



HAL
open science

Réflexion sur les humanités numériques à propos d'un scénario pédagogique. Suffit-il d'utiliser des Technologies ?

Emmanuelle Voulgre, Cyril Chartraire, Marlène Bouffiès

► To cite this version:

Emmanuelle Voulgre, Cyril Chartraire, Marlène Bouffiès. Réflexion sur les humanités numériques à propos d'un scénario pédagogique. Suffit-il d'utiliser des Technologies?. GIS 2IF. Humanités numériques pour l'éducation, la formation et la médiation des savoirs, GIS 2IF, 2024, 9-782493-937025. hal-04733549

HAL Id: hal-04733549

<https://hal.science/hal-04733549v1>

Submitted on 14 Oct 2024

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 4.0 International License

Chapitre 4

Réflexion sur les humanités numériques à propos d'un scénario pédagogique. Suffit-il d'utiliser des Technologies ?

EMMANUELLE VOULGRE (1), CYRIL CHARTRAIRE (2) ET

MARLÈNE BOUFFIÈS (3)

(1) UNIVERSITÉ DE PARIS, EDA.

(2) DANE DE L'ACADÉMIE DE VERSAILLES.

(3) ATELIER CANOPÉ DES YVELINES.

EMMANUELLE VOULGRE, est Maîtresse de conférences au laboratoire EDA de l'Université Paris Cité. Elle est spécialiste de l'utilisation des technologies de l'information et de la communication au service de missions en éducation et formation.

CYRIL CHARTRAIRE est professeur des écoles chargé de mission et coordonnateur du groupe Robotique, Nouveaux Langages, Mondes Numériques (RNLMN) de la DANE de l'académie de Versailles. Il a une licence d'informatique.

MARLÈNE BOUFFIÈS a été professeure des écoles puis directrice de l'atelier Canopé des Yvelines en 2020-2021. Depuis, elle est cheffe de projets numériques à Seine-et-Yvelines Numérique. Elle possède une formation supérieure en informatique.

Situation de ce texte dans HumaneONTO

Socles > Cultures > Techniques

Résumé

Cet article est issu d'une recherche-action participative visant à concevoir et mettre en œuvre des scénarios pédagogiques intégrant les Humanités Numériques dans les pratiques d'enseignement des disciplines scolaires. Le scénario analysé dans ce chapitre propose un brainstorming collectif permettant aux acteurs d'explicitier ce qu'évoque pour eux l'expression « humanités numériques » au moyen notamment d'applications logicielles (Wooclap et Kahoot). Une dessinatrice de notes en croquis a restitué visuellement les étapes de ce brainstorming. L'analyse du scénario pédagogique de l'atelier et des différentes traces de cet atelier met en avant l'utilisation de plusieurs logiciels pour questionner les représentations de formateurs. Le champ lexical de ces représentations ne semble pas, en soi, issu spécifiquement du champ des HN. Par contre, le fait de proposer une approche de recherche constitutive du scénario semble alors permettre à ce scénario de s'ancrer au sein des HN.

Mots-clés : TICE, Scénarios pédagogiques, Humanités Numériques, Représentations, formateurs

Abstract

This article is the result of a participatory action research aimed at designing and implementing pedagogical scenarios integrating the Digital Humanities into the teaching practices of school subjects. The scenario analyzed in this chapter proposes a collective brainstorming allowing the actors to explain what the expression "digital humanities" evokes for them, in particular by means of software applications (Wooclap and Kahoot). A draftsman of sketch notes visually reproduced the stages of this brainstorming. The analysis of the pedagogical scenario of the workshop and the different traces of this workshop, highlights the use of several software to question the representations of trainers. The lexical field of these representations does not seem to come from the field of DH. On the other hand, the fact of proposing a research approach constitutive of the scenario then seems to allow this scenario to be anchored within the DH.

