

# SOCIÉTÉ INFORMATIQUE DE FRANCE

## L'informatique

Une science en mouvement !  
Une science qui se partage !  
Une science qui s'enseigne... et s'apprend !  
Une science qui bouleverse... la société !



# CRÉÉE EN 2012

Association reconnue  
d'utilité publique

- Société savante d'informatique en France
- Porte la voix de l'informatique, science et technique

Rassemble les professionnels et les passionnés de l'informatique :



À l'instar des sociétés savantes des autres grands domaines, elle vise tout particulièrement à





## ANIMER

sa communauté scientifique et technique



## CONTRIBUER

à la culture des citoyennes et citoyens



## ACCOMPAGNER

l'enseignement de la discipline du primaire au supérieur



## PARTICIPER

aux débats de société en lien avec l'informatique



## Des enjeux croisés et...

Une préoccupation constante : accompagner le développement de la communauté informatique pour que sa diversité reflète enfin celle de la société (mixité de genre, mixité sociale)

1

Des positions construites, nourries par des débats, des analyses, des rencontres

2

Des propositions concrètes, partagées via des communiqués ou incarnées dans des actions



## ENSEIGNEMENT

- **Quelle culture** informatique pour les citoyennes et citoyens ?
- **Quelles connaissances** et compétences transmettre aux professionnels ?
- **Comment enseigner** et développer une didactique de la discipline ?
- **Comment animer** la communauté enseignante informatique ?
- **Quelle formation** continue en informatique et pour quels publics ?



## MÉDIATION

- Comment mettre la science informatique à la portée du **grand public** ?
- **Comment former** des scientifiques de l'informatique à la médiation scientifique ?
- **Comment former** des médiateurs scientifiques à la science informatique ?
- **Quels grains** de sciences transmettre ?
- **Sans ou avec ordinateur**, quels vecteurs de transmission utiliser ?
- **Quels lieux** investir ?
- **Comment faire vivre le patrimoine** matériel et immatériel de l'informatique ?



## RECHERCHE

- **Comment animer** la communauté scientifique académique et socio-économique ?
- **Comment nourrir** le dialogue science-société ?
- **Comment inscrire** la recherche en informatique dans les enjeux sociétaux notamment éthiques et écologiques ?
- **Comment accompagner** les jeunes scientifiques dans leur carrière ?

## DÉFIS TRANSVERSES



**Femmes & Informatique**



**Informatique durable & responsable**

# QUELQUES EXEMPLES D'ACTION



- **Participation** aux réflexions sur les programmes d'enseignement
- **Suivi** du déploiement de la spécialité NSI (Numérique et sciences informatiques)
- **Organisation** d'une journée annuelle de réflexion et partage de bonnes pratiques

- **Réalisation** avec l'Esprit Sorcier de 4 vidéos pour donner à découvrir les 4 piliers de l'informatique :
- **Organisation** d'écoles de médiation scientifique
- **Forte implication** pour que se développe un musée de l'informatique en France, nom de code #MINF

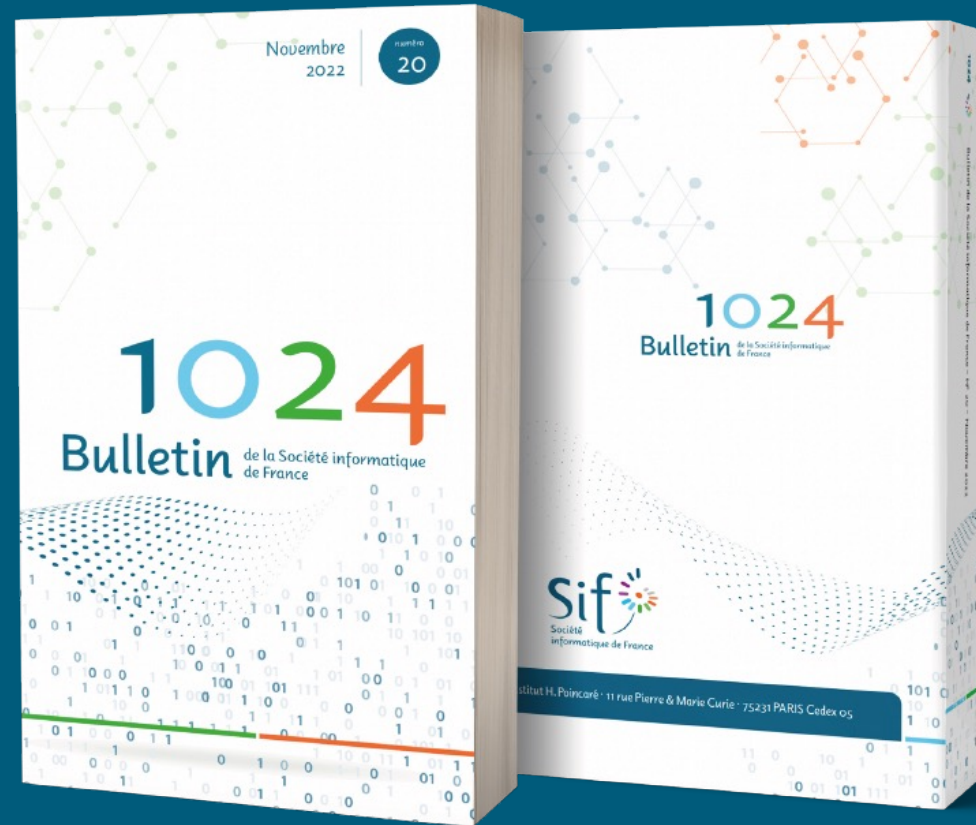
- **Attribution** du prix de thèse Gilles Kahn et du prix Lovelace-Babbage
- **Organisation** d'événements à destination des doctorants
- **Animation** d'un conseil scientifique et d'un conseil des associations
- et toujours le **blog binaire**



