

CONFÉRENCE DE PRESSE DU 25 JUIN 1991
DOSSIER DE PRESSE
DIRECTION DES LYCÉES ET COLLÈGES
EXTRAITS

LES ATELIERS DE PRATIQUE

Les ateliers de pratique, constitués sur la base des moyens actuellement mis à disposition des options facultatives art, informatique, activités sportives spécialisées, concourent, avec les matières dominantes, les matières complémentaires de formation générale et éventuellement les matières d'option de l'élève, à la réalisation du profil de formation adapté aux motivations et à l'orientation de l'élève.

Les ateliers de pratique concernent :

- **les domaines artistiques** (*en particulier les arts appliqués, les arts plastiques, le cinéma-audiovisuel, la musique, le théâtre-expression dramatique*),
- **les activités sportives spécialisées,**
- **les technologies de l'information et de la communication** (*informatique, télématique, audiovisuel*).

Les ateliers de pratique sont ouverts aux élèves volontaires, sans distinction de niveau de classe, qui s'engagent à en suivre les activités durant toute l'année scolaire.

Construits autour d'un projet pédagogique dont les grandes lignes seront proposées au plan national, ils garderont une marge d'autonomie éducative pour tenir compte tant de la spécificité des divers domaines que de la qualité des intervenants et des besoins des élèves.

Selon les domaines, les ateliers devront favoriser le partenariat et l'ouverture sur le monde extérieur. Des projets pédagogiques conjoints pourront être mis en place. (avec le Ministère de la Culture par exemple pour les ateliers de pratique artistique)

L'horaire hebdomadaire moyen d'un atelier est au minimum de 2 heures pour chaque élève.

L'ouverture d'un atelier dans un établissement résulte de la volonté exprimée par le Conseil d'Administration d'inclure ce volet dans son projet global.

L'INFORMATIQUE DANS LA RÉNOVATION DES LYCÉES

L'enseignement doit donner à l'informatique une place à la mesure du rôle qu'elle joue dans notre société.

En premier lieu dans l'enseignement des disciplines :

- * L'informatique et l'utilisation des produits informatiques font de plus en plus partie du champ même des connaissances et des techniques de toutes les disciplines.
- * Il est évident qu'un certain nombre de savoirs et savoir-faire sont communs à tous les champs disciplinaires ; cet aspect transdisciplinaire des concepts développés en informatique doit être pris en compte dans l'enseignement secondaire.

Un outil pédagogique en second lieu

Il n'est plus à rappeler les multiples usages qui ont trouvé aujourd'hui leur place dans les activités d'enseignement et d'apprentissage :

- * outil de laboratoire, imagiciels,...
- * outil de travail autonome pour les élèves,
- * outil pour l'aide et le soutien au travail de l'élève,

Sans oublier en dernier lieu que l'informatique modifie un certain nombre d'aspects de notre société : techniques, économiques, sociaux,.... ;

- * l'enseignement se doit de donner aux élèves les éléments qui leur permettent et leur permettront de comprendre les mutations en cours et à venir,
- * comme dans l'ensemble des secteurs professionnels, le système éducatif se doit d'intégrer les potentiels que lui offre cette technologie dans la vie de l'établissement scolaire : outil de communication, d'organisation, de production,

Ces axes fondamentaux sont pris en compte dans le cadre de la rénovation des lycées :

Dans les contenus disciplinaires :

Les programmes revus prendront en compte explicitement la dimension de la place de l'informatique tant pour les modifications des contenus et des méthodes qu'elle engendre que pour les aspects sociaux et économiques ;

Pour ce qui est de la connaissance des concepts essentiels, c'est-à-dire les éléments qui permettent d'éclairer la pratique de l'outil :

- il faut tout d'abord rappeler l'existence d'un enseignement de l'informatique en collège dans le cadre du cours de technologie ; cet enseignement s'adresse à tous les élèves ; un effort particulier a déjà été fait pour la formation des enseignants, la mise à disposition d'équipements. A la fin du collège, tous les élèves doivent donc avoir acquis selon les programmes les éléments de base qui leur permettent d'utiliser d'une *manière raisonnée* l'outil informatique dans le cadre disciplinaire. Certes cet objectif n'est pas totalement réalisé, mais c'est d'abord ce qui doit être visé.

A partir de cette base acquise, il convient de compléter et d'approfondir au lycée certains aspects méthodologiques ou pluri-disciplinaires dans le cadre des enseignements, en particulier des enseignements modulaires (techniques de recherche documentaire, de simulations,...).

Comme outil pédagogique :

- * aider la création de logiciels adaptés aux situations éducatives ;
- * poursuivre la politique de diffusion de ces logiciels ;
- * développer des scénarios de pratiques d'utilisations pédagogiques autour de ces produits et favoriser leur mise à disposition auprès des enseignants.

Dans le cadre de nouveaux espaces de formation intégrant l'informatique dans des champs d'actions plus générales : les ateliers de pratiques des technologies de l'information et de la communication :

- * l'atelier est ouvert, sans pré-requis, aux élèves volontaires qui s'engagent à en suivre les activités durant toute l'année scolaire ;

- * il donne lieu à des activités de projets, de recherches, de créations ;
- * il est placé sous la responsabilité d'un enseignant motivé et compétent ;
- * il peut être fait appel à des intervenants extérieurs en particulier dans un cadre de partenariat ;
- * l'ouverture de l'atelier résulte de la volonté exprimée par l'établissement d'induire un volet "technologies de l'information et de la communication" à son projet global.