



# Les humanités numériques

Rencontres du numérique - 2019

Organisation de l'atelier

Définition

Principes

Pistes de travail

Exemples



Délégation académique pour le numérique éducatif



Humanités ?



Humanités ?



# Humanités ?

## Les humanités (pluriel - didactique)

- Etude de la langue et de la littérature grecques et latines (faire ses humanités)
- Etudes classiques (latin, grec, grammaire), littéraires et philosophiques
- Etudes relatives aux sciences humaines et sociales, aux arts et aux lettres



# Humanités

## Les humanités

Etudes destinées à former **l'honnête homme** (17<sup>e</sup> siècle) : l'homme du monde, agréable et distingué par les manières comme par l'esprit, les connaissances (l'équivalent du **citoyen éclairé** d'aujourd'hui)



# Humanités numériques ?

**Humanités et numérique ?**

**Les humanités peuvent-elles être numériques ?**





# Humanités numériques - Humanités vs numérique ?



Livre  
Héritage  
Interprétation  
Temps long

**VS**



Ecran  
Innovation  
Calcul  
Instantané



# Des humanités devenues numériques

- **Dialogue des humanités avec l'ordinateur ne date pas d'aujourd'hui :**
  - **lexicométrie** (les textes sont envisagées comme des données, que l'on peut étudiées grâce des outils informatiques)
  - **modélisation en 3D d'objets archéologiques**
  - etc



# Des humanités devenues numériques

- Le numérique étant devenu notre **environnement de travail**
- Les humanités sont elles aussi devenues **numériques**





# Et si je n'enseigne pas dans le champ des humanités ?

- L'espace que l'on nomme aujourd'hui « Humanités numériques » a **dépassé le champ des humanités et s'étend désormais à toutes les disciplines**
- Les HN concernent tous ceux qui développent **des méthodes et des pratiques liées à l'utilisation et au développement d'outils numériques dans leur discipline**



# Humanités numériques - Définition - Elie Allouche

- « un **espace d'échange interdisciplinaire** fondé sur les valeurs humanistes, ayant **l'éducation, la culture et la diffusion des savoirs** pour finalités et le **numérique** comme environnement et langage communs »
- « un effort/projet collectif tourné vers une **intelligence du numérique mise au service des savoirs et de la culture** »



# En quoi les HN concernent-elles **tous** les enseignants ?

- Les HN interrogent notre pratique et nos gestes professionnels : **comment se construit, se transmet, se diffuse le savoir ?**



# Quels principes pour renouveler nos pratiques ?

- Une appropriation du numérique comme **culture, écriture et cadre de production des savoirs** (et non comme une simple addition d'outils)
- Une approche **transdisciplinaire** du numérique



# Quels principes pour renouveler nos pratiques ?

- L'apprentissage par une **mise en pratique active et réflexive**
- L'éveil de l'**esprit critique**
- Travail en **équipe** et en **réseau**



# Quels principes pour renouveler nos pratiques ?

- Tous ces principes sur lesquels reposent les HN nous fournissent des **pistes de travail** à exploiter dans le cadre du quotidien de la classe
- **Comment former l'honnête homme du 21<sup>e</sup> siècle ?**



# Quelles pistes de travail ?

- Développer les pratiques du **portfolio** et du **carnet de recherche**
- Rechercher et vérifier les **sources** ; questionner la fiabilité et la pertinence d'une source
- Utiliser un **document collaboratif**



# Quelles pistes de travail ?

- Utiliser un **réseau social** à des fins pédagogiques
- **Lire, écrire, commenter, annoter, publier** en environnement numérique
- Créer une **ressource visuelle et/ou sonore**
- Recueillir, organiser et visualiser des **données**





# Quelques exemples concrets

- Dans vos propres pratiques ?
- D'autres exemples ?





# Quelques exemples concrets

## Défi Babelio



Un défi littéraire et numérique qui utilise les réseaux sociaux et des outils numériques pour échanger avec d'autres lecteurs et produire des objets littéraires



# Quelques exemples concrets

## Utilisation des ressources Eduthèque

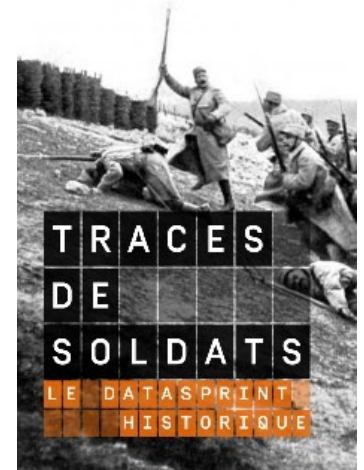
### éduthèque |

**Eduthèque** est une offre du service public du numérique éducatif qui donne **un accès gratuit et sécurisé à un ensemble de ressources** de grands établissements publics à vocation culturelle et scientifique permettant aux enseignants de mettre en oeuvre avec leurs élèves tout projet pédagogique disciplinaire et pluridisciplinaire



