

# Enseignement de l'histoire et informatique : diversité des expériences au niveau international

Autor(en): **Froidevaux, Yves**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Geschichte und Informatik = Histoire et informatique**

Band (Jahr): **7-8 (1996-1997)**

PDF erstellt am: **16.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-118851>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Enseignement de l'histoire et informatique: diversité des expériences au niveau international.

---

Yves Froidevaux

La 4ème conférence internationale „Computer in History Classroom“ a eu lieu en avril 1995 au Centre Universitaire de Luxembourg. Sous le titre „Information Technologies for History Education“ cette rencontre a rassemblé une centaine de personnes.

Après une présentation des objectifs de la conférence, je tenterai de définir, dans le cadre de la problématique générale de l'intégration des technologies de l'information dans l'éducation, quelles sont les spécificités de la discipline „Histoire“. J'examinerai les différents types d'applications expérimentées, les potentialités et les conséquences de l'intégration des technologies de l'information. Je terminerai par un exemple un peu plus concret avant de tirer un bilan, en relevant en particulier les raisons de certains blocages et réticences.

## 1. Objectifs de CHC 95

La première conférence internationale de „Computer in History Classroom“ a été organisée en 1988 à Leeds (GB). Les rencontres suivantes, prévues en principe tous les deux ans, ont eu lieu à Leeds en 1990 puis à Lisbonne en 1993. Pour l'édition de 1995, les objectifs étaient les suivants:

- montrer le potentiel des approches intégrant l'ordinateur,
- donner une vue d'ensemble des développements actuels, tant dans le champ pédagogique que dans le domaine technique,
- examiner et discuter le matériel actuellement disponible.

Tous les degrés de l'enseignement de l'histoire du primaire à l'Université ont été abordés, la plus grande partie des exposés concernaient cependant le degré secondaire. Très diverses, les communications peuvent être rangées en 4 catégories:

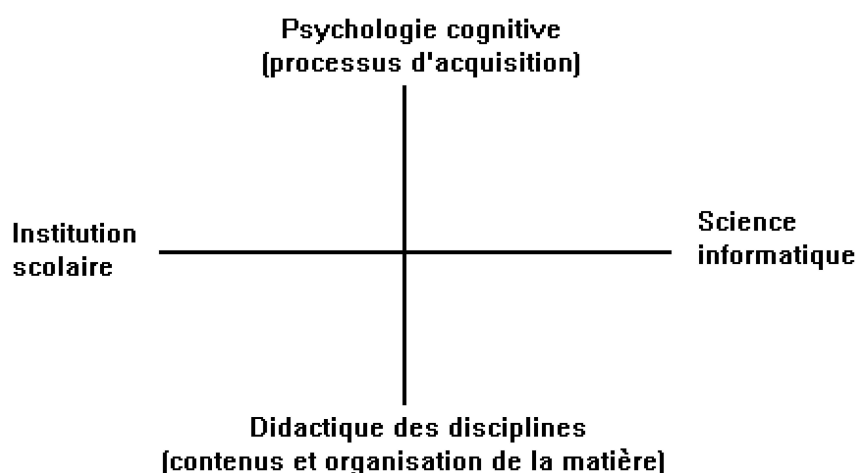
1. expériences d'applications concrètes d'un logiciel en classe, qui tendaient parfois à la description et démonstration promotionnelle (logiciels, CD-ROM)
2. expériences basées sur la communication et les réseaux
3. aspects technologiques, en particulier hypertexte et multimédia
4. aspects institutionnels et contraintes matérielles de l'utilisation des ordinateurs.

## 2. Problématique générale des NTIC dans l'éducation

Les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) sont un des éléments fondamentaux de l'évolution de nos sociétés industrialisées de cette fin de XX<sup>ème</sup> siècle. L'histoire, la recherche comme l'enseignement, s'inscrivant dans l'époque où elle est produite ou transmise, un fait est désormais acquis. La question n'est pas (n'est plus) de savoir s'il faut intégrer les technologies de l'information dans l'enseignement de l'histoire mais bien de réfléchir comment en utiliser au mieux toutes les potentialités.

