

## **LES ENJEUX DU NUMERIQUE AU LYCEE EN HISTOIRE-GEOGRAPHIE**

Tandis qu'une majorité de lycées de l'académie passe cette année en « Lycée 4.0 », les professeurs d'histoire-géographie trouveront ici un support de réflexion et de ressources en amont de la formation en présentiel. Ce guide numérique s'appuie sur l'expérience des deux années passées, durant lesquelles certains lycées ont déjà franchi ce cap. Il donne surtout l'occasion d'apporter des informations actualisées dans un domaine en perpétuelle évolution.

### **LE NUMERIQUE EDUCATIF, UN CONCEPT QUI A DEJA UNE HISTOIRE**

Dès les années 1990, des enseignants et chercheurs écrivent et débattent autour de ce qu'on appelait alors le « le web » et même plus simplement la place de l'ordinateur dans la classe.

Dans un article paru en octobre 1997, François Jarraud se pose la question : « Internet, qu'en faire ? ». Il propose diverses utilisations en histoire-géographie dans un lycée polyvalent, en cherchant à identifier à chaque fois la plus-value pédagogique de cette innovation.

La première voit un groupe d'élèves réaliser un questionnaire sur la citoyenneté et la nation, soumis à leurs camarades, puis envoyé par courrier électronique à des lycéens américains. Les élèves prennent alors conscience de ce qu'est la laïcité en France ou encore la conception des droits et libertés dans leur pays par rapport à une autre démocratie.

Une deuxième situation propose d'étudier le tourisme international par la consultation de la page web de la station de La Plagne (site aspiré et installé sur les disques durs d'une salle informatique !). Les élèves doivent alors sélectionner les bonnes informations dans une masse de données.

Une troisième expérience relate la construction par les élèves d'un site Internet en coopération avec des jeunes de deux lycées canadiens. Ce site a vocation à être ouvert au public.

Ainsi dès 1997, nous retrouvons quelques enjeux majeurs du numérique éducatif, bien avant la naissance du « web 2.0 » : appréhension de l'altérité et de l'identité ; analyse critique des données ; pédagogie de projet dans une situation de communication réelle.

Cinq ans plus tard, en 2002, un colloque intitulé « *Apprendre l'histoire et la géographie à l'école* », piloté par l'Inspection générale, pose à nouveau la question : « *L'ordinateur aide-t-il à apprendre l'histoire et la géographie ?* », dans une partie intitulée « Les outils de l'enseignant ». La conclusion des auteurs est plus inattendue pour le lecteur de 2020 : l'ordinateur « ne remet pas en cause l'identité enseignante. Nous assistons donc à sa diffusion tranquille ».

### **VERS UNE MASSIFICATION DES USAGES DANS UNE ECOLE TOUJOURS PLUS OUVERTE SUR SON ENVIRONNEMENT**

Il faut bien constater que la diffusion de l'ordinateur puis du numérique éducatif n'a pas été complètement « tranquille », tant elle génère des débats encore vifs aujourd'hui. Tandis que jusqu'au tournant des années 2000, des pionniers travaillaient avec quelques élèves sur des logiciels de croquis ou faisaient noter la trace écrite sur les premiers tableaux interactifs, les années 2005-2015 ont vu l'arrivée massive de nouveaux matériels dans les salles de classes, alors même que la demande des enseignants n'était pas toujours des plus pressantes. Dans le même temps, le fameux « cabinet d'histoire-géographie » ou encore la « salle des cartes » (dont il reste quelques très beaux spécimens dans les lycées de notre académie), laissait la place à des salles de travail équipées en postes informatiques et imprimantes, venant compléter la fonction de la photocopieuse. Dans une étude publiée en 2010 par la DEPP (Direction de l'Evaluation, de la Prospective et de la Performance), 48 % des enseignants d'histoire-géographie déclarent alors utiliser les Tice en présence des élèves, soit la même proportion qu'en 2002. Dans cette même étude, les professeurs d'histoire-géographie sont d'ailleurs considérés

