Le mot du Président

Colin de la Higuera [1]

Il existe des moments de réel plaisir... de ces moments où on a la sensation qu'un projet collectif auquel on participe est réellement utile. J'ai le privilège de vivre un de ces moments en accompagnant aujourd'hui la sortie de ce premier numéro de 1024. Ce numéro est le résultat d'une énergie, et il faut saluer tout de suite celle de son rédacteur en chef et de son équipe ; c'est aussi le résultat d'une logique : la naissance de la Société informatique de France.

Ce premier numéro de 1024 vient en effet compléter une première année d'existence de la SIF particulièrement remplie. Pour mémoire, la SIF a été créée, en mai 2012, pour devenir la société savante française en Informatique. Le besoin d'une telle société savante avait été mis en évidence : les activités menées et les événements qui se sont produits depuis plus d'un an confirment s'il le fallait que ce besoin existait, et que la SIF arrivait dans un contexte où un tel interlocuteur avait toute sa place.

Que ce soit sur des sujets touchant à l'enseignement de l'informatique, à la place de l'informatique française dans le concert international, aux liens particulièrement importants entre la recherche et l'innovation, à l'image de la discipline elle-même, la SIF a été sollicitée, a discuté, argué, étudié, écrit...

Les informations et débats concernant l'enseignement de l'informatique s'accélèrent : là où il y a un an il semblait déraisonnable d'avoir d'autre ambition que de se réjouir de l'arrivée de l'informatique en tant que spécialité en Terminale S, il n'y a aujourd'hui plus de tabous à concrètement accompagner l'arrivée de l'informatique dans toutes les sections de lycée, à réfléchir à sa mise en place au collège et à se demander comment les professeurs des écoles vont aborder l'introduction de son enseignement dans le primaire !

1. Président de la Société informatique de France, Professeur à l'Université de Nantes, E-mail : cdlh@univ-nantes.fr.

Le chemin parcouru est le résultat du travail de nombreuses personnes qui essayent de convaincre (pour certaines depuis des dizaines d'années) notre société, les pouvoirs publics, à tous les niveaux, que le monde numérique qui se dessine a besoin de citoyens éduqués autrement, avec des compétences nouvelles qui doivent s'acquérir en profondeur, c'est-à-dire dans la durée, par un apprentissage tant expérimental que conceptuel, dispensé par des enseignants correctement formés pour cela.

C'est l'analyse qui a été défendue par l'Académie des sciences [2] dans son rapport, puis par le Conseil national du numérique [3]. C'est celle que nous partageons avec un nombre croissant d'acteurs du numérique. C'est aussi celle qui a motivé nos efforts pour accompagner la formation des enseignants d'ISN (Informatique et Sciences du Numérique), puis la rédaction et la remise d'un rapport sur cette question fondamentale de formation [4].

L'innovation est particulièrement concernée par cette question de formation à l'informatique : une idée reçue est que l'innovation est le fruit d'un besoin à identifier, et que l'innovateur est la personne qui, ayant eu l'intuition de ce besoin, n'a plus qu'à se retourner vers des ingénieurs pour que ceux-ci lui livrent l'objet numérique nouveau et innovant. Or l'innovation est d'abord le fruit de compétences technologiques et scientifiques solides qui permettent à l'innovateur de mesurer ce qu'il peut ou ne peut pas faire. Et dans le cas du numérique, les compétences en informatique sont essentielles. L'innovation est un sujet important pour la SIF qui lui consacre une journée en septembre 2013.

L'enseignement doit être accompagné par l'accès à la culture informatique, en tant que science et en tant que technologie. Et c'est sur cet aspect "accès à la culture" que 1024 trouve toute sa place. L'informatique, pour être une science comme les autres, doit être une *science partagée*. Les informaticiens, fussent-ils étudiants, enseignants, enseignants-chercheurs, chercheurs, ingénieurs ou techniciens, en milieu industriel ou académique, partagent-ils une même culture ? La culture scientifique s'acquiert traditionnellement au lycée : elle s'enrichit ensuite en fonction des informations que nous recevons. Dans le cas de l'informatique, nous avons deux handicaps à surmonter : pas (encore !) d'enseignement avant le baccalauréat et des médias qui peinent à informer sans image. La situation est donc largement améliorable : quand un des inventeurs de l'informatique au XX^{e} siècle vient à décéder, quelle place dans les médias ? Quand un Français se voit remettre l'un des prix les plus prestigieux de l'informatique, qui pour relayer l'information ? Quelle réponse, quand on demande à nos collègues informaticiens les raisons pour lesquelles Shafi Goldwasser, Silvio Micali, Judea Pearl, Leslie Valiant ont obtenu, ces 3 dernières années, leur Turing

2. http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/rads_0513.pdf

3. http://www.cnnumerique.fr/enseignementinformatique/

4. http://www.societe-informatique-de-france.fr/actualite/2013/Rapport_SIF_sur_ISN.pdf

Award ? Sait-on ce que sont les sujets de recherche en réseaux, ou concernant les interfaces homme-machine aujourd'hui ?

C'est pour que cette culture informatique soit accessible à tous les informaticiens et informaticiennes que 1024 existe, afin que demain nous puissions, à l'instar des mathématiciens qui veulent nous expliquer la teneur des travaux du dernier médaillé Fields, ou des physiciens qui prennent le temps de nous informer des enjeux du dernier prix Nobel, discuter de notre science, la raconter et la faire partager aux autres.

Il ne me reste plus qu'à souhaiter à Éric Sopena et au comité de rédaction tout le succès que cette aventure mérite, et au lecteur de trouver beaucoup de plaisir dans ce premier numéro de 1024.