



HAL
open science

Des humanités numériques aux humanités numériques en éducation. GTnum GIS2IF "Humanités numériques, entre recherche et formation" #HN_education. Groupes thématiques numériques de la Direction du numérique pour l'éducation (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse)
Georges-Louis Baron, Magali Loffreda

► **To cite this version:**

Georges-Louis Baron, Magali Loffreda. Des humanités numériques aux humanités numériques en éducation. GTnum GIS2IF "Humanités numériques, entre recherche et formation" #HN_education. Groupes thématiques numériques de la Direction du numérique pour l'éducation (Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse). 2023, 10.5281/zenodo.8283357. hal-04181548

HAL Id: hal-04181548

<https://hal.science/hal-04181548v1>

Submitted on 16 Aug 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



Des humanités numériques aux humanités numériques en éducation

Un ancrage historique

Les travaux menés au sein du GTnum #HN_éducation ont visé à interroger la pertinence de cette notion dans un but de clarification, de mutualisation et d'amélioration des apprentissages et à recenser les pratiques d'enseignement dans ce champ. On a notamment cherché à inscrire les humanités numériques (HN) dans une épaisseur historique.

L'intérêt pour cette notion remonte aux années 1960 (Baron, 2020). Actuellement, celle-ci recouvre les trois points suivants :

- > la mobilisation de techniques informatiques dans les disciplines relevant des sciences humaines et sociales, soit l'utilisation de diverses technologies susceptibles de soutenir les activités de recherche (logiciels d'analyse lexicale, systèmes d'information géographique, etc.) ;
- > une discipline à part entière, inscrite au catalogue des formations universitaires (licences et masters humanités numériques), dont une partie des contenus relève de la culture numérique et qui vise à appréhender le numérique sous un angle social (changements culturels, implications politiques, etc.) ;
- > en lien avec le second point, un objet d'étude qui invite à repenser les liens entre humanité et technique (Carmes et Noyer, 2015).

De fait, on est face à une notion dont le sens est en construction : il varie selon les périodes et selon les communautés qui l'utilisent, et il est nécessaire de l'interroger, voire de le déconstruire (Kim et Stommel, 2018).

Dans le domaine éducatif, la notion d'humanités numériques intervient dès la première expérience d'introduction de l'informatique au lycée, menée de 1970 à 1980, axée sur la « démarche informatique », et intéressant toutes les disciplines.

Cette idée préfigure celle lancée par J. Wing en 2006 : le *computational thinking*. Elle est restée souvent peu explicite (la notion de démarche ou de processus de pensée n'est pas très facile à aborder), une sorte de perspective, en somme. Mais cette période marque le début d'une histoire des humanités numériques en éducation (HNE).

Nous retiendrons ici la tripartition, pointée par Allouche (2019), selon laquelle, dans le champ éducatif, la notion d'humanités numériques recouvre trois approches du numérique : « le numérique comme instrument de recherche, le numérique comme outil de communication, le numérique comme objet de recherche ».

Comme l'auteur le remarque dans sa conclusion, toute la question est alors d'analyser comment le système éducatif, qui est puissamment organisé en disciplines ayant leur propre logique, a pris et prend en compte, depuis les années 1960, ces dimensions essentiellement transversales de faits éducatifs émergents autour de « technologies nouvelles » : l'audiovisuel et les médias, l'informatique puis le « numérique ». Sous quelles formes prendre en compte ces faits éducatifs, en particulier avec quels enseignements, et pour quels élèves ? Faut-il créer une ou plusieurs disciplines ? Une « éducation à » (mais à quoi exactement ?), une valence particulière dans les méthodes d'enseignement ? Ces questions sont anciennes, elles ont reçu des réponses variables selon la période.

En 2022, cinquante ans après le lancement de la première expérience nationale d'introduction de l'informatique dans l'enseignement secondaire, un Capes d'informatique a été créé, puis, dans la foulée, une agrégation. Cette création d'une nouvelle discipline est intervenue après bien des hésitations pour positionner l'informatique soit comme un outil, soit comme un objet d'enseignement (Baron, 2019).

Quelles formations scolaires aux humanités numériques ?

Considérer les humanités numériques amène à se focaliser sur le second terme. On peut estimer que la question du numérique comme objet d'enseignement a donné lieu, à ce jour, en France, à une solution institutionnelle fractionnée.