Il y a donc d'une part nécessité d'adaptation, et d'autre part, surtout, une chance à saisir, d'une réflexion et d'une participation à l'élaboration de nouveaux outils pédagogiques.

Pour mieux comprendre les enjeux et saisir la diversité de la nature des problèmes posés nous pouvons nous baser sur un schéma général<sup>1</sup> où sont représentés sur deux axes les 4 pôles de l'institution scolaire, de la science informatique, de la psychologie cognitive, de la didactique des disciplines.



L'intégration des technologies de l'information dans l'enseignement implique des transformations et par conséquent nécessite une réflexion tant sur l'axe horizontal de *l'environnement*, - des limitations matérielles et des contraintes du système scolaire aux possibilités offertes par le développement des technologies -, que sur l'axe vertical de *l'apprenant*, - des processus d'acquisition et de développement de l'élève aux compétences et connaissances à transmettre.

<sup>1</sup> Mendelson Patrick, „L'ordinateur dans l'enseignement“, CDIP, *Intégration des technologies de l'information à l'école*, III<sup>e</sup> Forum suisse de la CDIP, Berne, 1992, pp. 7-24.

### 3. Environnement institutionnel et technologique

#### 3.1. Aspects institutionnels

L'introduction de l'informatique dans l'éducation paraît répondre à deux motivations principales des autorités politiques. La maîtrise des technologies de l'information est de plus en plus considérée comme un élément de compétitivité internationale. L'application de ces technologies correspond également à une volonté de rationaliser les systèmes éducatifs et même, dans une certaine mesure, de suppléer aux enseignants et résoudre certains problèmes d'effectifs.

La réalisation de tels objectifs nécessite de dégager de gros moyens financiers et la mise sur pieds de grands programmes nationaux.

La communication présentée par Terry Haydn de l'Université de Londres<sup>2</sup> a porté sur le cas de la Grande-Bretagne, un des pays où l'intégration de l'informatique paraît la plus avancée, au niveau de l'école obligatoire tout au moins. Selon les objectifs des autorités toutes les matières devraient contribuer au développement des compétences en technologies de l'information, pour les élèves dès 7 ans et jusqu'à la fin de la scolarité obligatoire.

Les statistiques officielles se montrent très optimistes sur la réalisation de cet objectif, selon celles-ci 90% des enseignants utiliseraient des applications informatiques dans leurs classes d'histoire.

Une grande enquête effectuée auprès des véritables utilisateurs, les élèves, aboutit cependant à des résultats complètement différents et révèle une situation plutôt sombre. En effet la proportion d'utilisateurs effectifs se situe entre 3% et 10%. En outre l'enquête constate qu'il n'y a pas de net progrès entre 1990 et 1994, en dépit d'une augmentation substantielle du nombre d'ordinateurs et du développement d'une grande variété de logiciels d'histoire.

L'analyse de cette situation fait apparaître toute une série de problèmes et de raisons à la non utilisation de l'informatique, déjà bien connus des spécialistes de la question<sup>3</sup> et relevés à plusieurs reprises à Luxembourg.

Ainsi, au niveau institutionnel on constate que si les crédits sont débloqués pour l'achat de matériel, trop souvent les services techniques et la gestion des appareils pour une utilisation aisée sont sous-estimés dans les budgets. Le

---

<sup>2</sup> „The Use of Computers in the History Classroom in Britain; Myth, Reality and Reasons for the Difference between the Two“, Terry Haydn, Institute of Education, University of London, U.K.

<sup>3</sup> voir par exemple: Linard Monique, „Les NTI en éducation: vers quelle intelligence et quel apprentissage?“, in *Interface*, 1993, 3, pp. 7-10.

manque de soutien technique est à l'évidence un obstacle majeur pour une intégration réussie.

Au niveau pratique les raisons évoquées par les enseignants sont le manque de connaissances et de compétences techniques ainsi que le manque de temps. Fait donc encore défaut une politique cohérente de formation des enseignants, tant formation de base que continue. Une forte pression est mise sur les enseignants mais on ne leur donne ni les moyens ni le temps nécessaire à maîtriser ce nouvel outil.

