

Enseignement de l'histoire, de la géographie et des lettres à l'ère du numérique

Bruno Devauchelle

Lille 20 décembre 2013

Préambule

- Il y a un grand nombre de ressources, supports, séquences disponibles en ligne.
- Et pourtant nous continuons de questionner le « comment faire » en particulier du fait du développement du numérique
- Mettre en perspective pratiques d'enseignement, usages du numérique, culture à l'ère du numérique est le projet.

Plan

- La question des contenus disciplinaire
- L'approche par la pédagogie
- Un environnement social en mouvement
- La dimension culturelle chez les jeunes liée au numérique
- Des objets et des dispositifs
- Des questions vives...

Quelques principes initiaux

- L'accès aux ressources
 - Encadrement, guidage, ciblage, recherche
- La compréhension des ressources
 - Identification, classification, hiérarchisation, présentation
- La manipulation des ressources
 - Comparaison, Analyse, structuration
- La construction des connaissances
 - Repérage des concepts, analyse des contextes, élaboration d'une production
- La mise en œuvre des connaissances
 - Mise en situation, évocation, réutilisation

LES DISCIPLINES ET LE NUMÉRIQUE

Pistes d'analyse pour les disciplines

- Pour les champs disciplinaires qui suivent, voici quelques axes de travail à partir desquels le numérique peut s'avérer important.
- Ces propositions ne sont que des exemples, ne sont pas exhaustives, mais elles veulent ouvrir le champ des possibles avec le numérique.

Les contenus disciplinaires : Histoire

- L'accès aux documents et la lecture de ces documents
- L'analyse de corpus de données
- Le traitement critique des ressources



Les contenus disciplinaires : Histoire

- La construction de repères
 - Chronologiques, spatiaux, politiques, culturels...
- La compréhension globale (visualisation, systématisation)



Les contenus disciplinaires : Géographie

- Le recueil des données dans un contexte
- L'étude des sources et documents
- La schématisation des espaces



Les contenus disciplinaires : Géographie

- La modélisation des réalités
- La construction des points de repères
- L'articulation avec les autres approches



Education civique

- Le rapport individuel collectif
 - Entrer et vivre en société
 - Participer au bien commun



Les contenus disciplinaires : Lettres

- L'accès au discours
 - Travail de réception
 - Travail d'émission



Les contenus disciplinaires : Lettres

- La rencontre avec les œuvres
 - La découverte
 - L'imprégnation
 - La compréhension



Les contenus disciplinaires : Lettres

- La communication
 - Information – interaction
 - L'expression – l'exposition



PÉDAGOGIE NUMÉRIQUE ?

Les questions de pédagogie

- Des pistes de réflexion...



Rappel : taxonomie de Bloom

- Connaissance
- Compréhension
- Application
- Analyse
- Synthèse
- Jugement
- Évaluation
- Mémoriser
- Comprendre
- Appliquer
- Analyser
- Evaluer
- Créer

Approche pédagogique et numérique

- A la recherche des centres d'intérêt
 - Les espaces numériques comme sources
 - Les activités numériques comme moyens
- Les jeunes sont à la recherche de centres d'intérêts, d'objets d'investissement.
- Le numérique ouvre un champ des possibles qui leur permet d'aborder la compréhension du monde qui les entoure.

Approche pédagogique et numérique

- Le sentiment d'auto-efficacité et l'estime de soi
 - La construction de soi et le projet à l'aide du numérique
- L'image de soi est un élément essentiel pour permettre au jeune de se construire
- Le numérique envoie des images déformantes et déformées qu'il leur faut apprendre à « domestiquer », dans se laisser instrumentaliser.

Approche pédagogique et numérique

- Le développement de l'autonomie
 - L'objet technique comme tiers pédagogique
- L'accès mobile et connecté au « monde numérique » impose à chacun une autodirection dans l'action, le développement.
- Le foisonnement, l'information (inflation d'information), suppose un travail personnel qui peut s'articuler avec le travail « scolaire »

Approche pédagogique et numérique

- Le partage de la responsabilité
 - L'initiative, la découverte, l'auto-guidance
- Le monde numérique est un monde ouverte et interconnecté. Il favorise les initiatives, mais suppose aussi une capacité à se responsabiliser pour soi et auprès des autres.
- Le développement de la responsabilité numérique est un soubassement de l'approche critique.