Keywords ICTE, Pedagogical scenarios, Digital Humanities, Representations, Trainers

Plan du chapitre

1	Un scénario pédagogique en HN en vue d'en impulser d'autres	70
1.1	Le scénario pédagogique et les logiciels utilisés	71
1.2	Le croquis de notes	72
2	Résultats : analyse réflexive d'éléments vécus au sein de l'atelier	72
2.1	Caractéristiques de mobilisation et d'utilisation des logiciels	73
2.2	Un nuage de mots	74
2.3	Analyse du croquis	75
2.4	Éléments thématiques émergents	77
3	Discussion	78

Pour citer ce chapitre

Emmanuelle Voulgre, Cyril Chartraire et Marlène Bouffiès, « Réflexion sur les humanités numériques à propos d'un scénario pédagogique. Suffit-il d'utiliser des Technologies ? », in T. Hulin, B. Drot-Delange, P. Lardellier, *Humanités Numériques pour l'éducation, la formation et la médiation des savoirs*, pp. 65 – 82, éditions du GIS 2IF, 2024. ISBN: 9-782493-937025

L'équipe de l'Atelier Canopé Yvelines s'est associée au projet du Groupe thématique numérique 2021-2022 GThum 7 « Humanités Numériques (HN), entre recherche et éducation » porté par le GIS 2IF, afin de mener une recherche-action participative VOULGRE 2020 avec le laboratoire EDA de l'université de Paris et le groupe Robotique, Nouveaux Langages et Mondes Numériques (RNLMN) de l'académie de Versailles relative à la mise en œuvre de scénarios pédagogiques concernant les HN dans cette académie.

Notons que le groupe RNLMN est composé d'agents chargés de missions de la Délégation Académique au Numérique Éducatif (DANE), de conseillers de bassin pour le numérique porteurs d'un projet robotique, de conseillers pédagogiques numériques, d'enseignants référents des usages du numérique du premier degré, de médiateurs des ateliers CANOPÉ de l'académie et d'une chercheuse en sciences de l'éducation et de la formation, du laboratoire EDA de l'Université Paris Cité.

Ce chapitre a pour but de présenter un scénario pédagogique co-construit avec des acteurs des institutions Canopé, EDA et RNLMN à propos des humanités numériques dans le cadre de la formation des enseignants.

Le point de vue exposé dans ce chapitre s'inscrit dans le champ de recherche en TICE au sein « des recherches qui en ont étudié les usages éducatifs [qui] se sont rattachées à des communautés disciplinaires existantes : informatique, psychologie, sciences de l'éducation, sciences de l'information et de la communication, didactiques de disciplines d'enseignement, sociologie. » BARON 2008. Un champ de recherche en TICE qui questionne notamment comment parvenir à l'amélioration de la qualité de l'enseignement par la modernisation des moyens utilisés, en tenant compte de l'évolution technologique et des impératifs de la société de l'information » dans la société (OILLO, 2010).

Ce chapitre décrit un scénario pédagogique prévu pour un atelier sur les HN. Nous proposons ensuite une analyse des propos des participants. Nous interrogeons spécifiquement leurs représentations des humanités numériques à partir des discours qui ont eu lieu lors de la mise en œuvre de ce scénario pédagogique.

1 Un scénario pédagogique en HN en vue d'en impulser d'autres

Afin d'interroger le sens des « humanités numériques » dans le champ de l'éducation, l'équipe formée d'acteurs des institutions Canopé, EDA et RNLMN a envisagé d'organiser un atelier durant le semestre 2 de l'année

scolaire 2020-2021, pour faire se rencontrer différents interlocuteurs de l'éducation nationale autour de la thématique des humanités numériques.

1.1 Le scénario pédagogique et les logiciels utilisés

L'atelier dit « d'intelligence collective » a eu lieu en janvier 2021 et s'est organisé à distance. Le scénario est construit en trois parties : une pour se rencontrer, une pour mener une réflexion à propos des HN et une pour synthétiser les idées clés issues des réflexions de l'atelier puis rappelant des idées véhiculées par des textes se revendiquant des HN.

La première partie du scénario pédagogique de l'atelier HN a débuté par un temps nommé « brise-glace ». Nous avons utilisé la fonctionnalité « trouver sur l'image » du logiciel *Wooclap*¹ pour que chaque participant puisse indiquer sa région sur une carte de France². Nous avons ensuite utilisé la fonctionnalité « nuage de mots »³ du logiciel *Wooclap* pour que les participants puissent indiquer en un mot, ce que leur signifiait l'expression « humanités numériques ». L'animateur⁴ a ensuite précisé que tous les participants venaient d'horizons différents pour travailler ensemble sur l'explicitation de sens des « humanités numériques » dans le champ de l'éducation.

