

## **L'INFORMATIQUE ET LES TECHNOLOGIES ASSOCIEES AU COLLEGE**

### **Note à Luc Ferry Président du Conseil National des Programmes**

Il s'agit - en continuité avec l'école élémentaire et en cohérence avec le lycée - d'élargir la culture générale du futur citoyen du XXIème siècle. A cet égard, les programmes disciplinaires du collège doivent regarder résolument vers l'avenir.

#### **A - LA PLACE DE L'INFORMATIQUE ET DES TECHNOLOGIES ASSOCIÉES (TÉLÉMATIQUE, RÉSEAUX, CD-ROM, MULTIMÉDIA...) DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA TECHNOLOGIE**

Il est impossible de concevoir, en 1995, un enseignement de la Technologie sans sa dimension informatique qui, avec son champ scientifique et technique spécifique et les multiples liens qu'elle développe avec les différentes technologies, s'insère parfaitement dans le cadre de cette discipline, inutile donc d'en créer une nouvelle.

Les programmes actuels, trop complexes et mal adaptés aux élèves qui s'orienteront vers la voie technologique ou générale, sont à revoir. Leur refonte devra tenir compte des réalités du terrain et de l'existant (niveau de compétence des enseignants et conditions matérielles) et aller dans le sens de la souplesse afin de s'adapter facilement aux évolutions permanentes.

Sans avancer ici un programme rédigé, ce qui n'est pas notre rôle, nous proposons un socle minimum commun des compétences et connaissances fondamentales (savoir et savoir faire) que tout élève devrait maîtriser en fin de collègue :

- avoir une représentation précise de ce qu'est un équipement informatique multimédia, des différents éléments qui le constituent, de ses possibilités, de ses évolutions prévisibles et de ses limites.
- être autonome en matière de gestion de fichiers simples.

- posséder une bonne maîtrise du clavier et des principales fonctionnalités d'un traitement de texte en vue de la création de textes bien écrits et bien présentés.
- être initié à la pratique d'un tableur et à la consultation de bases de données simples.
- savoir faire faire à la machine, par enchaînements, quelques tâches simples dans un but précis (programmes de quelques instructions, commandes de robots et d'interfaces).

L'enseignement de la technologie est le moment et le lieu privilégiés pour l'acquisition de notions élémentaires d'informatique (l'information ; ses différentes formes : nombre, texte, image, son ; codage ; données ; résultats ; fichiers...) nécessaires à une pratique éclairée des outils dans les différentes disciplines et activités.

## **B - L'INFORMATIQUE ET LES TECHNOLOGIES ASSOCIÉES (TÉLÉMATIQUE, CD-ROM, MULTIMÉDIA...) DANS LES DISCIPLINES ET ACTIVITÉS (ACTIVITÉS TRANSDISCIPLINAIRES, TRAVAIL PERSONNEL, ORIENTATION...).**

Les différentes disciplines - chacune pour ce qui la concerne et en évitant l'équation réductrice informatique = sciences - doivent intégrer les apports de l'informatique et des technologies associées et leurs programmes évoluer en conséquence (rôle des GTD).

Prenons ici quelques exemples sans rechercher l'exhaustivité :

- \* utilisation du traitement de texte et des aides à l'écriture dans les disciplines littéraires (notamment),
- \* consultation de banques de données (télématique, réseaux, disque, CD-Rom...) au Centre de Documentation et d'Information pour des projets transdisciplinaires,
- \* utilisation de logiciels de simulation en Sciences expérimentales ou en Géographie,
- \* utilisation de logiciels d'ExAO en Sciences expérimentales,
- \* "navigation" dans un hypertexte en Langues vivantes,
- \* utilisation d'un tableur en Mathématique,
- \* séquences vidéo en Education Physique et Sportive,

- \* analyse de l'image en Arts plastiques, en Instruction civique (éducation du citoyen), dans le cadre de la transdisciplinarité,...
- \* CD-ROM et interface Midi en Musique,
- \* etc.

Par ailleurs, il convient de ne pas négliger l'importance des didacticiels (logiciels "pédagogiques" au sens strict) dans toutes les disciplines : imagiciels en Mathématique, logiciels d'apprentissage de la lecture rapide en Lettres ou Langues, exercices, et les nombreux logiciels de simulation y compris les jeux de rôle dont le "détournement" pédagogique est fort intéressant, etc.

\*

\* \*

L'ensemble de ces approches donne tout son sens à ce qu'on appelle le traitement de l'information sous ses multiples formes : nombre, texte, image et son, en permettant à l'élève de mieux comprendre la place croissante de l'informatique et des technologies associées dans la société.

décembre 1994

NDLR : cette note a été rédigée, à la demande de Luc Ferry, à l'issue de la rencontre qu'il nous a accordée le 17-11-1994 (cf. Revue n°76, page 39).