Approche pédagogique et numérique

- La coopération-collaboration
 - L'entraide, le soutien, le co-apprentissage
- Le monde numérique connecté en réseau est en écho aux pratiques de socialisation adolescentes.
- L'activité fondée sur l'interaction humaine est un levier important de développement de la compétence à apprendre tout au long de la vie, apprendre de l'expérience et de l'interaction

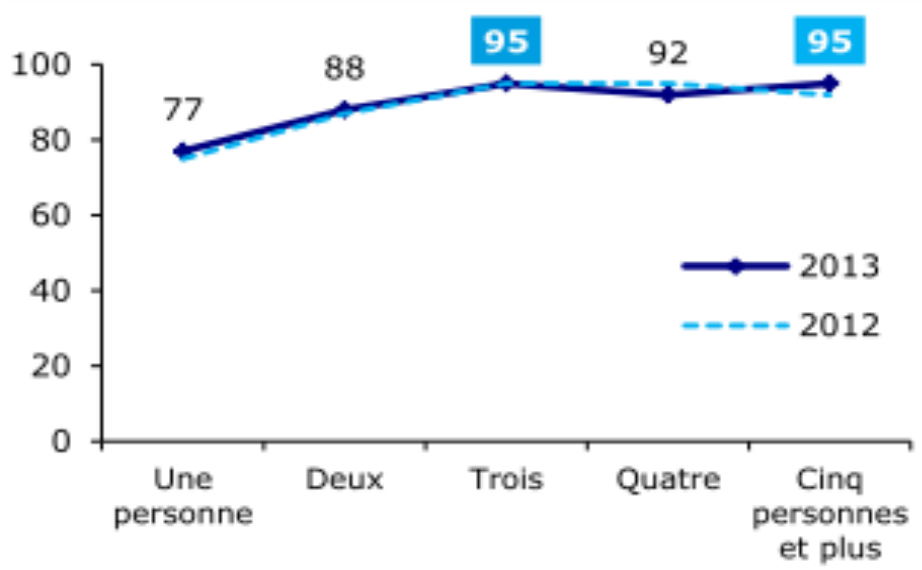
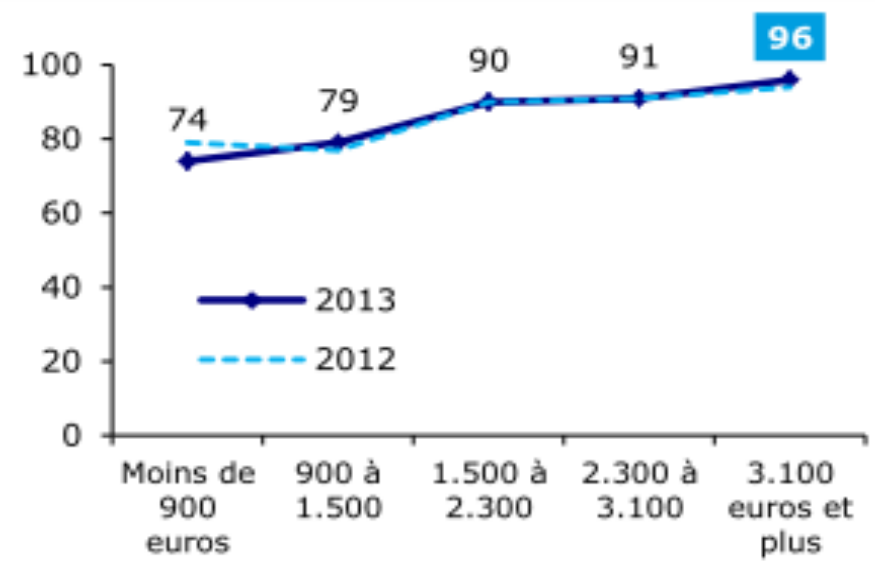
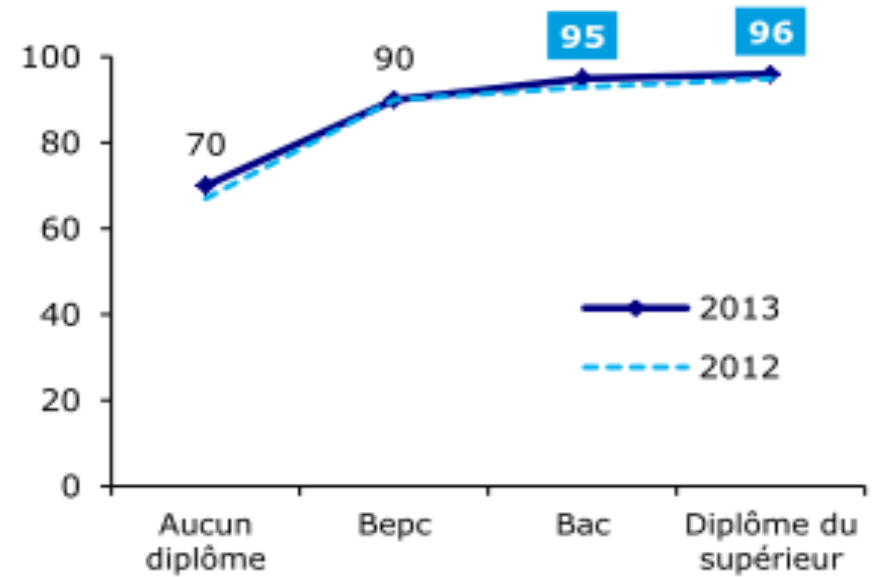
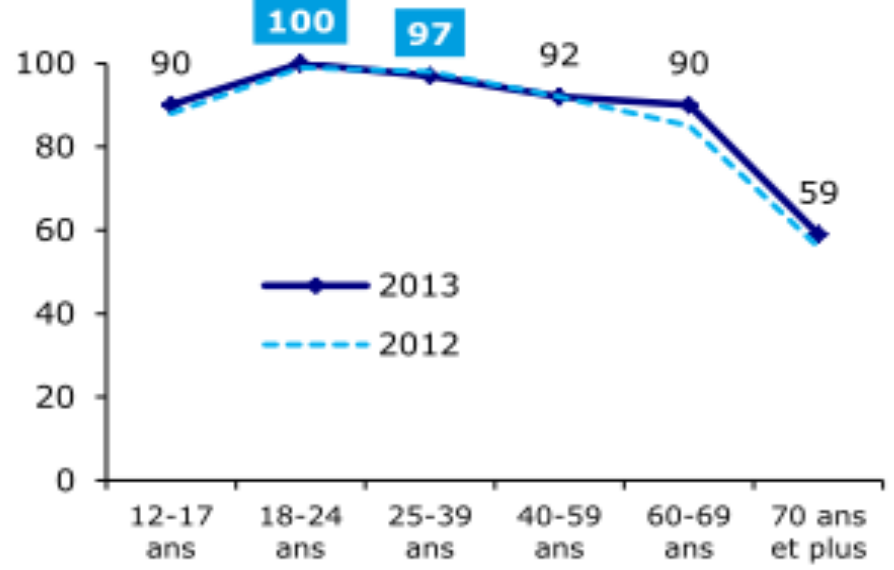
Approche pédagogique et numérique

