accès aux ressources numériques et en développer les usages

Plan stratégique pour l'économie numérique 2024-2027

- ⇒ Axe prioritaire : développement des compétences numériques des populations
- ⇒ Mise en oeuvre d'un **programme d'éducation au numérique**

Un projet porté par le gouvernement de la Nouvelle-calédonie et piloté par un trinôme enseignement-numérique

GISday

COMMANDITAIRES ET SPONSORS

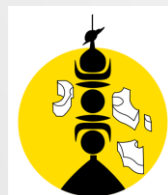
Membre du
gouvernement
chargée de
l'éducation

Membre du
gouvernement
chargé de
l'économie
numérique

MOA EDUCATION



PARTENAIRES EDUCATION NUMÉRIQUE



ETC.



Le programme d'actions et les établissements pilotes

Programme d'actions

Vision partagée

Verbaliser et communiquer la vision de l'éducation numérique en Nouvelle-Calédonie

Actions

Identifier les actions déjà lancées ou en cours de préparation par les acteurs de la Nouvelle-Calédonie et celles à mettre en oeuvre en complément

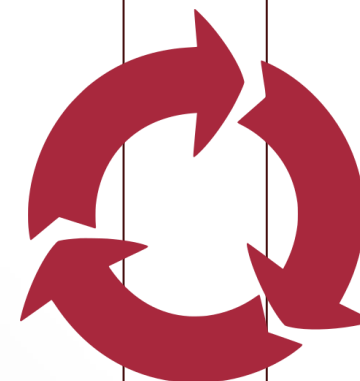


Gouvernance

Définir la gouvernance idoine pour le pilotage de cette feuille de route : indicateurs, retours du terrain et réajustements

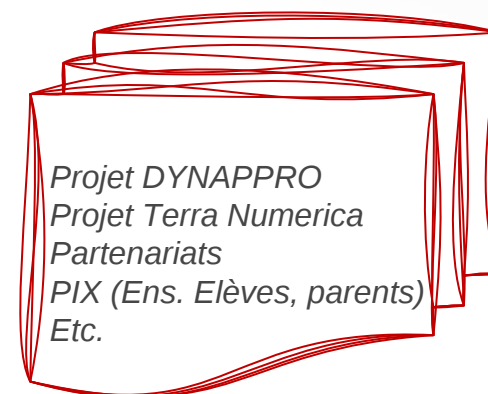
Feuille de route

Orchestrer ces actions selon un calendrier et des ressources définies



Établissements pilotes

Déployer/tester la mise en œuvre de ces projets directement auprès d'écoles et collèges pilotes et analyser leurs impacts (positif, négatif, neutre)



Le programme éducation numérique : structuré et progressif

PHASE 1 : Dresser un état des lieux sur la place du numérique dans l'éducation calédonienne

PHASE 2 : Elaborer un dispositif d'accompagnement pédagogique renforcé

PHASE 3 : Co-construire un programme d'actions en faveur de l'éducation numérique

En parallèle :

- Tester et valider les dispositifs auprès d'écoles et collèges pilotes, pour les élèves des cycles 3 et 4.
- Proposer un plan de déploiement à l'échelle du pays



Le concept des établissements pilotes

Evaluation

Conditions de succès

- ❑ Socle de connectivité et matériel de base
- ❑ Une expérimentation phasée en plusieurs temps
- ❑ Un hub géographique d'un collège et 2 écoles

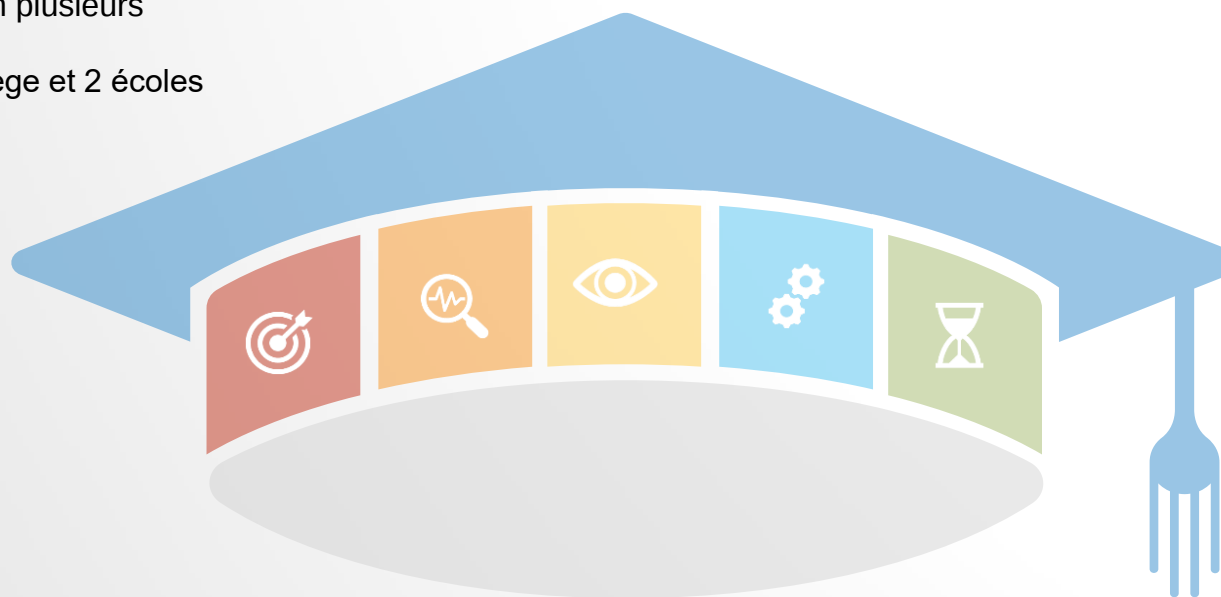
- ❑ Photographie à T0 de la maturité numérique globale des classes pilotes.
- ❑ Suivi des indicateurs tout au long de l'expérimentation