Pour la deuxième partie du scénario pédagogique de l'atelier HN les participants ont été invités à rejoindre un des trois groupes de réflexion dans une salle virtuelle, nommée aussi « atelier » au sein du dispositif de visioconférence « Ma classe Via ».

Un temps nommé « idéation » a permis le recueil d'idées. Il a été alors demandé aux participants d'ouvrir dans un nouvel onglet, l'application logicielle en ligne « *Dostorming* » permettant d'éditer des post-its virtuels sur un mur virtuel visible de tous. Chaque participant pouvait éditer plusieurs post-its pour chacune de ses idées. Il a été demandé de les signer par ses initiales. Un temps nommé « priorisation » a permis la lecture et le regroupement des idées par thématiques sur le mur virtuel. Chaque participant a pu ensuite voter pour une idée. Il s'agissait de choisir collectivement une des idées qui devait par la suite être davantage élaborée.

1. Site en ligne de Wooclap : <https://docs.wooclap.com/fr>

2. Tutoriel pour une question Wooclap du type Trouvez sur l'image : <https://docs.wooclap.com/fr/articles/3849719-comment-fonctionne-le-trouvee-sur-l-image>

3. Tutoriel pour un nuage de mots avec Wooclap : <https://docs.wooclap.com/fr/articles/2824395-comment-fonctionne-le-nuage-de-mots>

4. Le terme animateur est employé dans ce chapitre pour sa fonction d'animation d'atelier. Les animateurs sont des enseignants du premier ou second degré, voire du supérieur.

Un temps nommé « développement » a été animé pour l'élaboration des échanges entre les participants autour de l'idée retenue et la question qui suit : « Comment la thématique que représente l'idée retenue représentant les HN entre-t-elle en résonance avec les programmes scolaires ? ». Les animateurs ont utilisé *Framindmap*, un logiciel d'écriture numérique du type carte conceptuelle afin d'y reporter les éléments principaux des débats.

Pour la dernière partie du scénario pédagogique, chaque groupe est retourné virtuellement dans l'espace commun de la visioconférence.

Chaque groupe a été invité à présenter une synthèse de leur débat aux autres groupes.

Ce temps fut suivi d'une animation ludique à partir de *Kahoot*, un service qui permet de poser des questions. Ces dernières étaient relatives aux HN appelant des réponses très rapides de la part des participants, sans en débattre.

Puis un bref temps de dialogue a permis à chacun de mettre en avant les temps forts de l'atelier.

Cette partie nommée « institutionnalisation » a compté aussi une présentation du manifeste des humanités numériques (DACOS 2012) puis quelques éléments complémentaires pour situer les HN VOULGRE 2021.

1.2 Le croquis de notes

Durant le scénario pédagogique, la présence d'une dessinatrice de notes en croquis « sketchnoter » tout au long de l'atelier a permis de réaliser une image (cf. figure 4.2) symbolisant les différents moments de l'atelier. Nous proposons dans la partie suivante une analyse de ce travail.

2 Résultats : analyse réflexive d'éléments vécus au sein de l'atelier

Notre méthodologie qualitative et ethnographique s'appuie sur des observations avec prises de notes durant les temps de préparation du scénario pédagogique et durant l'atelier. Les traces d'activités instrumentées sont également utilisées pour une analyse descriptive, compréhensive et thématique.

L'atelier a permis d'accueillir trois chargés de mission de la DANE, huit enseignants et des formateurs des premier et second degrés ainsi que de deux enseignants chercheurs du supérieur.

Cette partie apporte des résultats de l'analyse de la séance pédagogique à propos des HNé. D'une part, nous identifions des caractéristiques de mobilisation et d'utilisation des logiciels par les acteurs, lors de l'atelier mais également lors de la phase de préparation. Nous considérons d'autre part, les représentations qui ont fait l'objet d'un dialogue avec les participants.

2.1 Caractéristiques de mobilisation et d'utilisation des logiciels

Concernant les logiciels mobilisés durant l'atelier, nous pouvons aborder ceux avec lesquels l'activité des animateurs est instrumentée et ceux utilisés par les participants.

