

COMPTE-RENDU

« *DISRUPTIVE EDUCATION : GET READY FOR THE FUTURE OF WORK* »

14 Juin 2017
Global Shapers, BeCode, BeCentral,
Bruxelles

INTERVENANTS

Modératrice : Nadine Khouzam, Vice Curator - Global Shapers.Brussels

- Karen Boers, CEO et co-fondatrice de BeCode
- Leonardo Quattrucci, Commission Européenne, EPSC | Hub Curator - Global Shapers.Brussels
- Laurent Hublet, Conseiller en charge de Digital Belgium - cabinet du Vice-Premier Ministre Alexander De Croo
- Can-David, co-fondateur - SolVR
- Alberto Alemanno, fondateur - The Good Lobby
- Katja Schipperheijn, fondatrice - The LearnScape – sCool

- **Nadine Khouzam, Vice Curator - Global Shapers Brussels**

Nadine Khouzam fait partie de la communauté bruxelloise des Global Shapers, réseau de pôles locaux menés par des jeunes à fort potentiel et décidés à apporter des solutions aux différents défis sociétaux de notre temps. Madame Khouzam est par ailleurs consultante en solutions big data et fondatrice de codenplay.be, permettant à des enfants entre 6 à 10 ans de s'initier au coding.

- **Veronique Bockstal, CEO - BeCentral**

L'ambition de BeCentral comme de BeCode est de réduire de façon inclusive le *digital gap* en Belgique. Il s'agit de former les personnes et les business aux compétences numériques, la demande en qualifications digitales grandissant et l'offre de main d'œuvre qualifiée étant aujourd'hui encore trop peu à la hauteur. Une formation efficace, pertinente et inclusive aux compétences numériques est ainsi une opportunité aussi bien économique que sociale. Les publics visés sont diversifiés, la mixité sociale et de genres jugée fondamentale.

- **Karen Boers, CEO - BeCode**

Deux « classes » BeCode sont déjà au travail à Bruxelles, l'une se situant au sein même de la gare centrale, la deuxième à Anderlecht. Karen Boers souhaite offrir via BeCode des opportunités à des personnes n'ayant que trop peu souvent l'occasion de travailler et d'apprendre dans le domaine numérique. Cet espace est donc un lieu d'opportunités offertes à un public jeune et souvent éloigné du marché de l'emploi. Le choix des apprenant(e)s est essentiellement basé sur la motivation. Cette école d'un genre nouveau assume une méthode inspirée du monde de l'entreprise : projets, expérimentations, échecs et succès... L'enseignement n'est pas l'objectif unique mais c'est bien la facilitation qui y est instruite. Au terme de leur formation, les apprenant(e)s doivent développer une curiosité les incitant à continuellement se former au numérique et à explorer de nouveaux outils, le domaine étant en perpétuelle évolution.

- **Leonardo Quattrucci, Hub Curator - Global Shapers.Brussels**

Global Shapers est une communauté issue d'une initiative du World Economic Forum, regroupant des jeunes âgés de 20 à 30 ans et se réunissant hors de leurs heures de travail dans le but de penser le changement et d'agir pour une disruption constructive dans nombre de challenges sociétaux tels que le changement climatique, l'intégration des populations réfugiées ou encore la formation et l'entrepreneuriat. Le Brussels Hub a ceci de particulier qu'il regroupe des profils extrêmement diversifiés (nationalité, profils professionnels,...).

- **Laurent Hublet, Conseiller en charge de Digital Belgium - cabinet du Vice-Premier Ministre Alexander De Croo**

Digital Belgium est un plan d'action appelé à résister aux aléas politiques, visant à structurer une vision numérique ambitieuse et durable en Belgique.

La révolution digitale impacte tous les corps de métiers, jusqu'à ceux que l'on pouvait jusqu'ici imaginer épargnés (taxis, traiteurs, ouvriers...). Les opportunités offertes par les plateformes nouvelles entraînent l'apparition de nouveaux modèles économiques et de services innovants. Le recours presque récurrent aux technologies nouvelles appelle à une réflexion profonde quant à la place que prendront les technologies nouvelles dans l'éducation. Si personne ne peut prétendre pouvoir anticiper les formes que prendront l'éducation d'ici à 30 ans, il s'agit toutefois dès aujourd'hui de nous assurer que les compétences numériques soient intégrées le plus tôt possible par tous les élèves. Un niveau, même basique, de compétences dans le domaine digital doit permettre à chacun de posséder les outils nécessaires afin d'être « complémentaires » aux technologies nouvelles et à l'automatisation des tâches. La machine ne remplacera pas le travailleur, mais il s'agit de permettre à ces derniers de travailler avec elle.