Gouvernance

- ❑ Mise en place d'un Conseil Numérique d'Établissement tout au long de l'expérimentation
- ❑ Volets technique et pédagogique

Objectif

Expérimenter et évaluer de nouvelles approches, avec un accompagnement pédagogique renforcé du numérique



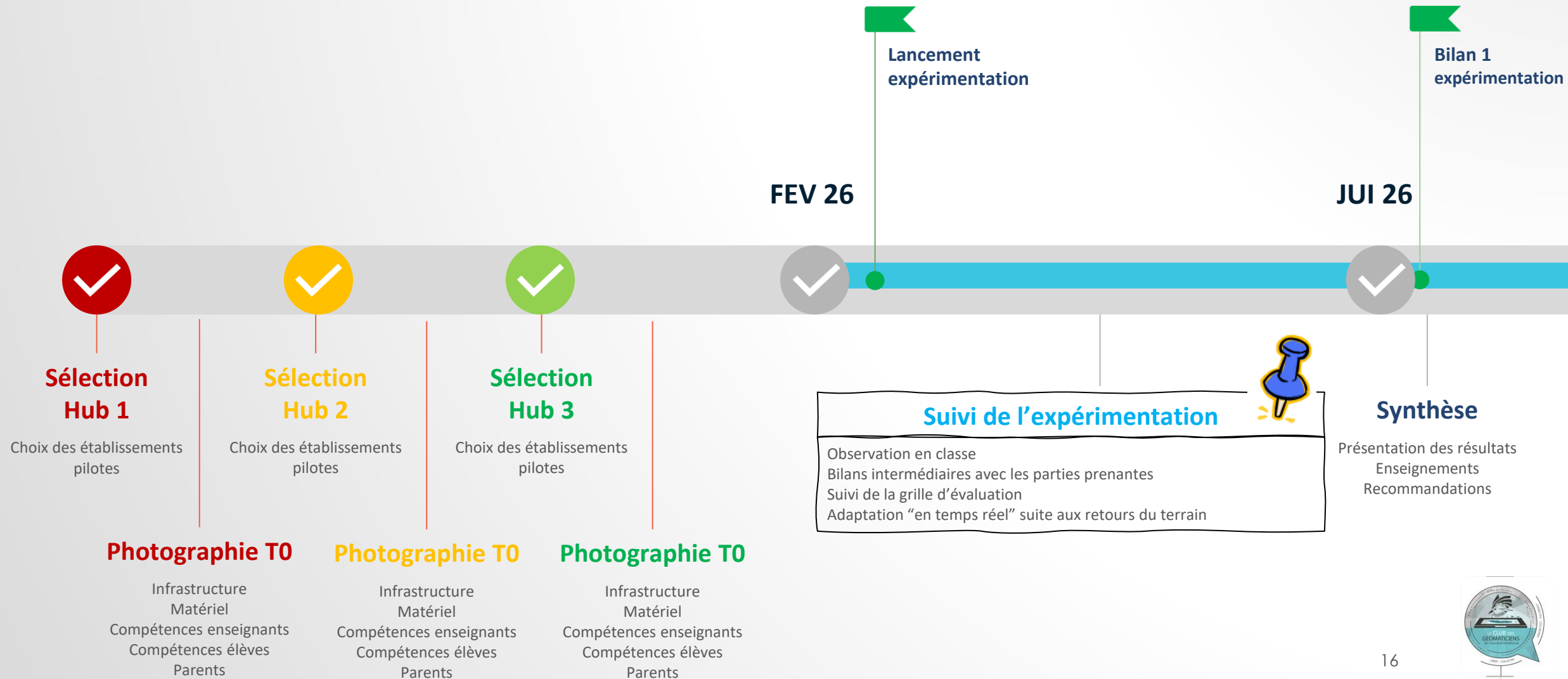
Renforcement du numérique

- ❑ Formations des enseignants
- ❑ Outils d'accompagnement pédagogique
- ❑ Espace numérique de travail
- ❑ Matériels pédagogiques spécifiques
- ❑ Partenariats régionaux
- ❑ Intervention de partenaires
- ❑ Intégration des parents
- ❑ Etc.

Par exemple les SIG



Planning prévisionnel



Conclusion

- Les enjeux du territoire nécessitent une mise en action collective et coordonnée sur le sujet du numérique dans l'éducation
- La Nouvelle-Calédonie peut innover compte tenu de ses compétences en matière d'enseignement
- La taille du territoire permet de mobiliser et de coordonner plus facilement les différents acteurs (publics/privés)
- Les acteurs du SIG, comme les autres acteurs du numérique, peuvent jouer un rôle dans ce projet