

La créativité des ingénieurs a permis aux machines, comprenez ordinateurs, d'accomplir aujourd'hui de véritables prouesses. Le développement des performances a été exponentiel au cours des six dernières décennies, même si ce dernier semble marquer le pas aujourd'hui. L'intelligence artificielle et ce qu'elle permet aux ordinateurs d'accomplir est extraordinaire. Cependant, l'humanité est loin d'être obsolète.

Prenons un exemple pour illustrer cette affirmation. Les « *Advanced Chess* » ou « *Cyborg Chess* » sont une nouvelle forme de tournois d'échec. Les ordinateurs sont considérés comme imbattables par un humain depuis vingt ans, mais qu'en serait-il d'un humain aidé par une machine ? En résumé, c'est exactement le but de ces « *chess freestyle tournament* » qui voient s'affronter des humains, tous aidés dans leurs parties par un ordinateur. Cette forme de tournoi a été suggérée par Gary Kasparov lui-même.

Les résultats sont frappants, non seulement des humains accompagnés d'une machine ont battu la plupart des ordinateurs, mais lorsque l'on fait concourir des humains entre eux, chacun aidé par une machine, ce ne sont pas les grands maîtres accompagnés d'un ordinateur portable qui remportent la partie mais bien des joueurs lambda qui disposent de compétences en informatique accompagnés d'ordinateurs puissants. Cet exemple illustre à merveille l'importance de posséder de telles qualités dans le monde numérisé d'aujourd'hui et cela face à n'importe quel challenge.

Par conséquent, il ne faut pas hésiter à remettre en question le modèle actuel d'apprentissage ou du moins à y apporter des éléments nouveaux. Si lire, écrire et compter sont les pierres angulaires de notre apprentissage, et doivent le rester, des compétences nouvelles doivent être développées. Étendre les compétences du numérique et l'usage de ce domaine doit devenir une priorité.

L'écart économique qui s'accroît est en partie lié à la demande de plus en plus importante de qualifications. Plus que jamais à l'heure du numérique, l'accent doit être mis sur les compétences pour exister dans un monde qui risque de se polariser. La numérisation à grande échelle doit profiter à l'école ; les technologies de la communication et de l'information doivent faire partie de manière pleine et entière du cursus de nos jeunes.

Il faut que nos élèves et étudiants deviennent des acteurs de la révolution numérique et non

Les Jeunes MR proposent que le numérique fasse son entrée dans le cursus scolaire et ce à tous les niveaux.

des spectateurs. Pour cela, il faut comprendre le numérique en profondeur et non pas en surface. Finalement, pourquoi ne pas être à la base d'un des prochains tournants du numérique, d'être le prochain Alphabet ou Amazon. Il faut donner les clefs aux nouvelles générations pour se permettre de rêver et surtout pour ne pas être les laissés-pour-compte d'une révolution dont nous aurions été incapables de saisir la portée.

Cette révolution doit avoir lieu à tous les niveaux de l'Enseignement.

- Fondamental : initiation au numérique à travers la pédagogie par projets et jeux logiques.
- Secondaire : dépasser le traditionnel cours d'informatique en proposant une éducation transversale au numérique qui ne se limite pas à la bureautique. Il faut mettre en place un module numérique (langage et logique numérique).
- Supérieur : favoriser les partenariats avec les entreprises privées pour tous les parcours académiques, afin de faire concorder l'enseignement avec la réalité du terrain.