

5.

Enjeux

Arme de destruction massive ou bienfait pour l'humanité ?

Simulation : capacité à voyager dans le temps

Agir sur le présent en temps et en espace en rétroaction d'un futur calculé

- du positif : modéliser et simuler des systèmes complexes ; comprendre avant d'agir
- du négatif : prophétie auto-réalisatrice => le modèle devient la réalité => la croyance devient la Vérité

Garde-fous : savoir pour prévoir afin de pouvoir

- Prédiction n'est pas recommandation (le modèle est une représentation de la réalité) => c'est une aide à la décision humaine
- Importance de la formation au numérique face aux enjeux économique, juridique, culturel

Gilbert Simondon « *Du mode d'existence des objets techniques* » 1958

La réalité technique par les outils qu'elle génère transforme la société humaine

et donc sa culture (la réalité technique fait partie intégrante de la réalité humaine)

Il conclut que la technique doit être incorporée dans la culture

(=> considérer non seulement leur usage mais aussi et surtout leur genèse)

Il est primordial de fournir à tous les élèves/adultes les schémas mentaux de la conception des objets techniques ...

G. Simondon insiste sur le fait que plus l'objet technique est perçu comme une boîte noire d'entrées/sorties et plus l'humain qui l'utilise lui est aliéné

G. Simondon insiste sur le fait que plus l'objet technique est perçu comme une boîte noire d'entrées/sorties et plus l'humain qui l'utilise lui est aliéné



Ce qui se confirme avec le fait que la plupart de nos concitoyens ne voient dans l'IA qu'une boîte noire : il est donc normal qu'ils craignent d'y être asservis !

L'informatique est une science, une technologie, une industrie et une culture

IMPORTANCE DE FORMER À LA PENSÉE INFORMATIQUE

Apprentissage de l'informatique et de la pensée critique
l'un apprentissage fondamentaux au 21eme siècle

Défis : Apprentissage de la pensée informatique et des représentations du monde numérique

- Donner du temps aux professeurs pour se former et faciliter les communautés de pratique (formation par les pairs)
- Fabriquer et partager la didactique sur les 4 fondamentaux de l'informatique (données, algorithmes, etc.) et les **évaluer** en situation pédagogique

Défis : Combattre les « neuromythes »

- Développement du domaine Mind-Brain-Education (*Della Chiesa, Dehaene, ...*)
- Prise en compte de l'IA (*quelque soit sa représentation*)

⇒ Approche pluridisciplinaire pour combattre les « neuromythes de l'IA »

Enjeux de souveraineté

- Le contenu, la maîtrise des données (interopérabilité, portabilité)
- Valeurs et éthique

Enjeux économiques et de de partage :

- Ca bouge en France (enfin ... !) .. Mais regarder ce qui se passe ailleurs (ex. la Chine)
- Favoriser les écosystèmes ; renforcer l'évaluation
- La Francophonie

Enjeux sociétaux :

- **Echec scolaire**
- Formation tout au long de la vie
- Former des citoyens et citoyennes du 21^{eme} siècle

L'IA doit être au service de l'homme et de son projet politique mais notre projet collectif « démocratique » n'est pas forcément partagé par tous.

Remerciements à Thierry Vieville.

Ainsi qu'à :

- **Gérard Berry,**
- **Bertrand Braunschweig,**
- **Etienne Ghys,**
- **Sophie de Quatrebarbes,**
- **Jean-Baptiste Piacentino,**
- **Didier Roy,**
- **Marc Schoenauer.**



Repenser la posture de l'enseignant qui doit rester au cœur du processus d'apprentissage. L'école est aussi un lieu de **socialisation** ... qui fait partie des apprentissages ...