# BULLETIN

1024

+ un  
congrès  
annuel



+ d'infos

<https://congres.societe-informatique-de-france.fr/>

# POURQUOI ADHÉRER À LA SIF ?

02.



Développer son  
réseau

01.



Rejoindre une  
communauté  
ouverte sur le  
monde

04.



Recevoir le bulletin  
1024 dans sa boîte  
aux lettres dès  
sa parution

03.



Bénéficier d'un  
accès privilégié aux  
manifestations  
proposées par la SIF  
et ses partenaires

# ADHÉRER

## c'est aussi...



Contribuer à la légitimité de la SIF en augmentant sa représentativité



S'engager pour une informatique plus juste, plus éthique, plus responsable

### REJOIGNEZ-NOUS !

[socinfo.fr/devenir-adherent/](https://socinfo.fr/devenir-adherent/)



### FAITES UN DON

**Particuliers**

**Entreprises**

Soutenez nos actions en faisant un don **défisicalisé** à la SIF

 [don.socinfo.fr](https://don.socinfo.fr)





# 4 Vidéos

**DES VIDÉOS DE 7 à 11 ans**

**ET LEURS FICHES D'ACCOMPAGNEMENT Collège & Lycée**

Chaque fiche contient sur 2 pages

**UN QUIZ** réalisable après visionnage de la vidéo

**UN GLOSSAIRE** pour se tester sur le vocabulaire

**UNE FRISE** chronologique pour repérer les événements clés

**DES ACTIVITÉS** classées par niveau de difficulté, à faire avec ou sans ordinateur

**POURQUOI ADHÉRER À LA SIF ?**

01. Acquiescer à la norme internationale de la SIF
02. Développer son réseau
03. Partager des services numériques et les rendre accessibles sur la SIF et ses réseaux
04. Reconnaître l'impact de la SIF et ses réseaux

**Adhérer c'est aussi**

- Contribuer à définir ce qu'est la SIF et à apprendre et représenter
- S'engager pour une "Info-Mat" qui plus j'irai, plus j'habitué la recherche

**REJOIGNEZ-NOUS !** [www.sif.fr](https://www.sif.fr)

**FAITES UN DON** Particuliers Entreprises

Soutenez nos actions en faisant un don déductible à la SIF

[don.socioinfo.fr](https://don.socioinfo.fr)

**4 PILIERS de l'informatique EN VIDÉO**

Produit Les avec le soutien de Cigref, CNRS, Inria, Eur

## LES QUATRE PILIERS DE L'INFORMATIQUE EN VIDÉO

### 4 THÈMES

**ALGORITHMES**

**LANGAGES**

**DONNÉES**

**MACHINES**

**L'informatique relèverait de la magie ?**

**Vous, vous savez bien que non !**

La SIF, avec l'Esprit Sorcier et le soutien du CIGREF, du CNRS, d'INRIA et de Numéum, vous propose d'aider les autres à passer d'une croyance en l'infor-magique à une première compréhension de l'infor-magique.

Suivez le guide dans 4 vidéos imaginées avec nos scientifiques, et emparez vous des supports pédagogiques élaborés par une équipe d'enseignants et chercheurs, pour lever le voile sur les 4 piliers qui soutiennent l'édifice informatique : les algorithmes, les données, les machines et les langages.

**Le guide : FRED**

**ENSEMBLE** diffusons les fondements de la science informatique !

Enfinement, l'informatique c'est pas sorcier !

**Extrait du GLOSSAIRE** relier le nom à la bonne définition

- Algorithme
- Instruction
- Recherche dichotomique
- Méthode de recherche binaire à chaque étape, on divise le problème en deux parties
- Opérations élémentaire, précise et non ambiguë
- Suite d'instructions permettant de résoudre toutes les instances d'un problème donné

**Extrait de la FRISE**

1843 Premier programme complexe (Ada Lovelace)

1951 Invention du compilateur (Grace Hopper)

1991 Premier version de Python (Guido Van Rossum)

**Extrait du QUIZ**

Comment appelle-t-on chaque petit carré de la mosaïque d'une image numérique ?

- A. Un transistor
- B. Une résistance
- C. Un pixel
- D. Un bit

**Extrait des ACTIVITÉS**

- Activité débranchée à glisser, poser le file de cheveu des principaux composants d'un ordinateur pour mieux comprendre leur fonctionnement
- Activités de 1 à 3 étoiles également proposées en ligne ou sur papier
- Conseils de lecture ou d'écoute pour aller plus loin