



ENriching Teachers' Skills in Digital Humanities

CrowdsourcING

**(Enrichir les compétences des enseignants aux
Humanités Numériques/CrowdsourcING)**

Aperçu du Curriculum

Université du Péloponnèse



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient. Numéro de projet [2020-1-EL01-KA226-SCH-094773]

Enrichir les compétences des enseignants aux humanités numériques/CrowdsourcING Aperçu du Curriculum

Secteur Thématique	<ul style="list-style-type: none"> • Méthodologie Humanités Numériques • Pratiques de Crowdsourcing • Interdisciplinarité et culture numérique
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> • Concepts clés des Humanités Numériques, • Bonnes pratiques de conception de crowdsourcing aux tâches pédagogiques <p>HN et études de cas pour les cours suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art et artefacts • Histoire • Anthropologie, géographie et sociologie • Langues (maternelle, seconde/étrangère, langues classiques) • Littérature
Objectifs	<p><i>Le Curriculum du projet ENTICING répondra aux besoins suivants des enseignants :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Les former sur les concepts et approches clés des Humanités Numériques</i> • <i>Les former sur la méthodologie et les outils du crowdsourcing ainsi que comment les intégrer en classe</i> • <i>Afficher des exemples pratiques de mise en œuvre des principes des Humanités Numériques.</i>
Acquis d'apprentissage: Connaissances	<p>Les enseignants vont :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se familiariser avec les spécificités de la Méthodologie des Humanités Numériques spécialisées par domaine • Se familiariser avec les pratiques de crowdsourcing et les études de cas par domaine, dans le pays de chaque partenaire
Acquis d'apprentissage: Savoir-faire	<p>Les enseignants seront capables de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développer un projet de crowdsourcing • Utiliser la méthodologie des Humanités Numériques dans chaque domaine • Adapter un projet de crowdsourcing numérique dans l'environnement scolaire
Acquis d'apprentissage: Compétences	<p>Les enseignants pourront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appliquer des critères de choix parmi les projets de crowdsourcing • Mettre en œuvre une idée de crowdsourcing dans la salle de classe
Planification du temps	<p>100 heures (eLearning asynchrone et sessions face à face) 10 semaines:</p> <p>A. eLearning (6 heures): 1er partie: - Cours de maître / Toolkit des ressources /Toolkit d'études de cas (1h chacun, 3h en total) -Laboratoire (Outils HN et pratique) (2h) 2ème partie: - Cours de maître optionnels (3 options) (1h/3h)</p> <p>B. Apprentissage face à face (2 h)</p>

Semaine 1		
Semaine 1	Unité 01: <i>Introduction aux H.N.</i>	e-Learning
		<ul style="list-style-type: none"> -Cours de maître: Humanités numériques et compétences du XXI^e siècle (1h) -Toolkit des ressources (1h) -Toolkit des études de cas (1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) <ul style="list-style-type: none"> -1. Analyse critique (1h) -2. Visualisation (1h) -3. Base de données documentaires (1h)
		Laboratoire virtuel(2h): <ul style="list-style-type: none"> -Présentation de l'outil Digital Humanities et Tutoriels -Pratique avec les activités scolaires
		Session face à face (ppt) (1h)
Semaine 2		
Semaine 2	Unité 02: <i>Arts and Artefacts</i>	e-Learning (6h/8h)
		<ul style="list-style-type: none"> ● Cours de maître: <i>Arts and Artefacts aux HN.</i> (1h) ● Toolkit des ressources (1h) ● Toolkit des études de cas (1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) <ul style="list-style-type: none"> -1. Localisation/Bases des données (1h) -2. Taxonomie/techniques (1h) -3. Interprétation/réception (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): <ul style="list-style-type: none"> -Presentation de l'outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 3		
Semaine 3	Unité 03: <i>Histoire I</i>	e-Learning (6h/8h)
		<ul style="list-style-type: none"> - Cours de maître: <i>Histoire des HN, I</i> (1h) -Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) <ul style="list-style-type: none"> -1. Histoire Locale(1h) -2. Histoire mondiale et européenne (1h) -3. Historiographie (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): <ul style="list-style-type: none"> -Presentation de l'outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)

Semaine 4	Unité 04 Histoire II	e-Learning (6h/8h)
		<ul style="list-style-type: none"> - Cours de maître: <i>Histoire II. Visions, I</i> (1h) - Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) <ul style="list-style-type: none"> -1. Individuels (1h) -2. Sociétés (1h) -3. Lieux (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): <ul style="list-style-type: none"> -Présentation de l’outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 5	Unité 05: Anthropologie, Géographie, Sociologie	e-Learning (6h/8h)
		<ul style="list-style-type: none"> - Cours de maître : <i>Anthropologie, Géographie, Sociologie aux HN</i> (1h) - Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) <ul style="list-style-type: none"> -1. Anthropologie (1h) -2. Géographie (1h) -3. Sociologie (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): <ul style="list-style-type: none"> -Présentation de l’outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 6	Unité 06: Langues I	e-Learning (6h/8h)
		<ul style="list-style-type: none"> - Cours de maître: <i>Langues aux HN</i> (1h) - Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) <ul style="list-style-type: none"> -1. Langue Maternelle (1h) -2. Langue étrangère (1h) -3. Classiques (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): <ul style="list-style-type: none"> -Présentation de l’outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 7	Unité 07: Langues II	e-Learning (6h/8h)
		<ul style="list-style-type: none"> - Cours de maître: <i>Langues aux HN II</i> (1h) - Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions)

		-1. Dialectes (1h) -2. Littérature visuelle (1h) -3. Diachronie (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): -Présentation de l'outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 8	Unité 08: Littérature I	e-Learning (6h/8h)
		- Cours de maître: <i>Littérature aux HN I</i> (1h) - Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) -1. Ressourcement documentaire culturel (1h) -2. Communautés de lecture (1h) -3. Écriture créative (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): -Présentation de l'outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 9	Unité 09: Littérature II	e-Learning (6h/8h)
		- Cours de maître: <i>Littérature aux HN II</i> (1h) - Toolkit des ressources (1h) - Toolkit des études de cas ((1h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) -1. Heure et lieu (1h) -2. Écrivains et lecteurs (1h) -3. « Genres littéraires » (1h)
		Laboratoire virtuel (2h): -Présentation de l'outil des Humanités Numériques -Tutoriels et pratique
		Session face à face (ppt) (2h)
Semaine 10	Unité 10 Mise en œuvre	e-Learning (6h/8h)
		Cours de maître optionnels (choisir un parmi les suggestions) -1. Mise en œuvre de l'interdisciplinarité (1h) -2. Mise en œuvre de la collaboration (1h) -3. Mise en œuvre de la multimodalité (1h)
		Laboratoire Virtuel - Travail en équipe (4h) : -Pratique avec les activités scolaires
		Session face à face (ppt) (2h)
Évaluation du contenu	<i>Multiple Choix / Questions vrai-faux</i>	