



- Q insérer les liens hypertexte ou autre ?

Sciences humaines et culture numérique

Grandes lignes

Au vu du grand basculement que nous avons tous vécu ces dernières années avec le numérique devenu omniprésent, un projet a vu le jour afin de traiter de questions liées au numérique et à son impact sur l'Histoire et l'historiographie, ainsi que des changements que le numérique amène dans les stratégies d'enseignement de l'Histoire. Ce projet a été initié dans le cadre du programme « Numérique à l'Ecole » et se poursuit avec le Service Ecoles-Médias du DIP genevois et notre Direction générale.

Nous sommes visiblement arrivés à un stade où des machines/un traitement algorithmique peuvent/peut proposer les réponses que nous attendons de nos élèves (voir XXX). Il nous faut donc être plus vigilants quant à surveiller le fait que les réponses données sont bien les leurs, toutefois nos objectifs semblent pouvoir rester les mêmes : leur donner confiance et motivation pour apprendre, comprendre, s'exprimer sur des sujets complexes et ainsi mieux se diriger vers le monde des adultes et leur avenir. Les objectifs finaux décrits dans la taxonomie de Bloom semblent aussi rester pleinement pertinents.

Il existe un [site](#) et un (trop) long texte qui tentent de XXXX le sujet. Le document que vous avez ici est la partie la plus concrète : elle vous propose des activités que vous pouvez directement - ou presque – proposer à vos élèves. Vous trouvez ci-dessous différentes fiches d'activités à mener en classe.

Timing

Temps généralement prévu pour chaque activité : 10 minutes par élève de présentation (ou plus si le travail de recherche est aussi réalisé lors des cours)

Par contre les « citations ... » peuvent plus simplement - spontanément ou presque - être proposées à une classe, l'affaire de 10 ou 20 minutes d'échange en cours.

Activités

1. Des exposés sur un monde devenu numérique... + Accès à la fiche

Chaque élève, ou groupe d'élèves, a pour objectifs de réfléchir sur l'évolution d'un domaine qu'ils connaissent et les concernent. Il est prévu que tous les thèmes proposés convergent pour mettre en évidence le fait que le numérique est devenu omniprésent dans nos vies.

Thèmes proposés : Suivre à travers l'Histoire l'évolution de...

La jeunesse
La sociabilité
La transmission de la connaissance
Le divertissement
La musique et les musiciens
Le journalisme
Les médias
Les transports
La sécurité

La communication à distance
La vente

La célébrité

Peut-être moins proche d'eux mais néanmoins intéressants :

La falsification
Les pirates
Les lanceurs d'alerte
L'art
etc

Pour ce faire, il est demandé aux élèves de réaliser une recherche en ligne, de regrouper leurs informations / citations dans un petit dossier en indiquant avec précision la référence (option Zotero / ce que ne permet pas //IA). Ces informations sont ensuite à partager en classe lors d'un petit exposé de quelques minutes. Chacun-e propose finalement une synthèse, et un bilan.

On peut aussi s'intéresser à des professions (celles qui ont grandement évolué avec le numérique, celles qui semblent promises à disparaître, celles qui sont apparues...)

- Chirurgien
- Banquier
- Vendeur
- Juge
- Caissier
- Mécanicien

Des notions plus complexes peuvent aussi être proposées pour cet exercice :

- La démocratisation de la parole
- La vérité
- La preuve
- La légitimité du savoir
- La hiérarchisation du savoir
- L'agnotologie
- L'empathie (Gide reposant d'ignorer)
- Jusqu'où aller pour toucher les gens ?
- Ce qui nous échappe (ou va nous échapper) avec le numérique

2. Une Histoire du numérique

Il s'agit cette fois simplement de mieux comprendre la genèse et l'évolution de cette technologie, voire comparer, à l'instar de Michel Cardon¹, la révolution industrielle à la révolution numérique

- Histoire de l'informatique
- Histoire d'internet
- Histoire du web
- Quelques grandes figures de l'Histoire de l'informatique (Alan Turing, Richard Stallman, XXXX
)

Les Figures de l'ombre (*Hidden Figures*) est un [drame biographique américain](#) coécrit, coproduit et réalisé par [Theodore Melfi](#), sorti en [2016](#).

Il s'agit de l'adaptation du [livre du même nom](#) de [Margot Lee Shetterly](#) mettant en scène les [calculatrices](#) afro-américaines [Katherine Johnson](#), [Dorothy Vaughan](#) et [Mary Jackson](#) qui ont contribué aux programmes aéronautiques et spatiaux de la [National Aeronautics and Space Administration](#) (NASA). Le film montre comment Katherine Johnson en arrive à calculer les trajectoires du [programme Mercury](#) et de la mission [Apollo 11](#) vers la Lune en 1969¹, comment Dorothy Vaughan devient responsable du

Carrington

Une mamie, un câble, l'Arménie

Des hippies et des militaires

Le Cern

Des questions plus contemporaines peuvent aussi être proposées...

- Que gagne un-e youtubeur ? Généralité et exceptions
- Comment les chefs de file du numérique élèvent leurs enfants ?
- Quelle est cette loi coréenne ?
- Qu'est-ce que l'intelligence collective ?
- Que sont les humanités digitales /numériques ?

3. Des citations pour débats

Selon vos choix, vous pouvez proposer une ou plusieurs des citations qui suivent à vos élèves afin d'échanger vos avis. Il s'agit de les mener à considérer le numérique dans une plus large dimension que leur utilisation quotidienne, et ainsi, nous l'espérons, participer à une prise de recul.

4. Le *pharmakon*

Citation Stiegler

infobésité

Démocratie

5. Créer ensemble une frise chronologique

6. WW1 !?