Concernant les animateurs de l'atelier, les choix et les utilisations des logiciels ont été pensés en amont de la séance à partir des dialogues lors des temps de préparation. Chacun s'est appuyé sur sa culture numérique (PAUTY-COMBEMOREL, 2019) pour faire des propositions d'activités et de logiciels. Les critères, pour choisir l'activité ou le logiciel, proviennent de l'expérience des acteurs. Certains logiciels déjà connus, déjà expérimentés ont fait l'objet d'une présentation en équipe; il en a été de même pour certaines activités. Les choix de l'équipe ont donc dû prendre en considération l'adéquation entre le potentiel identifié d'un logiciel, son accessibilité et les objectifs d'une potentielle activité. Par exemple, le logiciel *Dostorming* était connu pour permettre un travail de type « tempête de l'esprit » ou « *brainstorming* » et sa fonction citoyenne avec la proposition du vote électronique. Il répondait aux attentes d'une activité pour faire émerger des représentations chez les participants et à l'élection collective d'un élément pour le singulariser. Le logiciel *Framindmap*, connu par la majorité des membres de l'équipe, au moins de nom, a pu être choisi pour permettre l'organisation d'idées hiérarchisées. Le logiciel *Kahoot* a été distingué pour les effets dynamiques induits sur l'activité d'un groupe observés durant d'autres types d'ateliers ou séquences pédagogiques, permettant d'apporter une ambiance stimulante à un moment donné. Une forme itérative réflexive entre les objectifs à développer et à mettre en œuvre lors des activités et l'identification de logiciels permettant différentes mises en œuvre s'est alors opérée au sein des membres de l'équipe. La phase permettant de penser les éléments nécessaires à la finalisation de la mise en scène des logiciels s'est ensuite orchestrée en équipe. Il a fallu, par exemple, lister des questions et des réponses pour le questionnaire. Chaque étape a nécessité de définir des consignes. Enfin, une distribution de tâches davantage individualisées a conduit à une phase de création de l'interface jouable. Un des animateurs a par exemple créé l'interface de la carte de France interactive sur *Wooclap*. Un autre a préparé l'interface du *Kahoot*.

Durant l'atelier, chaque animateur tenait un rôle spécifique. Chacun manipulait par exemple le logiciel de carte heuristique pour construire une carte, participant alors de son appropriation.

Les participants avaient le choix de se connecter puis de naviguer d'un espace virtuel à un autre et au sein du dispositif de visioconférence avec un smartphone, une tablette ou un ordinateur. Ils ont manipulé l'interface du logiciel Wooclap, pour indiquer leur provenance. Ils ont édité du texte avec le logiciel *Dostorming* pour indiquer leur représentation des HN, puis procédé à un vote. Ils ont ensuite dialogué à propos des HN tout en observant l'animateur de séance créer une carte heuristique avec le logiciel Framindmap relatant les idées débattues. Enfin, concernant le logiciel *Kahoot*, les participants ont pu tester l'application comme joueurs.

2.2 Un nuage de mots

Le logiciel *Wooclap* a été utilisé pour permettre aux participants d'explicitier par écrit, en un mot, ce qu'évoquait pour eux l'expression « Humanités Numériques » (cf. figure 4.1).



Figure 4.1 – Nuage de mot réalisé à partir de l'application Wooclap

Nous avons construit une matrice thématique avec ces mots (tableau 4.2). Ainsi, nous pouvons repérer des éléments que nous avons pu classer selon les quatre pôles du carré PADI (WALLET, 2010 ; VOULGRE, 2011). Le premier pôle regroupe des éléments Pédagogiques ; le deuxième aborde la responsabilité des Acteurs lors des utilisations des technologies. Le pôle Dispositif fait référence aux outils avec lesquels les utilisations sont à penser. Le pôle Institution regroupe des éléments qui sont à instituer ou le sont déjà.