comme « moyennement utilisateurs ». Grands utilisateurs du vidéo-projecteur en classe, « ils semblent utiliser l'informatique d'abord pour médiatiser leur enseignement et secondairement pour médier leur relation avec les élèves », selon le constat effectué par Sylvain Genevois dans le numéro des « Cahiers pédagogiques » intitulé « Apprendre avec les Tice en histoire-géographie » (2010). Or il est frappant de constater que dans le même temps, l'accès des adolescents au numérique a augmenté de manière exponentielle. Cédric Fluckiger livre les données suivantes en 2010 dans « La culture numérique adolescente » : 69 % des 12-14 ans utilisent Internet depuis leur domicile presque tous les jours ; et 80 % des 15-17 ans. Et pour la génération qui suit, ce sont les smartphones qui deviennent l'objet le mieux partagé : selon un rapport du Credoc en 2015, 55 % des 12-17 ans en sont équipés en 2013 ; ils sont 81 % deux ans plus tard pour la même classe d'âge (présentant la progression la plus remarquable de toutes les catégories d'âge).

L'Ecole, et notamment nos disciplines, ne peuvent plus faire abstraction de ce phénomène, d'autant que les collectivités, acteurs devenu majeurs dans le système éducatif, engagent des moyens importants et affichent un volontarisme fort en matière de numérique éducatif. Pourtant la bataille du quantitatif est perdue d'avance face aux usages quotidiens des élèves. C'est donc sur les missions spécifiques de l'Ecole que l'effort doit se concentrer.

## **QUELS ENJEUX DU NUMERIQUE EN HISTOIRE-GEOGRAPHIE AUJOURD'HUI ?**

Le glissement sémantique qui voit progressivement le mot « numérique » se substituer à l'acronyme « TICE » est révélateur d'un changement majeur : l'Ecole ne doit plus seulement prendre en compte un nouvel outil, mais intégrer les logiques d'un nouvel environnement, d'une nouvelle culture. Le nouvel enseignement de seconde SNT (Sciences numériques et technologie) répond d'ailleurs en partie à ces nouveaux enjeux. L'élève se retrouvait traditionnellement exposé à des « objets numériques » pour recevoir de l'information, le traitement de cette information pouvant tout à fait s'opérer sur un support traditionnel. Désormais il est amené à concevoir également ses propres productions numériques, à justifier son choix d'application ou de programme compte tenu de l'objectif de sa production, et à engager son nom derrière un objet numérique qui lui sera associé sur la toile partout dans le monde, instantanément et pour un certain temps. Mais il pourra aussi prendre les précautions d'usage pour limiter l'accès à sa ressource à un groupe de camarades dans un environnement qu'il aura préalablement configuré. Le numérique est alors à la fois le moyen qui permet de médiatiser le message et l'objet en soi, donc le message même.

Dans ces situations, le professeur, loin de devenir une sorte d'animateur qui passe de pôles en pôles pour superviser le travail des élèves, détermine fortement l'orientation de ce travail par la précision des objectifs transmis et par les temps de régulation qu'il envisage. Finalement François Jarraud avait déjà identifié ce rôle essentiel dès 1997 : « Sans des objectifs clairement énoncés et une progression rigoureusement construite, l'élève surfera sur Internet de site en site. Son passage ne laissera pas plus de trace dans son esprit que l'empreinte d'une planche de surf sur l'océan ».

Si le numérique est un domaine qui relève des compétences transversales, il convient toutefois d'identifier les singularités de nos disciplines dans les enjeux que représente le numérique.