Une autre raison pratique évoquée est la difficulté d'accès aux ordinateurs, le plus souvent installés dans une salle spéciale. Une des solutions à ce problème a été expérimentée avec succès par Allan Martin de Glasgow<sup>4</sup>. Celui-ci constate que le déplacement de toute la classe dans une autre salle et l'atmosphère austère et intimidante de laboratoire scientifique des salles d'informatique sont parmi les raisons de la réticence des enseignants. Afin d'éliminer ces obstacles, l'introduction de l'informatique dans les classes d'histoire a été effectuée, tout simplement, avec des ordinateurs portables. L'accès a été facilité, la convivialité et la motivation des enseignants comme des élèves se sont nettement améliorées. A. Martin souligne cependant qu'un important soutien technique reste indispensable.

### *3.2. Aspects technologiques.*

Les progrès techniques accélérés des machines et des logiciels en puissance et en fonctionnalité, des conceptions de l'ingénierie informatique de logiciels et d'interfaces toujours plus centrées sur l'utilisateur, paraissent offrir de plus en plus de possibilités d'applications. Une tendance de fond est manifeste: l'apparition d'une informatique multimédia et toujours plus mêlée de télécommunications.

Certains projets tentent d'en explorer et d'en exploiter les possibilités. L'attention se focalise en particulier sur le développement de l'hypermédia (principe de l'hypertexte appliqué à des documents hétérogènes). La nouveauté apparaît être l'interactivité et l'interconnectivité de l'information. En plus du traitement on en arrive à la distribution de l'information. On envisage à terme la création d'environnements d'apprentissage virtuels. Une évolution positive est l'attention portée vers des logiciels et interfaces conçus du point de vue de l'utilisateur, pour parvenir par exemple, à des modes simplifiés de programmation de documents hypertexte et hypermédia.

---

<sup>4</sup> „Portable Computers in the History Classroom“, Allan Martin, University of Glasgow, U. K.

Quelques communications étaient centrées sur la technologie, l'hypermédia et le CD-ROM étant présentés par certains comme LA solution adaptée aux besoins de l'histoire. Dans ce domaine la dimension „mode“ et „gadget“ était quelquefois évidente, au détriment d'une réflexion sur les véritables objectifs de l'enseignement et sur les contenus des CD-ROM.

Certains problèmes et dangers ont bien sûr été évoqués. Ainsi au niveau purement technique le manque de confort de la lecture sur écran demeure un des inconvénients importants pour une utilisation généralisée et prolongée.

La question des coûts du multimédia et des réseaux pose le problème plus vaste de la justice sociale. Il ne faudrait pas sous-estimer le danger d'augmenter encore les différences sociales. La maîtrise de ces technologies par l'école pourrait être un des moyen de limiter ce risque.

Pour certains l'écrasante domination américaine dans le domaine technique paraît aussi être un danger pour la diversité culturelle.

Enfin la rapidité de l'évolution technologique pose, paradoxalement, un certain nombre de problèmes. Outre l'obsolescence rapide du matériel, la mise au point, et surtout l'analyse et l'évaluation d'outils pédagogiques demandent du temps. Les applications pédagogiques courent le risque d'être rapidement dépassées techniquement. C'est là peut-être une des raisons qui explique le faible nombre d'évaluations approfondies des logiciels d'histoire existants.

#### **4. Niveau psychopédagogique et didactique**

Dans les milieux de l'éducation il se dessine actuellement un large consensus quant au fait que l'éducation doit être plus une transmission d'outils d'acquisition des connaissances qu'une transmission de connaissances seulement. Au niveau des théories pédagogiques cela se traduit notamment par l'importance accordée à un apprentissage actif où la communication entre élèves et la coopération jouent également un rôle important. L'ordinateur est envisagé comme un des moyens d'améliorer l'apprentissage en renforçant l'activité des élèves.

Les recherches déjà effectuées sur les conséquences de l'intégration des NTIC dans les classes et les expériences présentées à Luxembourg aboutissent aux principaux résultats suivants.

Un aspect est relevé systématiquement, l'utilisation de l'ordinateur augmente de manière significative la motivation des élèves, à tous les degrés de l'enseignement. Cependant, la question de savoir si cela provient de l'attrait de la nouveauté ou réellement d'un changement de mode d'apprentissage reste posée.