Nous rappelons que les éléments que nous avons catégorisés subjectivement au sein de ces quatre pôles sont tous en inter-relation

Pôle Pédagogie	Pôle Acteurs	Pôle Dispositif	Pôle Institution
Communication ; humaines ; échange ; échanges ; partage ; partages ; communs ; interactions sociales ; réseau social ; réseaux sociaux ; relations sociales ; collaboration ; co élaboration ; partages autour du numérique ; présence numérique ; distance	L'utilisation ; Humanités2.0 ; citoyens ; regard ; réflexion sur ses pratiques ; Innovation pédagogique ; évolution ; transformation ; responsabilité ; solidarité ;	Outils ; outils du quotidien ; Humain augmenté ; robots ; robotique ; données ; data ; trace ; documentation ;	Savoir ; savoirs ; Sciences ; interdisciplinarité ; culture numérique ; technique ; langages ; créativité ; compétences XXIe ; Education aux médias ; EMI ; TICE ;

Table 4.2 – *Matrice PADI du nuage de mots*

de façon systémique. Pour autant, le nuage de mots reste circonscrit aux systèmes des acteurs en présence lors de l'atelier.

2.3 Analyse du croquis

La figure 4.2 représente les notes prises sous forme de croquis d'une formatrice de l'atelier. La lecture du croquis traduit la lecture de l'atelier par la dessinatrice. Les figures de ce chapitre permettent d'identifier cinq moments clés circonscrits par des rectangles plus ou moins grands qui sont reliés successivement les uns aux autres par des petits couloirs. Dans le premier cadre nous pouvons reconnaître la phase nommée « brise-glace » avec les activités proposées. Le deuxième cadre de la figure 4.2, sous le premier, fait référence à la partie nommée « institutionnalisation » avec la présentation de la recherche Humaine, ses enjeux, ses questions de recherche et ses méthodologies.

Rappelons ici les deux questions principales de l'équipe de cette

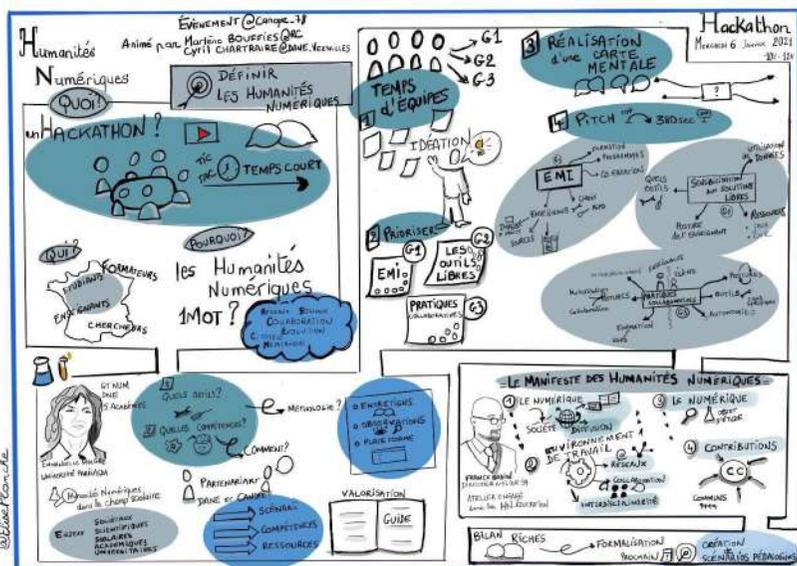


Figure 4.2 – Élise Planche SketchNote du scénario pédagogique du 6-01-2021.

recherche-action participative sur le territoire de l'académie de Versailles VOULGRE 2021 : Comment les enseignements en éducation aux médias et à l'information (EMI) participent à la compréhension et aux enseignements liés aux humanités numériques en éducation ? Et la deuxième : Comment les enseignements en robotique et programmation participent à la compréhension et aux enseignements liés aux humanités numériques en éducation ?

La première question est à l'origine de la création du hackathon afin d'apporter des éléments de réponses à propos des représentations des HN. La deuxième question a conduit à mener un travail avec l'équipe de formateurs de l'académie de Versailles (voir chapitre Voulgre et Chartraire) également à propos des représentations des HN.

Le troisième cadre, en haut à droite, rend compte du temps nommé « développement ». Le quatrième cadre, en dessous, aborde à nouveau le temps d'« institutionnalisation » qui débouche ensuite sur le dernier temps pour l'annonce du prochain atelier.