- Les pédagogies de l'activité et de l'initiative
 - La production personnelle comme moteur de l'apprendre
- Donner sens aux apprentissages, c'est d'abord finaliser les activités. Internet, parce qu'il autorise l'expression, est un vecteur de projets dans lesquels chaque jeune peut présenter, voire projeter ce qu'il sait faire.

LES CULTURES NUMÉRIQUES CHEZ LES JEUNES

Graphique 11 - Taux d'équipement en téléphone mobile, en fonction de l'âge, du diplôme, des revenus et de la taille du foyer (en %)

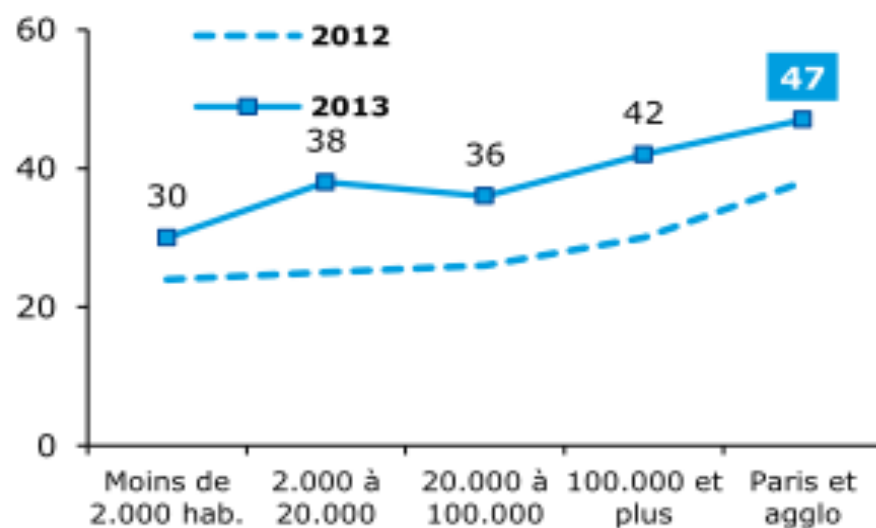
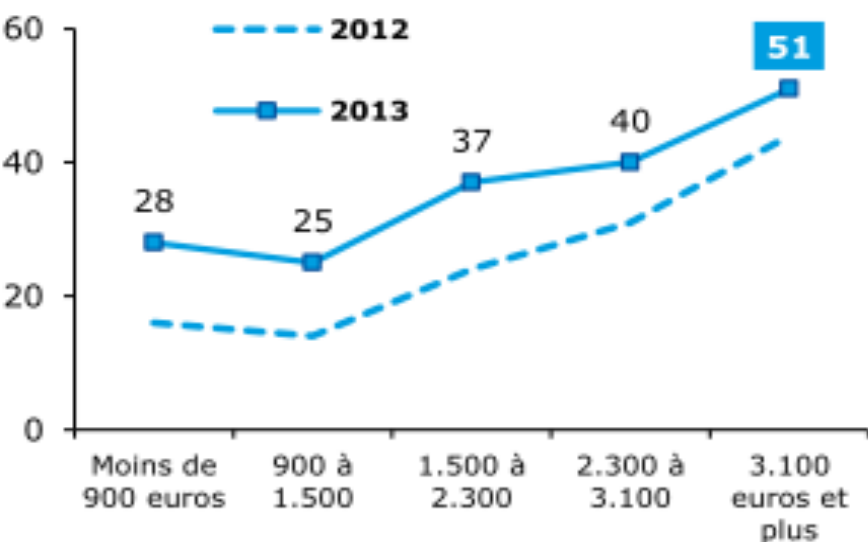
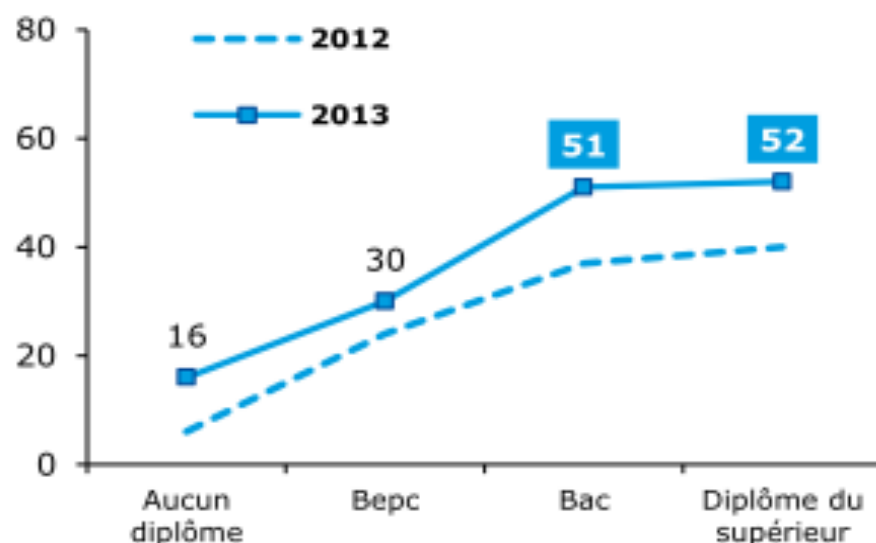
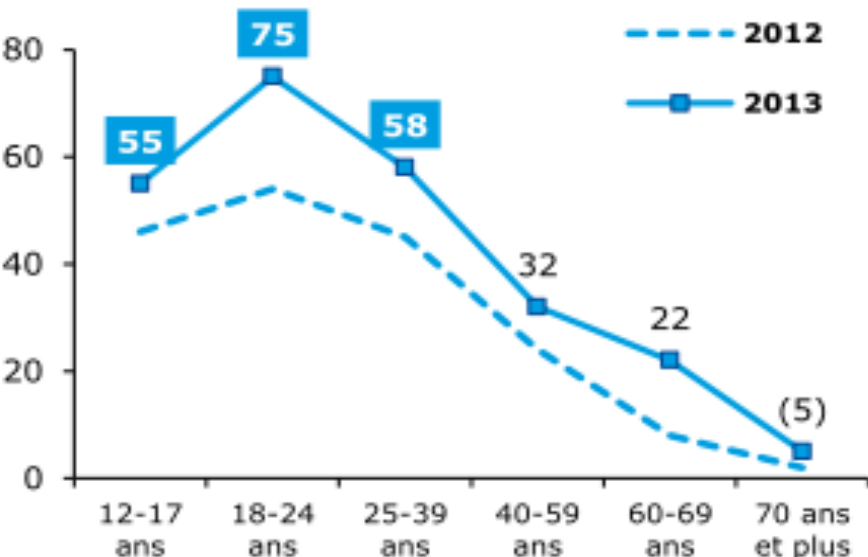
- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2013.