Si l'éducation est en Belgique une compétence régionale, nous ne pouvons, au fédéral, nous refuser à traiter de la question de la formation aux compétences nouvelles. Le gouvernement a en ce sens lancé un « *digital skills fund* », composé d'un budget conséquent de 18 millions € à investir dans des projets innovants de formation aux compétences digitales sur les trois prochaines années. Les projets sont sélectionnés par la Fondation Roi Baudouin et doivent prioritairement porter sur les populations jeunes. D'autres initiatives fédérales sont à souligner telles que Digital Champions, plateforme regroupant des acteurs privés et publiques autour de la formation digitale. Enfin, le gouvernement s'attache à permettre aux acteurs innovants dans le domaine de la formation digitale à s'inscrire dans les réseaux pertinents et à trouver les infrastructures adéquates.

- **Can-David, Co-fondateur - SolVR**

L'innovation « disruptive » est le concept consistant à entrer au sein d'un marché avec un produit amené à radicalement révolutionner ce marché. Pour exemple, les ventes IBM déclinèrent sensiblement suite à l'apparition des Personal Computers (PC), moins coûteux et à l'utilisation facilitée. Netflix est un exemple plus contemporain. Nous pouvons appliquer ce modèle à l'éducation.

Il existe une carence éducative, un gouffre entre l'offre standardisée provenant des structures d'enseignement et la demande des étudiants et apprenants. La *gamification*, pour exemple, usant le vecteur de l'apprentissage ludique, ou encore le *crowdsourcing* sont des formes nouvelles d'apprentissage à l'avenir radieux dont le système éducationnel ne semble pas encore avoir pris la

mesure. Chez SolVR est proposée la projection virtuelle (via un casque VR) d'un laboratoire. L'apprenant immergé dans ce contexte, nous pouvons imaginer qu'il puisse « toucher » les notions apprises en cours, jusqu'aux plus complexes. Imaginons par exemple jongler avec des protons : interactivité et immersion révolutionneront l'éducation.

- **Alberto Alemanno, Fondateur - The Good Lobby**

L'automatisation ne remplacera pas le travail humain. Déjà, dans les années 60 existait l'idée terrifiante d'une école où les professeurs seraient à court terme remplacés par des automates.

L'éducation s'adapte perpétuellement, chaque étape nouvelle, chaque défi faisant surgir de nouvelles formes d'enseignement. Il y a aujourd'hui dans le monde plus d'étudiants suivant des études supérieures que de personnes domiciliées en Russie ou au Nigéria. L'économie évolue et le sens donné au travail fourni semble aujourd'hui plus essentiel que jamais. Les valeurs soutenues par le fruit de nos efforts n'ont en effet jamais été autant valorisées, bien plus encore semble-t-il que le facteur économique. Ne pas avoir de travail unique et fixe est aujourd'hui bien plus accepté tandis que le sens donné à l'occupation professionnelle est le principal critère de choix de vie.

The good lobby est une plateforme d'échange volontaire de compétences et de savoirs. L'expertise offerte est alors mise au service de l'intérêt commun.

- **Katja Schipperheijn, Fondatrice - The LearnScape**

LearnScape est un écosystème d'apprentissage utilisant des applications sociales, un e-coaching et un intranet sécurisé afin de stimuler l'apprentissage formel et informel.

La formation des enfants à l'utilisation de technologies nouvelles se doit d'être accompagnée de la plus pertinente des façons. Il s'agit de stimuler leur volonté d'apprendre et leur curiosité vis-à-vis de ces technologies nouvelles.

L'innovation nécessitant une constante remise à niveau et adaptation de la part des professionnels, une formation seule aux outils existants n'est pas valable. Penser les méthodes d'enseignement de demain, valoriser la collaboration, l'échec constructif et la curiosité. Donner l'envie aux plus jeunes d'apprendre, de comprendre leur environnement technologique, voilà le principal défi capable de nous fournir une génération inscrite dans son temps et adaptée aux demandes futures provenant du marché du travail.