Ce procédé permet, à partir d'une prise de notes non linéaires et non exhaustives, d'organiser des idées, de les synthétiser, de les illustrer. Il

est fréquent d'utiliser des conteneurs (cadres qui délimitent les idées phares sélectionnées), des séparateurs (espaces visuels indiquant un changement de section), des connecteurs (éléments visuels désignant aux lecteurs l'ordre des éléments à lire, des interactions, des rapports), des pictogrammes (illustrations figuratives schématiques, symboliques et graphiques). Il participe au processus d'apprentissage et de constructions de représentations de celui qui le met en œuvre. Il s'agit de présenter et structurer autrement ce qui est dit par un orateur de façon « active » c'est-à-dire en construisant une interprétation personnelle de sa compréhension. L'illustration permettra de privilégier des choix personnels pour une sélection de l'information afin de retenir un ou plusieurs messages plutôt que tous les éléments énoncés. Le résultat peut permettre d'illustrer une présentation à un public et de cibler des éléments sur lesquels le réalisateur souhaite proposer un approfondissement.

2.4 Éléments thématiques émergents

Nous pouvons retenir trois thématiques questionnées durant le scénario en termes de représentations des participants à propos des HN. Le premier domaine d'activités citées est relatif à l'EMI, le deuxième concerne les pratiques collaboratives et le troisième porte sur la sensibilisation aux solutions proposées.

Concernant le domaine de l'EMI, les participants ont mis l'accent sur la formation des acteurs qu'ils soient formateurs, enseignants, élèves et parents à propos du « Règlement Général sur la Protection des Données »⁵ (RGPD), en anglais « *General Data Protection Regulation* », qui encadre le traitement des données personnelles sur le territoire de l'Union européenne. Ils ont aussi questionné la relation des HN avec les Big Datas, les droits d'auteurs et d'exploitation, l'analyse de l'information et les choix des outils à utiliser.

Concernant le domaine des pratiques collaboratives, les participants ont eux aussi mis l'accent sur la nécessité de former des acteurs mais se sont focalisés sur les enseignants et les élèves et notamment à propos du RGPD pour comprendre dans quels cadres légaux les pratiques peuvent se développer. Il semble que les enjeux des pratiques collaboratives identifiées par ce groupe auraient pour but de conduire à des changements de postures enseignantes et apprenantes afin de privilégier l'interdisciplinarité, la mutualisation, la participation à la co-construction de compétences.

Enfin, concernant la sensibilisation aux solutions proposées par l'univers du livre, il s'agirait principalement de mieux comprendre les mécanismes en

5. Site du RGPD, ses missions : <https://www.mission-rgpd.com/quest-ce-que-le-rgpd>

jeu dans l'accès aux données, les politiques de financement et des modèles économiques sous-jacents des équipements du numériques (logiciels libres, propriétaires, gratuits, payants) pour mieux choisir ceux que l'on souhaite mobiliser en fonction de valeurs et de règles prescrites ou personnelles. Là encore, la formation au RGPD est mentionnée.

3 Discussion

L'analyse des étapes de manipulations instrumentales fait ressortir que l'équipe animatrice et les participants ont eu des rôles hybrides, consommateurs et créatifs sur des champs différents. Par exemple, l'animateur qui a configuré l'interface du questionnaire *Kahoot* peut être considéré comme un acteur ayant endossé un rôle « créatif » dans la mesure où il a créé les questions du jeu. Il peut également avoir tenu un rôle « consommateur » dans la mesure où il a utilisé un gabarit logiciel préexistant, ni conçu et ni programmé par lui. Les participants ont alors joué un rôle « consommateur » pour répondre aux questions. Pour autant, ils étaient actifs afin de réfléchir à la compréhension des questions et aux choix des réponses ; par ailleurs, cette activité participait à la création d'une émulation récréative. La mise en œuvre du scénario n'a pas modifié les rôles et fonctions professionnelles des acteurs qui sont tous dans le champ de la formation et sont habitués au travail avec de la collaboration.

Si les Humanités Numériques « visent la construction et la diffusion des savoirs en environnement numérique » (ALLOUCHE 2019) ou si les Humanités Numériques « permettent une convergence des usages et des pratiques au regard de l'environnement numérique pour la production, la gestion et la transmission des savoirs » BOUZIDI et BOULESNANE 2017 alors les différents logiciels utilisés pour l'atelier peuvent être à considérer lors de la scénarisation d'une activité pédagogique selon les compétences, les savoirs, les connaissances, les savoir-faire et les savoir-être à mobiliser. Ces éléments ont été mobilisés. À titre d'exemple, les fonctions des logiciels ont été questionnées durant la phase de préparation pour vérifier leur conformité par rapport à une objectif pédagogique (ex : possibilité de collaborer, créer une dynamique) et didactiques (ex : recueillir des contenus des réflexions individuelles et collectives à propos des HN). Durant la mise en œuvre du scénario, ce sont les savoir-faire avec les logiciels qui ont été sollicités (comment utiliser telle fonctionnalité). Les savoir-être ont été engagés durant les temps de collaboration (écoute, explicitation, consensus).