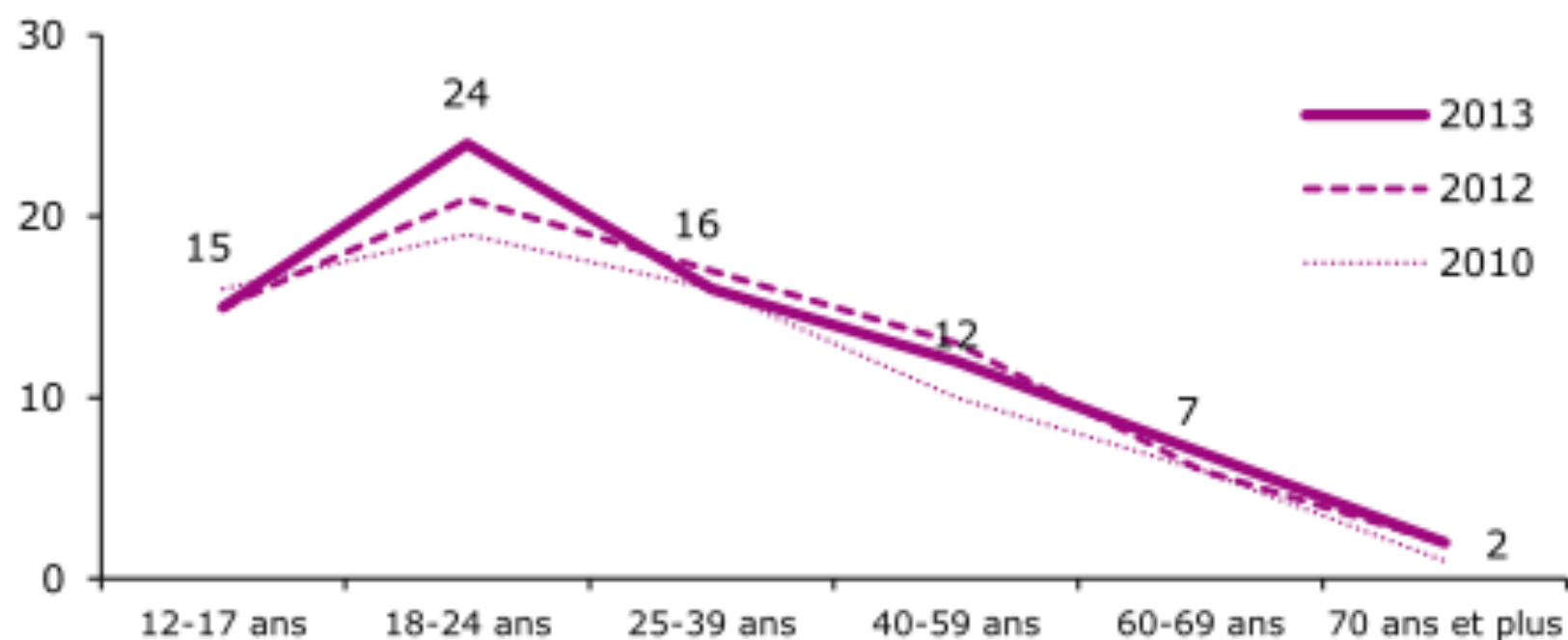
Graphique 13 - Taux d'équipement en smartphone, en fonction de l'âge, du diplôme, des revenus et de la taille de l'agglomération de résidence (en %)

- Champ : personnes de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2013.