Au départ l'ordinateur était envisagé comme moyen d'individualiser la formation et l'évaluation. Dans les faits l'utilisation concrète de l'ordinateur se réalise souvent en petits groupes d'élèves, pour des raisons de disponibilité de matériel. Cette manière de faire s'est révélée être un atout supplémentaire pour l'apprentissage. Le dialogue et la confrontation d'avis différents obligent les élèves à préciser et à argumenter leurs réponses.

L'ordinateur apparaît ainsi globalement comme un moyen de diversifier et d'enrichir la relation pédagogique, aussi bien au niveau de l'enseignement que de l'apprentissage. Il est un des outils pédagogiques à disposition, à utiliser conjointement aux moyens traditionnels.

En ce qui concerne les logiciels, il faut souligner un fait fondamental. Un logiciel d'apprentissage est à la fois un outil concret d'apprentissage et la formalisation d'une théorie de l'apprentissage. La mise au point d'un tel logiciel implique une réflexion sur les pratiques pédagogiques par la nécessité qu'il y a de formaliser et de modéliser les processus mis en jeu, par la nécessité de revoir les bases de ses théories. Le rôle de l'enseignant en est transformé, celui-ci devient plus un conseiller et un médiateur que le détenteur du savoir.

Les modifications des pratiques pédagogiques ont été analysées en profondeur par Conceição Canavilhas de Lisbonne.<sup>5</sup> Elle constate en particulier que l'ordinateur n'a pas, par lui-même, transformé les usages. C'est avant tout le travail de réflexion mené par les enseignants eux-mêmes sur l'introduction d'un nouvel outil qui est à la base de la remise en question de leur enseignement, de leur relation avec les élèves et de la gestion de la classe. Mme Canavilhas souligne la richesse en innovations pédagogiques d'une telle démarche. Elle insiste donc sur l'importance du travail de groupe des enseignants, suivis et soutenus pendant plusieurs semaines, tout au long de la période d'introduction de l'ordinateur en classe.

## **5. Spécificité de l'histoire**

Si la réflexion sur le premier axe horizontal de l'environnement est commune aux différentes disciplines, le second axe de l'apprenant pose un certain nombre de problèmes particuliers à l'histoire. L'intégration d'un nouvel outil pédagogique impose de revoir deux questions fondamentales:

- Quels sont les objectifs de l'enseignement de l'histoire?
- A quels concepts spécifiques l'histoire fait-elle appel et quels en sont les processus d'acquisition?

---

<sup>5</sup> „Seeds of Innovation“, Conceição Canavilhas, Instituto de Comunicação Multimedia, Universidade Aberta, Portugal.

### 5.1. Objectifs de l'enseignement de l'histoire

Cette question n'a pas été véritablement approfondie à Luxembourg. Relevons qu'il existe actuellement dans les programmes scolaires une ambiguïté entre deux visions des buts de l'enseignement de l'histoire, entre former un honnête homme, un bon citoyen (conception „utile aux adultes“) d'une part, fournir des outils conceptuels de formation intellectuelle („utile à l'élève“) d'autre part<sup>6</sup>. Malgré la volonté affichée de mettre la priorité sur le sujet à former, le premier objectif demeure bien présent. Ces deux conceptions recourent le débat entre la vision de l'histoire comme ensemble de faits et de connaissances et celle qui considère l'histoire comme processus de construction de connaissances<sup>7</sup>.

Cette deuxième conception est à la base d'un certain nombre d'applications informatiques en histoire, de manière implicite parfois. Il s'agit d'enseigner une histoire-méthode, basée sur une problématique et la critique de documents. En effet, tant que l'on n'explique pas comment on fait l'histoire, comment la discipline fonctionne, il est illusoire de prétendre que l'élève parvienne à une véritable compréhension de la chronologie, de la continuité et du changement, de l'évolution des sociétés.

Cet apprentissage conceptuel ne peut pas être théorique et nécessite une pratique, une démarche active que doit entreprendre l'élève. Les logiciels sont conçus pour encourager l'élève à réfléchir, à chercher, trier et sélectionner l'information, à construire des réponses argumentées en fonction de références.