Par ailleurs, en relisant le manifeste de 2008 pour des humanités numériques, traduit en français par JULIEN-SAAVEDRA et CITTON (2015), il nous apparaît particulièrement intéressant de nous arrêter sur quelques-uns

des enjeux cités. En effet, le texte indique à l'époque par exemple que « Les médias sociaux sont de nouveaux laboratoires de culture et de fabrication de savoir. Au sein des humanités, la wiki-économie implique : une reconfiguration des relations hiérarchiques entre maîtres et disciples ; une re-définition des rôles du professeur et de l'étudiant, de l'expert et du non-expert, de l'université et de la communauté ; de nouvelles triangulations articulant les pratiques artistiques, la critique/commentaire et la diffusion, entraînant la fusion des recherches universitaires, de la pédagogie, des publications et des pratiques. » (JULIEN-SAAVEDRA et CITTON (2015), §32). Il semble que l'atelier propose un scénario qui pourrait conduire à une réflexion sur le rôle de chaque acteur.

Notons aussi que la figure 4.2 que nous avons décrite a été postée sur Twitter⁶ afin de valoriser l'atelier. Ce tweet véhicule des éléments de culture à propos des HN. Par le jeu des publications sur les réseaux sociaux, du Tweet et du Retweet, les utilisateurs partagent rapidement le message à tous leurs abonnés. Il s'agit dans un premier temps de donner de la visibilité au message et à l'événement associé mais aussi à entretenir et élargir un réseau. Capter l'attention de partenaires potentiels permet de faire vivre la thématique de l'atelier au-delà du temps de la séquence pédagogique.

Conclusion

L'atelier a donc nécessité l'utilisation des réseaux Internet, d'un dispositif de visioconférences. Quatre applications logicielles ont également été utilisées. *Dostorming* est un logiciel disposant d'un tableau blanc virtuel pour des échanges libres et en temps réel en ligne. *Kahoot* est un logiciel pour la création de questionnaires à choix multiples permettant à plusieurs utilisateurs de jouer simultanément en ligne. *Framindmap* est un logiciel qui permet de créer et partager des cartes mentales. *Wooclap* un logiciel qui permet de poser des questions et de voter en ligne. Ces logiciels ont eu une fonction de facilitateur au service des échanges à distance au sein de l'atelier. Les interrogations sur le fonctionnement de ces logiciels ont pu susciter des besoins d'aides pour le maniement de quelques fonctionnalités découvertes et les réponses ont été apportées au fur et à mesure des activités.

Les différents enjeux des HN soulignés dans la partie précédente sont également des enjeux au sein du champ des TICE. Les mots utilisés par les participants pour exprimer ce qu'évoque pour eux l'expression « Humanités Numériques » semblent s'inscrire eux encore dans le champ des TICE

6. Lien du tweet https://twitter.com/ElisePlanche/status/1349337181857447939?s=20&t=1YINOpWRJd_4boAwJsKSg

(VOULGRE, 2011). L'utilisation des réseaux sociaux au service de contenu en éducation et formation interroge encore la place des TICE au sein de la société comme une place (espace-temps-information) constitutive de cette société.

Concernant les thématiques émergentes lors des discussions, il est notable que la question de la mise en application du RGPD est particulièrement présente. Il nous semble que ces questions de sécurisations et de compréhension des risques sont déjà présentes dans le champ des TICE par le volet de l'éducation aux médias.

À partir des éléments observés et analysés en lien avec l'atelier, il est donc encore difficile de comprendre ce que les humanités numériques apportent aux scénarios pédagogiques en plus de la thématique centrale. Les acteurs en présence témoignent davantage de représentations issues d'un ancrage lié au champ des TICE que d'usages liées à des recherches pour lesquelles les technologies de l'information et de la communication ont transformé notamment les méthodologies.

