

Les Jeunes MR suggèrent de mettre en place des expériences thématiques de classes inversées basées sur le numérique et étudier la possibilité de généraliser le concept à certaines matières d'ici 2025.

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.

Les inégalités s'accroissent et cette rupture est de plus en plus liée au niveau de qualification. 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.

Les Jeunes MR suggèrent de mettre en place des expériences thématiques de classes inversées basées sur le numérique et étudier la possibilité de généraliser le concept à certaines matières d'ici 2025.

Nous vivons dans un monde où un nombre d'informations gigantesque est disponible. Une conséquence directe de cette accessibilité, chacun peut décider de son propre chef de suivre des excellentes formations données par des professeurs de renom sur le web. Notamment via les désormais fameux MOOC's (Massive Open Online Course), des cours en lignes qui comprennent la plupart du temps des leçons filmées, des exercices en ligne, des articles à lire et des forums d'entraide. Pourquoi ne pas pousser la logique alors encore un cran plus loin comme le proposent Erik Brynjolfsson et Andrew McAfee en repensant les méthodes pédagogiques et, à long terme, tendre vers la philosophie du « Flip the Classroom » ou classe inversée ? Les élèves suivraient les leçons disponibles en ligne à la maison, sous forme de vidéos par exemple. Ensuite, ils viendraient en classe faire leurs devoirs et obtenir de l'aide et des informations complémentaires sur leurs leçons à l'école.