L'ordinateur et les logiciels d'apprentissage sont envisagés comme un des moyens pour parvenir à cet objectif fondamental: apporter à l'élève plus de capacité d'interprétation et de compréhension et moins de connaissances factuelles.

### 5.2. Concepts spécifiques à l'histoire

Cela nous amène à la deuxième question, quels sont les processus et les difficultés de l'acquisition des concepts de l'histoire? (temps, chronologie, similitude et différence, changement et permanence, rythme et niveau de durée, structure et conjoncture, etc..) Aucune communication ne portait précisément sur ces questions. Le principal constat de la conférence est qu'il n'a pas encore été effectué suffisamment de recherches en psychologie cognitive sur les

---

<sup>6</sup> L'ambiguïté vient du fait que pour former le futur citoyen on tente de lui apprendre ce qu'est le bon comportement social, les normes sociales et politico-morales à suivre, tandis que l'autre approche veut développer l'esprit critique et une réflexion autonome. Voir Henri Moniot, *Didactique de l'histoire*, Paris, Nathan, 1993.

<sup>7</sup> Bourdillon Hilary (éd.), *Teaching History*, Open University and Routledge, London/New York 1994.



concepts spécifiques à l'histoire. Les apports réels de l'informatique à ce niveau-là, en particulier de la „navigation associative“ de l'hypertexte et de la réception de l'information dans les technologies du multimédia doivent être étudiés plus avant. C'est un des domaines où devra porter l'effort dans ces prochaines années.

Ces études sont indispensables afin de fixer des objectifs réalistes à l'enseignement, et ainsi mieux adapter les logiciels selon l'âge des élèves, leur progression individuelle et les buts fixés.

## **6. Types d'applications expérimentées:**

Pour simplifier, on peut distinguer deux grandes catégories d'applications concrètes de l'informatique en classe d'histoire parmi les expériences présentées.

### *6.1. Logiciels d'apprentissage*

Le premier groupe comprend les utilisations en classe de logiciels d'apprentissage consacrés à un thème, conçus pour différents degrés scolaires.

Première constatation, il en existe une grande variété. La gamme technologique s'étend du „simple“ logiciel ne comportant que du texte pour PC „ordinaire“ au CD-ROM multimédia. Au niveau pédagogique ensuite, on progresse des séries de questions (QCM) aux recueils de textes sur un thème à des logiciels plus complexes, du type tutoriel ou simulation. Les plus complets et les plus aboutis comportent schématiquement les éléments suivants:

- une base documentaire comprenant une ou des bases de données, des textes, cartes, graphiques, images,
- des textes explicatifs, une aide, un glossaire,
- une problématique à étudier, des questions à résoudre ou différentes tâches à accomplir par une recherche plus ou moins guidée,
- un bloc-notes pour l'utilisateur.

Ce type de logiciel, que l'enseignant peut parfois compléter, se prête à des usages multiples, au choix de l'enseignant: support de cours, travail individuel des élèves, préparation à une discussion en classe, etc...

### *6.2. Utilisation des réseaux*

Un deuxième type d'intégration de l'informatique se veut plus ambitieux, en dépassant les contraintes spatiales de la classe grâce à l'utilisation des réseaux. Des expériences sont menées aussi bien aux Etats-Unis qu'en Allemagne, aux Pays-Bas et en Norvège. Quelques communications présentaient les résultats de recherches en histoire locale menées avec les élèves et débouchant sur la

mise au point de documents hypertextes ou de bases de données mises sur le réseau, à disposition d'autres classes et d'autres écoles.

### 6.3. *Le projet Absalon*

Je m'arrêterai quelques instants sur l'expérience norvégienne de l'équipe de Jan Oldervoll <sup>8</sup> à l'Université de Bergen. Le projet „Absalon“ est basé sur un concept global d'intégration des technologies de l'information dans l'enseignement de l'histoire au niveau universitaire, en travaillant sur les deux types d'applications, logiciels d'apprentissage et réseau Internet.

Ce projet m'a paru être un des plus aboutis et des plus convaincants quant aux potentialités d'amélioration de l'apprentissage par des moyens informatiques.