Pour conclure, nous retiendrons que les humanités numériques constituent un « Ensemble de pratiques de recherche à l'intersection des technologies numériques et des différentes disciplines des sciences humaines » (§1 p. 7) et un « dialogue interdisciplinaire sur la dimension numérique des recherches en sciences humaines et sociales, au niveau des outils, des méthodes, des objets d'études et des modes de communication » (DACOS et MOUNIER 2014, §20 p. 15). Nous pouvons alors constater la présence des enseignants-chercheurs, à la fois présents durant les temps de préparation de l'atelier, de sa mise en œuvre et de son analyse. Nous pouvons aussi identifier l'objectif de recherche que propose la question principale de l'atelier « qu'évoque pour vous l'expression ». C'est donc peut-être cette double démarche globale avec une visée de recherche constitutive de ce scénario pédagogique et de l'analyse des propositions de réponses à la question centrale de l'atelier élaborée par les participants en recherche qui en fait une spécificité en Humanités Numériques.

Références

- ALLOUCHE, E. (2019). “Humanités numériques et formation : quels enjeux communs de l’École à l’Université?” In : *Colloque DHNord 2019 “Corpus et archives numériques” MESHS Lille Nord de France*. Lille, France. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02321700>.
- BARON, G.-L. (2008). “À propos du repérage des chercheurs en TICE”. In : *Revue Adjectif*. URL : <https://adjectif.net/spip.php?article41>.
- BOUZIDI, L. et S. BOULESNANE (2017). “Les humanités numériques”. In : *Les Cahiers du numérique* 13.3, p. 19-38. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2017-3-page-19.htm>.
- DACOS, M. (2012). *Manifeste des Digital humanities / THATCamp Paris 2010*. URL : <https://tcp.hypotheses.org/318>.
- DACOS, M. et P. MOUNIER (2014). *Humanités numériques : État des lieux et positionnement de la recherche française dans le contexte international*. Rapp. tech. Institut français. URL : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65357-humanites-numeriques-etat-des-lieux-et-positionnement-de-la-recherche-francaise-dans-le-contexte-international.pdf>.
- JULIEN-SAAVEDRA, Q. et Y. CITTON (2015). “Manifeste pour des humanités numériques 2.0”. In : *Multitudes* 59, p. 181-195. DOI : 10.3917/mult.059.0181.
- OILLO, D. (2010). “TICE et pluralité disciplinaire. Un exemple avec le programme res@tice de l’Agence universitaire de la francophonie”. In : *Distances et savoirs* 8.2, p. 185-191. URL : <https://www-cairn-info.ezproxy.u-paris.fr/revue-distances-et-savoirs-2010-2-page-185.htm>.
- PAUTY-COMBEMOREL, C. (2019). “Analyse systémique du processus d’appropriation des cultures numériques par des collégiens du Val-de-Marne”. Thèse dirigée par Baron G.-L. et Voulgre, E. Thèse de Doctorat. Université Paris Descartes.
- VOULGRE, E. (2011). “Une approche systémique des TICE dans le système scolaire français : entre finalités prescrites, ressources et usages par les enseignants”. Thèse dirigée par Wallet J., CIVIIC, Université de Rouen, 357p, PDF. Thèse de Doctorat en Sciences de l’Éducation. Université de Rouen. URL : http://shs-app.univ-rouen.fr/civiic/memoires_theses/textes/these_VOULGRE.pdf.
- (2020). “Hommage à François Villemonteix : De l’instituteur au professeur des universités, ses travaux de recherche, ses questionnements et recherche-action participative”. In : *Distances et médiations des savoirs*. URL : <http://journals.openedition.org/dms/4717>.
- (2021). *Comprendre ce que questionnent les Humanités Numériques en éducation ... Communication au Hackathon de l’atelier Canopé Yvelines*

du mercredi 6 janvier 2021 dans le cadre du GTnum 7 Humane, GIS 2IF.

WALLET, J. (2010). "Technologie et gouvernance des systèmes éducatifs".
In : *Apprendre avec les technologies*. Sous la dir. de B. CHARLIER et
F. HENRI. Paris : Presse Universitaire de France. Chap. 5, p. 71-80.
DOI : 10.3917/puf.char1.2010.01.0071.