Zeitschrift: Geschichte und Informatik = Histoire et informatique
Herausgeber: Verein Geschichte und Informatik
Band: 2 (1991)

Artikel: Séminaire "Informatique et Histoire dans l'enseignement secondaire"
Autor: Delpin, Patrice
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-4260

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Séminaire "Informatique et Histoire dans l'enseignement secondaire"

par Patrice Delpin

(Animateurs : Hans Utz (Bâle Campagne) et Patrice Delpin (Genève))

Ce séminaire s'est déroulé au Centre EAO du DIP (Département de l'instruction publique) qui se trouve dans le nouveau bâtiment du Collège Calvin. Nous remercions le directeur du Centre, Monsieur Morel, de nous avoir réservé une salle, fourni le matériel informatique (1 M250 et 1 Mac IIX avec chacun un rétrodata) et l'assistance technique nécessaire à cette réunion.

Le séminaire commença à 13 h. 30 devant un petit comité d'enseignants (6 participants : deux Genevoises, une Portugaise, un Jurassien et deux Bernois). Notre but était de montrer des logiciels EAO utilisables en classe ou donnant des idées d'EAO en Histoire. Les démonstrations furent faites de manière alternée par les deux animateurs dans l'ordre de présentation ci-dessous. L'indication "PC" et "Mac" à côté du nom du produit indique à quel monde (IBM compatible ou Macintosh) celui-ci se rattache.

I- Moyens d'aide, bases de données, drill

a) **Geschichtsdrill** (PC)

Ce programme, tournant sous GWbasic, permet à l'enseignant de créer des questions sur n'importe quel sujet auquel l'élève répond en parcourant un labyrinthe ludique.

b) **Révo** (Mac)

Ce programme Hypercard est un tourne-page du niveau d'un bon manuel sur la Révolution française. Gravures et sons accompagnent les textes se suivant chronologiquement. A la fin, l'élève peut répondre à deux séries de questions type QCM. Des classes ont parcouru déjà avec plaisir ce programme produit par Tecnov (France).

c) **Treaty of Versailles** (Mac)

A notre avis, un très bon exemple pédagogique appliqué à l'histoire demandant l'usage d'un logiciel de dessin, d'un traitement de texte et d'un logiciel spécifique mélangeant questions avec ou sans cartes. Créé par Eric Dorn Brose du Département d'Histoire de l'Université Drexel à Philadelphie, ce produit propose trois activités en rapport avec le traité de Versailles à la fin de la Première Guerre mondiale. D'abord une carte ethnique de l'Europe avec les frontières politiques de 1914 est fournie; l'élève doit dans un logiciel de dessin tracer les nouvelles frontières de l'Europe de 1918. La comparaison de ses choix avec la réalité suscite un débat. Puis l'élève joue le rôle d'une délégation à Versailles et prépare sur traitement de texte sa position de négociation, sa stratégie diplomatique. Enfin, l'élève découvre par une série de questions la réalité du démembrement, désarmement et réparations de guerre dues par l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie en 1918. En un mot, excellent !

d) **PCGLOBE** (PC)

Ce programme mélange cartes géopolitiques et base de données sur tous les pays du monde. On peut entrer ses propres données, mais pas changer les frontières ! Un classique dans un genre que les géographes connaissent bien.

e) **E_04** (Mac)

Oeuvre d'Hans Utz, fait avec le logiciel intégré Works, cette base de données contient le recensement de la commune d'Ettingen (Bâle Campagne) mis en rapport avec un vote sur un remaniement parcellaire en 1904; il s'agit d'émettre des hypothèses sur les causes sociologiques du résultat du vote. Utilisé d'abord avec des enseignants pour montrer un apport de l'informatique à l'histoire, cette bonne idée a été aussi présentée à des élèves que l'on transforme ainsi en chercheurs. Une piste à suivre sans nulle doute.

II- Simulations

a) **Pyramide des âges** (PC)

Ce projet du Dispositif de recherches de l'enseignement secondaire genevois, dirigé par Patrice Delpin, arrive à son terme. Il permet de simuler l'évolution démographique de la Suisse et de l'Inde au XXIe siècle; l'élève

joue le rôle du gouvernement qui dépense un budget, prend des mesures sociales, économiques, culturelles, pour modifier la fécondité de sa population. Le logiciel contient une partie historique retraçant l'évolution démographique de la Suisse de 1900 à 1980, ainsi qu'une partie d'apprentissage sur le concept de la pyramide des âges et les taux démographiques. Plus de 100 écrans d'aide fournissent des renseignements complémentaires.