L'objectif de départ du projet, financé par le ministère de l'éducation et l'Université, consistait à trouver une solution à la surcharge du système universitaire. Il ne s'agissait nullement de remplacer les professeurs mais bien d'améliorer l'apprentissage des étudiants en dehors des heures de cours et de séminaires afin de permettre au maximum d'étudiants de terminer leurs études avec succès.

La question clef était donc: comment les étudiants pourraient-ils apprendre plus efficacement?

Un des principaux problèmes des études d'histoire était le manque d'occasions d'écriture, de discussion et de réflexion théorique et méthodologique. Partant du postulat pédagogique que la véritable compréhension historique ne peut être obtenue que par la reproduction des lectures, l'objectif était de transformer les études d'histoire basées sur la lecture vers des études basées, d'une part, sur l'écriture (qui impose une réflexion personnelle) et, d'autre part, sur la discussion et la coopération.

Le projet Absalon a été construit selon ces deux axes, l'informatique intervenant dans les deux cas. Des ordinateurs ont été mis à disposition des étudiants 7 jours sur 7 et quasi 24 heures sur 24.

Pour améliorer le travail d'écriture, il s'agissait de fournir des outils d'écriture, en premier lieu entraîner les élèves à structurer leurs travaux écrits. Un logiciel spécifique d'hypertexte a été développé, apportant une aide pour organiser et hiérarchiser la matière. Ce programme est utilisé pour la rédaction d'essais comme la mise en ordre des notes de cours.

---

<sup>8</sup> „The Absalon Project“, Jan Oldervoll, Per-Bjarne Ravnaa and Astrid Andersen, Department of History, University of Bergen, Norway.

Parallèlement des logiciels d'apprentissage sur différents thèmes ont été mis au point, comprenant un ensemble de sources et de questions structurées. Chaque question renvoie à une liste de sources et de références, la dernière question consiste en un essai basé sur le travail effectué jusque-là et développant une problématique plus complète. Le logiciel ne fournit pas d'évaluation des réponses, celle-ci se fera dans la deuxième composante d'Absalon. Le programme propose simplement une liste de thèmes et de références aux sources qui auraient pu être utilisées.

Le moyen employé pour renforcer la discussion et la coopération est le réseau informatique, utilisé de plusieurs façons. Tout d'abord un système simple permet d'installer tous les essais des étudiants sur le réseau. Ces textes sont accessibles à tous et peuvent être commentés et critiqués par les autres étudiants comme par les professeurs. Ensuite, conjointement aux séminaires en classe, un séminaire électronique de discussion est organisé. Ce séminaire est supervisé par les assistants, le professeur n'intervenant que ponctuellement afin de laisser le temps à la discussion de se développer. D'autres services enfin sont mis à disposition sur le réseau. Une sorte d'encyclopédie de référence dynamique est créée par les étudiants ainsi que par les professeurs et celle-ci est périodiquement améliorée. Enfin les étudiants disposent d'un système de courrier électronique et d'un accès aux ressources d'Internet.

Commencée en 1992 et toujours en cours, l'expérience a été faite avec une partie seulement des étudiants pour permettre une évaluation comparée entre les deux filières. Les résultats se sont révélés très positifs. La filière informatique, suivie par des étudiants volontaires, n'a connu aucun abandon et a permis un taux de réussite de quasi 100%, contre 60% pour la formation habituelle.

Trois améliorations significatives ont été observées, dans l'organisation, l'écriture et la discussion qui toutes, signifient un travail plus efficace. La principale raison du succès est donc avant tout le travail effectué par les étudiants et non l'ordinateur !

## **7. Etat des lieux, difficultés**

### *7.1. Vue d'ensemble:*

Il est en réalité bien difficile de tracer une image précise de la situation internationale sur la base des présentations faites à Luxembourg. Je me restreindrai à quelques constats généraux.

La plupart des pays occidentaux ont engagé des programmes d'intégration des technologies de l'information dans l'enseignement. Malgré mon manque d'information pour établir une comparaison précise avec d'autres disciplines, l'histoire n'est à l'évidence pas une branche prioritaire dans ces programmes.

