HASLERSTIFTUNG

FIT EN INFORMATIQUE MESSAGES CLÉS

sur le programme d'encouragement de la Fondation Hasler

QU'EST-CE QUE L'INFORMATIQUE ?

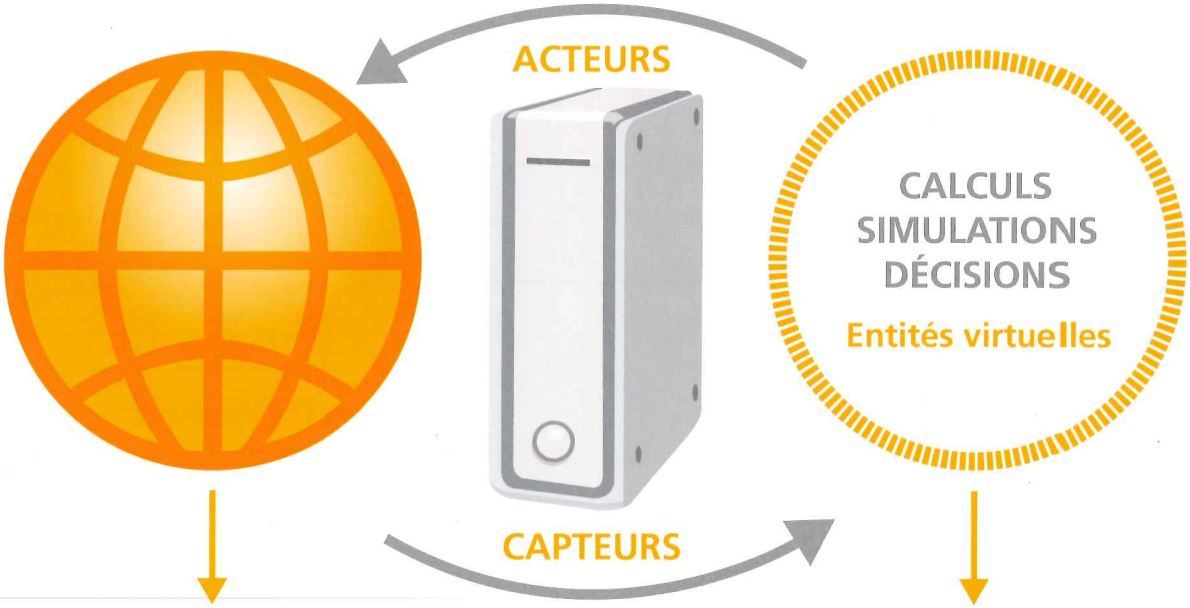
Science passionnante, mais exigeante, l'informatique n'est pas une discipline facile. Elle s'adresse non pas aux timorés, mais aux audacieux, aux explorateurs, aux créateurs, aux femmes et aux hommes qui souhaitent faire avancer le monde. L'informatique est la science maîtresse de la société de l'information.

Mais concrètement, qu'est-ce que l'informatique ? Qui dit informatique pense spontanément notebook, Facebook, Google. Ces notions ont certes un lien avec l'informatique, mais comparable à celui qui existe entre l'éducation physique et la biologie. L'informatique, c'est bien plus qu'un support matériel ou qu'un logiciel, c'est une science beaucoup plus vaste. Elle a pour objet les lois du traitement de l'information au moyen d'un ordinateur. Dans ce sens, elle montre les méthodes, les possibilités et les limites de l'utilisation de l'ordinateur. L'informatique se sert de l'ordinateur pour élaborer des solutions à des problèmes complexes et commander des processus que l'homme ne pourrait pas maîtriser avec ses propres ressources.

L'informatique est non pas une science abstraite pour théoriciens, mais une science constructive et innovante. Elle offre de nouveaux modes de pensée et élargit notre vision du monde, un monde qu'elle a déjà irrémédiablement façonné et transformé.

Alors que les sciences naturelles étudient les lois du monde matériel, l'informatique est la science des lois du « monde virtuel ». Le monde virtuel est une construction de l'homme, rendue possible grâce à l'invention de l'ordinateur. Bien qu'immatériel, ce monde est tout à fait réel, puisqu'il influence et contrôle le monde matériel de manière déterminante.

LE MONDE MATÉRIEL ET LE MONDE VIRTUEL



MONDE MATÉRIEL

tangible, mesurable, naturel

SCIENCES NATURELLES

MONDE VIRTUEL

immatériel, fonctionnel, créé par l'homme

INFORMATIQUE

L'INFORMATIQUE, SÉSAME POUR LE MONDE NUMÉRIQUE

L'acquisition d'un savoir informatique est un droit pour nos enfants

Le savoir informatique, **indispensable pour forger l'avenir**

L'informatique est attrayante, constructive et créative

Pour y parvenir, il faut que l'informatique soit une discipline fondamentale au gymnase

Le moment est propice
Les bases sont posées

Nous vivons à l'ère de l'information

- L'informatique pour mieux comprendre le monde
- Base de compétences pour participer à la société de l'information
- Compétitivité internationale de la Suisse
- Avec l'informatique, dans le peloton de tête!

- Les enseignants sont qualifiés pour transmettre des compétences de base
- Forte valeur pédagogique et didactique:
  →précision *et* créativité →neutralité (garçons et filles) →une chance, aussi pour les élèves plus faibles

- Il faut commencer dès maintenant, les effets sont seulement visibles après 10 ans!
- De l'option complémentaire à la discipline fondamentale: les bases sont posées
- L'expérience et les moyens didactiques sont disponibles
- « Le monde appartient à celui qui se lève tôt. »

- L'informatique est un domaine essentiel
- Compétence clé pour comprendre et façonner le monde numérique
- Tous les processus sont commandés par des informations: l'informatique est incontournable

L'ÉDUCATION INFORMATIQUE

L'ÉDUCATION INFORMATIQUE, UN DOMAINE TRANSDISCIPLINAIRE

INFORMATIQUE

Branche MINT;
Science exacte, analytique et constructive;
Domaine des enseignants spécialisés en informatique

COMPÉTENCES D'UTILISATEUR EN TIC (*DIGITAL LITERACY*)

«Quatrième apprentissage élémentaire» outre la lecture, l'écriture et le calcul;
Exigence requise pour les études et dans la vie professionnelle;
N'est pas une science, mais une technique d'utilisation;
Domaine de tous les enseignants

FORMATION AUX MÉDIAS

Connaissance, utilisation et réflexions sur les médias;
Science sociale;
Domaine des pédagogues des médias

QUATRE RECOMMANDATIONS

1 En raison de l'importance que revêtent l'informatique et les médias au sein de la société de l'information, l'éducation informatique doit occuper une place de choix dans les plans d'études, en tenant compte des différents degrés scolaires.

2 Une place explicite au sein du groupe de disciplines MINT doit être accordée à l'informatique.

3 Une place explicite au sein des sciences humaines et sociales doit être accordée à la formation aux médias.

4 L'informatique doit devenir une discipline fondamentale au gymnase, sans elle, l'éducation informatique ne peut pas être réalisée.

Hasler Stiftung
Hirschengraben 6
CH-3011 Bern
Tél. +41 31 381 41 41
Fax +41 31 381 67 00

www.haslerstiftung.ch
www.fit-in-it.ch

HASLERSTIFTUNG