Convivialité et efficacité pédagogique furent les deux objectifs des réalisateurs.

b) **Ökolopoly** (PC)

"Das kybernetische Umweltspiel" de Frédéric Vester permet aussi à l'élève de jouer le rôle d'un gouvernement choisissant de développer différents secteurs de la société (production, éducation, culture etc...) à partir d'un budget. L'auteur étant enseignant, il est fortement recommandé de mettre l'accent sur l'éducation ! Cette simulation, superbe en couleur, fut même qualifiée de jeu de l'année en 1985 en Allemagne.

c) **Les Grandes Découvertes** (Mac)

Ce programme Hypercard (produit par Apple Computer (France)) fait découvrir le personnage de Christophe Colomb et son premier voyage vers l'Amérique. L'élève peut apprendre des techniques de négociations, de voyages au XVe siècle et jouer le rôle de Christophe Colomb. Ce programme exploite de manière fort ludique les possibilités d'animation d'Hypercard, ce qui renforce nettement l'intérêt des élèves.

d) **The Would-Be Gentleman** (Mac)

Cette simulation est peut-être la plus célèbre simulation historique du monde, celle qui a déjà eu droit au plus grand nombre d'articles. Créée par Carolyn Lougge (Stanford University), elle permet de simuler l'histoire de la famille Denis Martin de 1638 à 1715, amenant le petit fils d'un bourgeois enrichi au plus haut titre de noblesse. L'élève "manage" sa vie, sa fortune, son prestige (investissement, marriage, recherche d'un protecteur, testament etc...). Ce jeu de rôle est en prise direct avec la réalité historique de la société française du XVIIe siècle soutenu par les plus récentes recherches. Son niveau universitaire et la durée totale de son déroulement (environ 40 heures) restent un obstacle, mais on peut limiter ses ambitions à quelques années de simulation.

e) **Au nom de l'hermine** (PC)

Ce produit commercial Coktel Vision part d'une bonne idée, simuler une mission d'espionnage médiéval dans un château-fort, mais est déservi par des vices de formes innaceptables (couleurs hideuses, impossible à utiliser normalement sur un réseau, fautes d'orthographe). Dommage, car les choix des tableaux sont intelligents ainsi que les dialogues prévus et l'exercice final où l'élève attribue un nom à toutes les parties du château, le tout faisable dans la durée acceptable de 45 minutes. Une idée à reprendre peut-être avec Hypercard.

III- Intelligence artificielle, informatique comme thème de l'enseignement

Trois programmes ne concernant pas l'histoire furent présentés pour montrer l'intérêt possible de l'intelligence artificielle très rarement appliquée à l'Histoire.

a) **ELIZA** (Mac ou PC, tournant sous GWBasic)

Cet exemple d'application psychanalytique fait par Joseph Weizenbaum est un must dans son domaine au point de remplacer son créateur qui, tel Frankenstein, rejette aujourd'hui sa création. Tout-à-fait étonnant.

b) **Chronos** (PC)

Système expert et base de données sur la Révolution française, ce logiciel développé par LA TELEMATHEQUE (France) est certes une bonne application de l'intelligence artificielle destinée aux historiens, mais reste trop peu convivial à l'emploi. Cet outil peut intéresser un maître aimant construire des chronologies thématiques complexes.

c) **Superexpert et Mustererkennung** (Mac)

On peut créer les cas permettant à un système expert de définir ses propres règles. Hans Utz présente un exemple concernant le diagnostic médical. L'intelligence artificielle peut aussi déboucher sur la reconnaissance de caractères, programmes fort utiles pour tous les

enseignants.

Lors de la discussion suivant la conférence inaugurale de M. Genet, le Professeur Perrenoud s'est élevé contre l'idée de faire d'un logiciel historique ou d'une base de données un sujet de thèse; l'ordinateur ne devait pas remplacer la recherche et rester l'outil qu'il est, dit-il en substance. Nous ne pouvons qu'être d'accord avec lui, si l'informatique reste seulement pour l'historien un super fichier avec une super machine à écrire. Mais force est de constater que l'informatique avec l'intelligence artificielle pourrait être beaucoup plus et nous pensons que si un chercheur mettait au point un système expert conçu spécialement comme aide à la recherche historique, comme ELIZA l'est pour la consultation psychanalytique, il mériterait assurément d'obtenir une chaire hypothétique d'**Histoire et d'Informatique**.

En guise de conclusion

Dans l'immédiat, en attendant le développement de l'intelligence artificielle et des CD-ROM, des **outils**, exploitant intelligemment (pédagogiquement) les applications informatiques existantes comme le fait **Treaty of Versailles**, pouvant transformer même l'élève en chercheur (**E_04**) et des **simulations**, plaçant l'élève dans le rôle d'un acteur historique, sont les deux principaux apports que l'on peut attendre de l'Informatique à l'enseignement de l'Histoire. Ils ne sont pas encore pleinement utilisés, c'est le moins que l'on puisse dire, mais ils en valent la peine. Pour ceux qui craignent notamment la manipulation historique issue de toute simulation, citons les propos de Hans-Christoph Hobohm ("L'Histoire informatisée: intelligente, artificielle ou simulée ?" in Enseignement Public & Informatique No 56 p. 204): "La possibilité de faire des choix nonhistoriques parmi des paramètres contrôlant le déroulement du modèle laisse surgir le "réel historique" bien plus clairement et avec toute sa problématique. Par sa participation active à la création de "son histoire", le joueur de la simulation comprend vite l'importance fondamentale de la notion de reconstruction pour notre idée de l'Histoire. Surtout utilisées en combinaison avec d'autres supports d'informations,"hors écrans", et intégrées dans un cours ordinaire comme le présente Carolyn Lougge (= **The Would-Be Gentleman**), des simulations peuvent être un bon soutien pour l'enseignement de l'histoire dans la perspective d'une pédagogie libérale à l'instar de celle de Piaget."