# Quelques exemples concrets

## Traces de soldats Le data-sprint historique

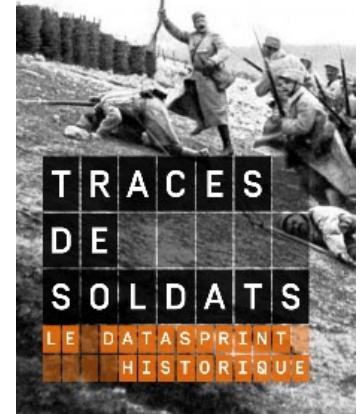


Le data-sprint est un **exercice de créativité**, limité dans le temps, avec les **données numériques pour matériau**.



# Quelques exemples concrets

## Traces de soldats Le data-sprint historique

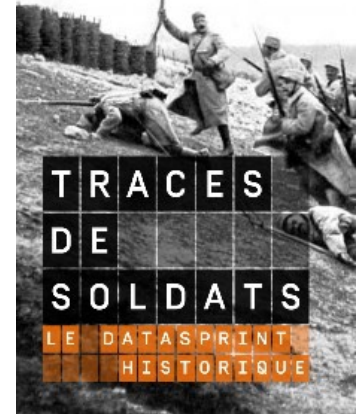


Il s'agit, en équipe de **manipuler un ou des jeu(x) de données** (analyser, trier, croiser, mettre en forme, augmenter) pour produire de nouveaux éléments d'intelligence d'une question sous forme de **datavisualisations** : cartographies numériques, graphiques, infographies...



# Quelques exemples concrets

## Traces de soldats Le data-sprint historique



**Traces de Soldats** propose à des classes de **travailler en interdisciplinarité**. Il s'agit pour les élèves et les professeurs de partir des **traces inscrites sur les monuments commémoratifs et des données numériques ouvertes en ligne** pour appréhender les parcours de « Poilus » de la Grande Guerre.



# Quelques exemples concrets

## La cartographie des controverses

### FORCCAST

Travail de recherche approfondi qui consiste à **sonder toutes les facettes d'une controverse**, en listant les arguments, identifiant et validant les sources, afin de réaliser un arbre des débats et une synthèse.

Utilisation d'outils numériques d'analyse et de représentation.



# Quelques exemples concrets

## Rédiger un article pour une encyclopédie collaborative en ligne



- Production d'écrits
- Production d'un document numérique et multimédias
- Recherche documentaire et traitement de l'information
- Utilisation d'un outil collaboratif





# Quelques exemples concrets



## Mon livre en 180''

- Concours de bandes-annonces de livres.
- L'objectif : distinguer la meilleure production vidéo réalisée par des élèves
- Critères d'évaluation du jury : originalité, créativité, efficacité de la stratégie argumentative et maîtrise de l'outil de communication choisi



# Quelques exemples concrets

- Dans vos propres pratiques ?
- D'autres exemples ?





# Perspectives

- **Le numérique transforme différents aspects du métier d'enseignant**, de la production du savoir à sa diffusion et son enseignement.
- Votre rôle de référent numérique : sensibiliser les enseignants à ces changements.



# Quelles pistes de travail et de réflexion ?

- Comment diffuser davantage les changements de postures pédagogiques induites par le numérique ?
- Quelle formation pour les enseignants ?
- Quels outils utiliser ?
- Quelle évolution de l'architecture scolaire ? Quels espaces pédagogiques pour développer le travail collaboratif ?



# Quelques exemples de questionnement

- La transformation de l'accès aux ressources : comment passer de l'**accumulation des savoirs** à la **structuration des connaissances** ?
- Comment le numérique favorise-t-il la **pratique réflexive** ? Expérimenter les savoirs et réfléchir à partir de ces expériences



# Quelques exemples de questionnement

- En quoi une situation pédagogique peut-elle être **enrichie** par le cadre des humanités numériques ?
- Comment le numérique invite-t-il à **dépasser le cadre disciplinaire** ?
- Comment travailler en classe avec les **datas** ?



# Quelques exemples de questionnement

- Comment former l'élève d'aujourd'hui, c'est-à-dire **le citoyen de demain**, dans un monde où le **milieu numérique** constituera l'espace privilégié de la **diffusion** et de la **constitution des savoirs** ?



Merci pour votre attention !



[emilie.chandelier@ac-besancon.fr](mailto:emilie.chandelier@ac-besancon.fr)



[@EmiChandelier](https://twitter.com/EmiChandelier)