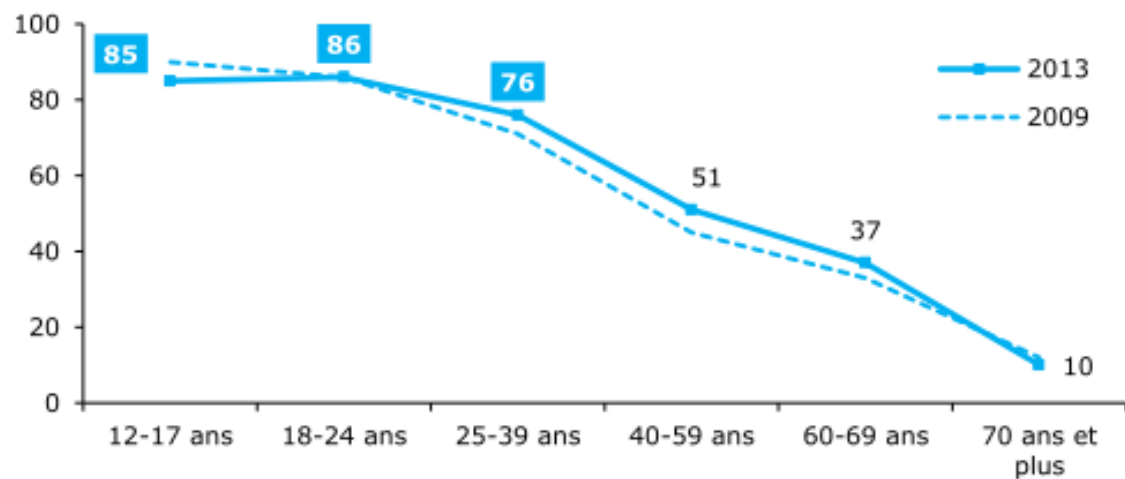
Graphique 83 - Le temps moyen passé sur internet en fonction de l'âge, (en nombre d'heures par semaine)



Source : CREDOC, Enquêtes sur les « Conditions de vie et les Aspirations ».

Graphique 86 - Compétence ressentie en fonction de l'âge

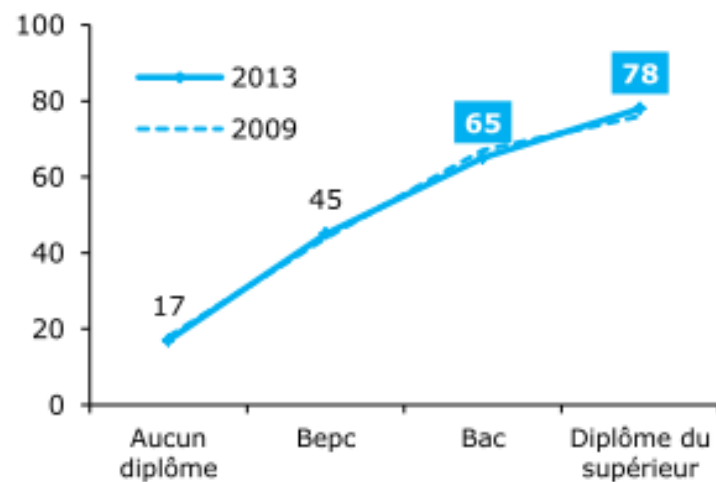
- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, Enquêtes sur les « Conditions de vie et les Aspirations ».

Graphique 87 - Compétence ressentie en fonction du diplôme et

- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -



Cultures numériques

- Il y a des pratiques différentes
 - Selon les niveaux d'études et les revenus
- Les manières de faire varient selon l'âge mais le numérique modifie les limites habituelles
 - Le monde marchand et médiatique est le moteur
 - La croyance envers le progrès est le carburant
 - Les objets techniques sont la carrosserie

Quelques repères

- Constitution d'une fracture culturelle autour du numérique (suite de celle qui s'est développée à partir de l'écrit)
- La place de la construction de soi est amplifiée par les usages d'Internet
- Mais les médias de flux (audiovisuel....) gardent une puissance importante, essentielle

Des questions sur les jeunes

- Ils sont capable de développer des habiletés importantes
- Mais ils sont « manipulables »
- Le métissage culturelle est désormais amplifié
- Mais la construction de la représentation du monde demande de nouvelles formes d'accompagnement

UN ENVIRONNEMENT EN CHANGEMENT

L'environnement social change

- Emploi, commerce, information, sont en mutation du fait du numérique
 - Médiations technico-cognitives importantes
- Le numérique accompagne d'autres mutations sociales
 - Familles, idéologies, religion, travail, loisirs, progrès...

