

20

Pistes pédagogiques pour un usage réfléchi du numérique dans les cours d'histoire au secondaire

Par Thierry **KARSENTI**, M.A., M.Ed., Ph.D.

Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les technologies en éducation, Université de Montréal

 @ThierryUdM karsenti.ca/20numeriquehistoire.pdf

Dans un monde où la place du numérique s'affirme chaque jour davantage, et où les jeunes sont captivés par les technologies, les enseignants d'histoire ne semblent avoir d'autre option que de donner une place de choix au numérique dans le cadre de leur enseignement. Nous proposons ici 20 pistes pédagogiques pour l'enseignement de l'histoire avec le numérique. Il ne s'agit pas de faire usage du numérique à tout prix. Il s'agit plutôt de trouver un juste équilibre entre le maintien de certains aspects traditionnels qui ont fait la richesse de l'enseignement depuis des siècles et la mise à profit des nouvelles possibilités qu'offre le numérique pour l'enseignement de l'histoire. Pour ce faire, il ne faut pas se limiter à la seule vision utilitaire du numérique, mais bien cerner les transformations éducatives qu'il pourrait alimenter. En fait, le numérique, s'il est bien utilisé, peut aussi œuvrer pour mieux nous comprendre et nous respecter, entre humains.

1. Proposer des tâches signifiantes.
2. Proposer des problèmes à résoudre et des défis à la portée de tous les apprenants.
3. Ludifier certains apprentissages. Faire apprendre par le jeu éducatif. . . numérique. Faire également apprendre par des jeux non faits pour l'éducation, mais dont le potentiel éducatif est grand.
4. Explorer l'usage de la réalité virtuelle.
5. Amener les élèves à créer avec le numérique. Encourager créativité et innovation.
6. Fournir une rétroaction personnalisée et rapide (feedback).
7. Favoriser la collaboration entre tous les apprenants.
8. Développer les compétences numériques des élèves.
9. Développer la compétence informationnelle de tous les apprenants.
10. Amener les enseignants à utiliser les vidéos à des fins éducatives. Amener les enseignants à créer des vidéos éducatives. Amener les enseignants à amener les élèves à créer des vidéos.
11. Faire participer les apprenants au développement de l'intelligence collective planétaire, comme par exemple avec leur participation comme « éditeurs » à Wikipedia.
12. Donner une dimension planétaire aux travaux de vos élèves par l'usage du numérique, comme par exemple avec l'usage de Twitter.
13. Apprendre à ses élèves à exploiter le potentiel des outils numériques pour mieux communiquer. Faire écrire ses élèves avec le numérique. Il est inconcevable ne pas montrer à apprendre à utiliser le numérique pour écrire dans notre société du savoir.
14. Développer l'esprit critique des élèves, et ce, dans divers contextes.
15. Faire confiance, à tous les apprenants, et ce, afin de les amener à présenter une (petite) partie du contenu de formation, avec le numérique. La meilleure façon d'apprendre est parfois d'enseigner quelque chose.
16. Tirer profit des technologies que les apprenants utilisent si souvent déjà, comme leur téléphone intelligent.
17. Apprendre à apprendre avec le numérique
18. Explorer l'usage de l'intelligence artificielle en éducation.
19. Amener les apprenants à agir en citoyens numériques responsables.
20. Garder des traces, à la fois du processus d'apprentissage. . . mais aussi des réalisations des apprenants.