Face à la profusion d'informations et à la puissance de certains médias capables de fortement déformer la réalité, l'histoire et la géographie trouvent une légitimité renforcée dans l'apprentissage de démarches qui permettent de valider une information et de produire un discours cohérent. Car si l'information est disponible en quantité, il ne faut pas la confondre avec la connaissance, qui est une construction, une appropriation du savoir. Il convient d'ailleurs de distinguer histoire et géographie qui n'ont pas le même rapport au numérique, l'usage des systèmes d'information géographique ouvrant des perspectives tout à fait spécifiques à la géographie, même si des applications permettent de combiner avec bonheur temps et espace pour travailler les Grandes découvertes par exemple.

La dimension civique de l'histoire-géographie engage également un travail de réflexion sur les valeurs véhiculées par le numérique. Deux exemples peuvent illustrer le rôle capital que jouent nos disciplines,

et plus largement les sciences humaines et sociales, dans un « Lycée 4.0 », sans pour autant déployer de moyens techniques extraordinaires. Tout d'abord le numérique peut être au cœur de la réflexion sur la durabilité des pratiques de nos sociétés. C'est ici que les usages personnels des élèves peuvent rencontrer des problématiques de sociétés qui sont au cœur de nos enseignements. Le partage de vidéos en ligne a explosé, avec des définitions de plus en plus élevées. L'adjectif « dématérialisées » employé pour ces ressources est en réalité trompeur, car ces usages réclament de vastes centres de stockage, particulièrement gourmands en énergie, ce qui amène le *Shift project* à affirmer dans son dernier rapport : « La transition numérique telle qu'elle est actuellement mise en œuvre participe au dérèglement climatique plus qu'elle n'aide à le prévenir ». Ces constats peuvent amener à réfléchir à des usages raisonnés et plus sobres, ne serait-ce qu'à l'échelle de la classe.

Un autre exemple relève encore davantage des questions éthiques : il s'agit du recours à des documents qui tombent sous le coup des droits d'auteur. Plus simplement encore, il convient de rappeler les règles de reproduction d'un texte ou d'un extrait de texte écrit par un camarade ou par un auteur ailleurs dans le monde. Au-delà de la question des logiciels anti-plagiat, il s'agit bien de sensibiliser les élèves dans leurs productions, y compris aux risques qu'ils encourent en cas de plagiat, formation qui leur sera bien utile dans leur cursus du supérieur.

Ainsi le professeur d'histoire-géographie et d'EMC est bien placé pour envisager ce que peut être un « usage raisonné du numérique » qui pourrait se traduire notamment par : un recours au numérique et à une forme de numérique qui répond bien à des objectifs clairement identifiés et énoncés ; un numérique conçu comme vecteur d'un raisonnement plutôt que véhicule d'une croyance ou d'une pratique instinctive ; un numérique accompagné d'un dispositif matériel qui ne relève pas de l'exception mais bien des situations les plus courantes ; un numérique qui ne fait pas que reproduire des situations vécues au quotidien par les élèves, mais qui les initie à de nouvelles pratiques qui ouvrent à de futurs usages professionnels. Car c'est là un principe qu'il faut avoir à l'esprit lorsque l'on intervient dans le cadre scolaire : « Il n'est ni possible, ni vraiment souhaitable que l'école intègre la culture numérique des jeunes, car les pratiques numériques sont pour les jeunes un emblème de leur condition adolescente, qui symbolise leur autonomisation et leur individualisation lors de l'adolescence » (Cédric Fluckiger). Nous sommes peut-être à la croisée des chemins, avec un nouveau lycée qui, sans tourner le dos à la culture numérique des jeunes, devra mieux distinguer à l'avenir les usages ludiques et communicationnels d'un côté, des compétences numériques utiles pour approfondir tel ou tel champ disciplinaire ou professionnel de l'autre.

Nous formulons le vœu que cette formation réponde au mieux à ces différents enjeux, en s'appuyant d'abord sur une série de ressources que vous trouverez dans ce guide sous la forme d'un mur collaboratif. Elles vous permettront de préparer au mieux la journée de formation en présentiel, mais aussi de la prolonger par d'autres documents, outils ou ressources que vous proposeront les formateurs. Bonne formation.