



 FORMATION D'UNE JOURNÉE ET DEMI

# Histoire : perspectives et analyses numériques

Comprendre et utiliser les humanités numériques dans sa pratique pédagogique

## PUBLIC CONCERNÉ

Enseignant-e-s du Secondaire II, (notamment les enseignant-e-s d'histoire, de géographie et de langues), journalistes et toute personne intéressée

## ORGANISATION

- Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL
- Institut d'archéologie et des sciences de l'antiquité, Faculté des lettres, UNIL
- Laboratoire des humanités digitales, Collège des humanités, EPFL
- dhCenter UNIL-EPFL

## Education numérique

*L'Université de Lausanne prépare le professionnel-le-s de l'enseignement et de l'éducation à relever les défis de la transition numérique.*



## ENJEUX

Que sont les humanités numériques ? Comment s'orienter dans ce champ multiforme à l'intersection de disciplines aussi diverses que l'informatique, les sciences humaines et sociales, les arts, l'histoire, etc. ? Quelles en sont les lignes directrices et les aspects les plus novateurs ?

Si l'ordinateur nous permet d'automatiser des travaux répétitifs et pénibles et de traiter des données en masse, le vrai potentiel des humanités numériques consiste en l'utilisation de l'informatique comme outil de modélisation pour augmenter notre compréhension des phénomènes complexes étudiés par les sciences humaines.

Après plusieurs décennies de numérisation orchestrée par de multiples institutions culturelles, de nombreuses sources historiques sont devenues disponibles sous forme digitale. Comment utiliser les outils numériques et méthodes computationnelles afin de modéliser, extraire et traiter leur contenu dans le cadre d'un enseignement scolaire ?

## OBJECTIFS

- Se familiariser avec les humanités numériques (origines, définitions, enjeux), au travers d'applications dans le domaine de l'histoire
- Comprendre les concepts fondamentaux de la modélisation
- Saisir les opportunités et défis de l'histoire numérique
- Stimuler la pensée computationnelle dans l'enseignement
- Découvrir une application pratique : construction d'un moteur de recherche pour les journaux historiques - l'exemple du projet *impresso - Media Monitoring of the Past*
- Comprendre comment utiliser les nouvelles technologies afin d'analyser des commentaires classiques (Digital Classics) : exemple du projet *Ajax Multi-Commentary*



Judi 2 mai et  
vendredi 3 mai 2024



CHF 450.-

Pour les enseignant·e·s DGEO,  
DGEP, SESAF et DGEJ, la finance  
d'inscription est partiellement prise  
en charge par l'Université de  
Lausanne et s'élève à CHF 150.-

EN SAVOIR PLUS



Judi de 9h à 17h et  
vendredi de 9h à 12h30



Campus UNIL-EPFL, Lausanne



Délai d'inscription : 28 février 2024  
Nombre de participant·e·s limité



Attestation de participation

## PROGRAMME

### PARTIE 1 - HUMANITÉS NUMÉRIQUES : INTRODUCTION THÉORIQUE

Que sont les humanités numériques ? S'agit-il juste d'automatiser la recherche en sciences humaines, de traiter des jeux de données de plus en plus vastes, voire du « big data » ? L'essentiel ne se produit-il pas au-delà de la numérisation ? L'objectif de cette première partie est de découvrir les humanités numériques, leurs fondements conceptuels, leurs potentiels et la contribution essentielle qu'elles apportent aux sciences humaines.

- Humanités numériques : origines, définitions, développements
- Les humanités numériques au-delà de la numérisation
- La modélisation - confluent des sciences et fondement du numérique

### PARTIE 2 - ATELIER PRATIQUE AUTOUR DU PROJET IMPRESSO

Cette partie sera basée sur le projet *impresso* – *Media Monitoring of the Past*. L'objectif sera de démontrer le potentiel et les applications possibles des outils numériques dans la recherche historique et l'enseignement.

- Comment construire un moteur de recherche pour journaux historiques ? Quels sont les enjeux techniques et méthodologiques d'une telle démarche ?
- Quelles sont les opportunités et les nouveaux défis offerts par l'histoire numérique ?
- Comment intégrer l'outil *impresso* dans des activités pédagogiques ?

### PARTIE 3 - ATELIER PRATIQUE AUTOUR DU PROJET AJAX

Basée sur le projet *Ajax Multi-Commentary*, cette partie montrera comment les méthodes computationnelles permettent d'étudier les commentaires classiques produits au fil du temps sur la tragédie de Sophocle, *l'Ajax*.

- Comment transformer un ensemble de commentaires classiques en une analyse comparative approfondie ?
- Comment créer une simulation immersive de la mise en scène d'une tragédie à partir de la reconstruction 3D et la réalité virtuelle ? Comment l'utiliser dans un contexte pédagogique ?

## COMITÉ D'ORGANISATION

- **Prof. Michael Piotrowski**  
*Section des sciences du langage et de l'information, Faculté des lettres, UNIL, et dhCenter UNIL-EPFL*
- **Dre Maud Ehrmann**  
*Laboratoire des humanités digitales, Collège des Humanités, EPFL, et dhCenter UNIL-EPFL*
- **Dr Matteo Romanello**  
*Institut d'archéologie et des sciences de l'antiquité, Faculté des lettres, UNIL, et dhCenter UNIL-EPFL*

## INFORMATION PRATIQUE

L'atelier pratique requiert des participant·e·s l'utilisation d'un ordinateur portable (non fourni).