Néanmoins le mouvement est bien lancé dans de nombreux pays. En comparaison internationale, les pays anglo-saxons et d'Europe du nord en général paraissent avoir une avance assez nette. Même si on reste encore au stade des expériences, celles-ci se multiplient et s'affinent; en Grande-Bretagne, aux Etats-Unis, en Australie, aux Pays-Bas, au Luxembourg, en Allemagne, en Scandinavie et ailleurs, y compris en Israël, à Taiwan ou en Russie, même si les participants annoncés de ces deux derniers pays n'ont pu être présents.

Bref, un peu partout des pionniers sont à l'oeuvre, notamment dans les domaines de pointe, (et à la mode !) du multimédia/hypermédia et des réseaux.

### *7.2. Difficultés: raisons des réticences*

Cependant l'exemple de la situation britannique a bien montré qu'on est encore très loin d'une banalisation des ordinateurs en classe d'histoire.

Avant de conclure il ne me paraît pas inutile de rappeler les explications des difficultés de l'intégration des technologies de l'information, universellement valables et dont il serait temps que chacun prenne conscience.

Au niveau politique, les coûts du matériel et une méconnaissance des problèmes entraînent une allocation des crédits ne prenant pas suffisamment en compte la nécessité d'un suivi et d'un soutien technique à long terme.

Au niveau des enseignants il existe des raisons pratiques, difficultés d'accès aux appareils, manque de temps, de connaissances techniques; des raisons psychologiques, crainte d'une remise en cause de la pratique pédagogique, du rôle dans la classe; des raisons idéologiques enfin, incrédulité sur les possibilités d'amélioration des compétences et de la compréhension historique des élèves par l'informatique.

On rejoint là le problème d'un manque de recherches approfondies en sciences de l'éducation, d'une part sur les problèmes spécifiques de l'histoire, d'autre part sur des expériences concrètes d'intégration de l'ordinateur. Pour convaincre, ces expériences devront en particulier prévoir des comparaisons avec des classes n'utilisant pas l'ordinateur.

## **8. Bilan et conclusion**

Dans un premier temps c'est bien la diversité qui frappe, diversité des types d'applications, des expériences concrètes, diversité des communications qui

allaient de la démonstration d'un logiciel à la conception technologique d'interfaces multimédia.

D'un pays à l'autre on perçoit de grandes différences dans les moyens mis en oeuvre et l'avancement des programmes d'intégration des technologies de l'information dans les classes d'histoire. Mais simultanément il y a convergences, les différents types d'applications sont expérimentés dans plusieurs pays et quelques points essentiels sont relevés partout.

L'informatique est un moyen pédagogique parmi d'autres qui a en général des effets très positifs sur la motivation des élèves et par conséquent sur l'apprentissage. En tant que nouvel outil pédagogique l'informatique a également le mérite d'obliger à une remise en cause des méthodes pédagogiques et à une réflexion renouvelée sur les buts de l'enseignement de l'histoire.

Reste une question: qu'en est-il de la situation en Suisse? Je ne connais pas les programmes des différents cantons, mais un indice me paraît rendre compte d'un certain retard. Je n'ai trouvé, dans le catalogue 1995 des logiciels distribués par le CTIE (Centre suisse des Technologies de l'Information dans l'Enseignement)<sup>9</sup>, qu'un seul logiciel consacré à l'histoire! En ce qui concerne l'utilisation des réseaux, l'expérience intéressante du MIS bernois (Mittelschul-Information-System), utilisation de la base de donnée BERNHIST par les élèves et les enseignants), paraît actuellement malheureusement en difficulté pour des raisons financières en raison des coûts de communication téléphonique.

Je terminerai en rapportant quelques conclusions du président du colloque Allan Martin. Dans la situation actuelle de changement technologique rapide, d'évolution des méthodes pédagogiques comme des méthodes en histoire, il envisageait quelques pistes et attitudes à adopter, qui méritent réflexion en Suisse aussi...

- multiplier les études de cas et développer des modèles théoriques,
- analyser les apports de la technologie,
- développer du bon matériel,
- penser plus à la formation des enseignants,
- voir à long terme et accepter la lenteur du changement.

---

<sup>9</sup> „Logiciels d'enseignement 1995“ édité par le CTIE, Erlachstrasse 21, 3000 Berne 9.