Les programmes de l'école primaire accordent une place relativement modeste au numérique, particulièrement au cycle 3. Il est vrai que les enjeux à ce niveau restent très marqués par la trilogie « lire, écrire, compter » où les instruments informatisés occupent, certes, une place, mais qui est largement non institutionnalisée.

Dans le second degré, on l'a vu, il existe une discipline avec un label, centrée sur les sciences de l'information et, notamment, l'algorithmique et la programmation. Fonctionnant selon une sorte de transposition didactique par rapport à la discipline universitaire de même nom, elle ne rencontre donc plus que marginalement le champ traditionnel des humanités (comme d'ailleurs celui de la technologie) et laisse une place minimale à des thèmes comme « informatique et société ».

Par ailleurs, dans l'enseignement secondaire en général, les activités des élèves prennent largement en compte le numérique sous la forme d'une pléthore d'instruments logiciels intervenant quotidiennement dans les apprentissages, y compris en dehors de l'institution, et dont beaucoup relèvent des humanités numériques.

De nombreuses situations originales se développent, en particulier autour des réseaux sociaux, vecteurs désormais privilégiés des interactions entre pairs.

On ne peut négliger non plus le développement des espaces numériques de travail (ENT) en tant qu'outils de gestion des comportements scolaires (Benhadj et al., 2019). Les situations varient en fonction des établissements, des milieux sociaux, et des familles, et le risque d'iniquité n'est pas négligeable (Laferrière et al., 2022).

On sait que tous ces instruments logiciels ne sont pas transparents et nécessitent, pour être bien utilisés, une compréhension des processus en jeu. Il existait jusqu'en 2019 un brevet « informatique et internet » listant des compétences et connaissances à acquérir, à charge pour les enseignants de veiller à ce qu'il en soit ainsi.

Ce brevet a ensuite été remplacé par un dispositif d'évaluation et de certification des compétences numériques basé sur le cadre de référence des compétences numériques (CRCN ; et, pour les enseignants, Pix+Édu). Même si on peut l'utiliser dans un objectif d'évaluation formative, il n'a pas initialement été conçu dans la perspective de transmission de connaissances. L'éducation correspondante relèverait alors, en pratique, surtout de l'éducation aux médias et à l'information.

La question est de savoir comment parvenir à ce que la culture générale transmise par l'école intègre des considérations relatives aux problématiques liées aux humanités numériques. L'histoire nous dira quelles formes durables se seront installées autour de ces questions. Mais il est permis de penser qu'il existe, dans la situation institutionnelle actuelle, un déficit qu'il est important d'analyser.

Georges-Louis Baron,
professeur émérite en sciences
de l'éducation et de la formation,
université Paris-Cité

Magali Loffreda,
docteure en sciences de l'éducation et didactique,
ENS Paris-Saclay

RÉFÉRENCES

- > Allouche, E. (2019, octobre). *Humanités numériques et formation : quels enjeux communs de l'école à l'université ?* [Communication à un colloque]. DHNord 2019 : Corpus et archives numériques, Lille.
- > Baron, G.-L. (2019). *L'informatique, discipline scolaire : une lente émergence*. *EpiNet*, 212.
- > Baron, G.-L. (2020). *Brève réflexion sur les humanités numériques*. *frantice.net*, 17.
- > Benhadj, Y., El Messaoudi, M., & Nfissi, A. (2019). *Artificial intelligence in education : integrating serious gaming into the language class classdojo technology for classroom behavioral management*. *IAES International Journal of Artificial Intelligence*, 8(4), p. 382-390.
- > Carmes, M., & Noyer, J. -M. (2015). *Désirs de data : le trans et post humanisme comme horizons du plissement numérique du monde*. Dans A. Romelo et M. Severo (dirs), *Traces numériques et territoires* (pp. 179-212). Presses des Mines.
- > Kim, D., & Stommel, J. (dirs). (2018). *Disrupting the Digital Humanities*. Punctum books.
- > Laferrière, T., Baron, G.-L., Allaire, S., Nadeau-Tremblay, S., Tremblay, M., Beaudoin, J., Boisjoly, F. & Nicole, M.-C. (2022). *Numérique, éducation et forme scolaire : enjeux d'équité*. *Diversité*, 200.
- > Wing, J. M. (2006). *Computational thinking*. *Communications of the ACM*, 49(3), p. 33-35.