

CADRE GÉNÉRAL

L'informatique est passée du stade de l'utilisation personnelle à une dimension globale. Un tel développement des réseaux informatiques bouleverse nos modes de vie, de pensée, notre façon de travailler et notre culture.

L'enseignement des Systèmes d'information et de communi-

cation (SIC) s'inscrit dans ce cadre et a pour objectif l'initiation à l'utilisation des technologies informatiques.

Il propose d'aborder cinq domaines : les systèmes, les données, l'automatisation des actions, la production de documents, la communication.

ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE

L'approche des SIC se fonde sur la notion de projet dont le point de départ est déterminé par les questions que les élèves se posent. Une telle approche permet de donner du sens à l'apprentissage et favorise le développement de l'autonomie.

Un projet peut être entrepris individuellement ou collectivement.

Sa réalisation peut être ponctuelle ou se développer dans la durée. Un projet se structure dans le cadre d'une situation-problème qui va permettre à l'élève d'acquérir ou d'exercer différentes notions et de mettre en œuvre des savoir-faire et des compétences appropriées.

COMPÉTENCES, NOTIONS, CHAMP D'ÉTUDE

À la fin du cours, les élèves devraient être capables de :

- analyser une tâche à accomplir, mettre en œuvre les techniques et les méthodes appropriées pour obtenir le résultat souhaité ;
- utiliser un ordinateur pour chercher des informations utiles, produire des documents, gérer des données et communiquer ;
- «enseigner» à l'ordinateur une tâche simple et en vérifier la bonne exécution.

Pour atteindre ces objectifs, les SIC prévoient d'aborder cinq domaines :

- connaître les systèmes ;
- manipuler et présenter des données ;
- «enseigner» des tâches à l'ordinateur ;
- s'exprimer à l'aide d'outils multimédias ;
- correspondre et se documenter.

Ces domaines sont liés à l'acquisition ou à l'exercice de différents types de notions, savoir-faire et compétences.

Ainsi, le cours va permettre à l'élève de :

- apprendre à utiliser avec aisance l'ordinateur et ses périphériques, ainsi que ses principaux logiciels ;
- utiliser le réseau internet et la messagerie électronique avec correction ;
- maîtriser quelques logiciels de base : traitement de texte, tableur ;
- savoir tirer parti des ressources informatiques dans d'autres activités scolaires et extrascolaires ;
- réaliser des simulations, des modélisations, voire des didacticiels ;
- être informé sur certains aspects juridiques liés à l'utilisation des logiciels et à la protection de la sphère privée.