L'environnement social change

- Les lieux de savoirs évoluent rapidement
 - Bibliothèques, musées, écoles, lycées, universités
- Les possibilités d'information et d'interaction simultanées sont la nouvelle forme de la « société du spectacle » (commentaires...)
- Les relations humaines emportent désormais un volet de médiation technique important

DE NOUVEAUX OBJETS ET DISPOSITIFS

Nouveau et numérique

- Les objets numériques semblent toujours nouveaux
- Ils existent avant tout dans des contextes et y prennent plus ou moins d'importance
- Ils embarquent de l'intention humaine qui s'imposent plus ou moins à l'utilisateur

Quelques objets et dispositifs numériques

- Matériel
 - TBI, Tablettes, smartphones, pervasif...
- La carrosserie du numérique se situe désormais dans le « à portée de la main »
- Mobilité et connexion sont les deux piliers qui poussent les évolutions actuelles
- L'espace temps scolaire est remis en cause

Quelques objets et dispositifs en milieu scolaire

- Logiciel
 - Internet, bureautique, schéma heuristique et cartes conceptuelles, réseaux sociaux numériques
 - Logiciels dédiés aux discipline
 - Logiciels généraux : ENT
- Cœur de l'action, les logiciels imposent leurs algorithmes.
- Leur intégration suppose des projets, même si leur affordance tend à nous les imposer

Quelques objets et dispositifs en milieu scolaire

- Dispositif
 - Classes inversées, enseignement hybride, tweet-classes, CCC, etc...
- A la recherche d'une pédagogie numérique qui n'existe pas
- La forme scolaire est questionnée, mais reste incontournable actuellement
- Les innovations, inventions sont autant d'occasions d'élargir le champ des possibles

DES QUESTIONS ENCORE...

Des questions à aborder

- Réconcilier les jeunes avec les enseignements traditionnellement qualifiés de généraux
- Intégrer les cultures numériques dans les pratiques d'enseignement
- Engager les jeunes vers l'autodirection
- Accompagner, faire chemin avec (et pas contre)
- Assurer la structuration pour aider l'accès à la connaissance



MERCI DE VOTRE ATTENTION

ANNEXES

Programme 2009 et TIC

- Développer la maîtrise de l'outil informatique
- Aujourd'hui, l'outil informatique, du vidéo projecteur à l'ENT, est devenu l'une des composantes pédagogiques de la classe. Le professeur de lettres-histoire-géographie contribue comme ses autres collègues à la validation du B2i « lycée ». Il se doit d'être à l'aise avec ces nouveaux outils dont les performances invitent à repenser la manière de faire cours. Depuis l'accès à l'information numérisée jusqu'à la production de documents en passant par l'élaboration de raisonnements historiques ou géographiques, l'informatique a ouvert de nombreuses portes d'accès à la connaissance.
- La fréquentation de certains sites permet de mettre à disposition des élèves de façon aisée des outils d'un nouveau type (cartes animées, courtes vidéos ...) difficiles à appréhender dans le cadre d'une leçon plus « traditionnelle ». Il convient de se saisir des possibilités offertes par cette ressource pour aider les élèves à maîtriser intelligemment ces nouvelles technologies et à en faire un usage raisonné.

Intro prog de français

- TIC
- L'enseignement du français prend sa part dans l'apprentissage des technologies de l'information et de la communication (TIC). Il se saisit de ces outils dans ce qu'ils ont de plus pertinent pour son propre contenu disciplinaire : traitement de texte (élaboration, amélioration, présentation, diffusion d'une production écrite), recherche documentaire (sur supports informatiques, audiovisuels et multimédias).
- L'enseignement du français concourt à la formation des capacités et des attitudes nécessaires dans l'univers des TIC : se repérer dans les ressources, tirer, hiérarchiser les informations, adopter une attitude critique et responsable vis-à-vis d'elles, adapter sa lecture au support retenu.