

Préparer les enseignants e sciences humaines à l'ère numérique pour les enseignants en sciences

Mai 2023



Partenaires

UNIVERSITY OF THE PELOPONNESE, GREECE | www.uop.gr

INSTITOUTO EKPEDEFTIKIS POLITIKIS, GREECE | iep.edu.gr

FAMILY AND CHILDCARE CENTER - BRANCH IN SKOPJE, THE REPUBLIC OF NORTH MACEDONIA

| kmop.mk

CENTRE FOR ADVANCEMENT OF RESEARCH AND DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY LTD-
CARDET, CYPRUS | www.cardet.org

SPECTRUM RESEARCH CENTRE CLG, IRELAND | spectrumresearchcentre.com

KMOP POLICY CENTER, BELGIUM | policy-center.kmop.org

Rédacteurs en chef

Delavinias Stavros, KMOP Policy Center

Dragona Eirianna, KMOP Policy Center

Contenu

LE PROJET ENTICING.....	3
1. GUIDE POUR LA TRANSFÉRABILITÉ ET L'EXTENSION DU PROJET ENTICING	6
2. LIGNES DIRECTRICES POUR LES AUTORITÉS SCOLAIRES SUR LE CROWDSOURCING EN SCIENCES HUMAINES NUMÉRIQUES	11
3. RECOMMANDATIONS POLITIQUES SUR LA PROMOTION DU CROWDSOURCING DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES DANS L'ÉDUCATION	20
4. LES CONCLUSIONS.....	30
5. RÉFÉRENCES	31

Le projet ENTICING

À propos du projet

La collaboration est essentielle à toute entreprise réussie, et le partage d'idées est particulièrement important dans le domaine de l'éducation. Le crowdsourcing - c'est-à-dire l'obtention d'informations sur les meilleures pratiques auprès de diverses personnes et/ou sources - est une méthode importante pour améliorer la façon dont l'éducation est menée par les enseignants et reçue par les élèves. Le crowdsourcing dans l'enseignement scolaire a eu des effets positifs sur les résultats des élèves dans de nombreux pays. Comme d'autres professions, les éducateurs utilisent des techniques de crowdsourcing pour se préparer à leur rôle dans les salles de classe.

Dans ce contexte, le projet ENTICING vise à combiner harmonieusement les avantages du Crowdsourcing avec la nécessité d'améliorer les niveaux de préparation numérique des professeurs de sciences humaines de l'enseignement secondaire en les dotant de compétences et d'outils qui amélioreront la qualité de leur enseignement tout en les rendant prêts à réagir rapidement dans des circonstances de crise. À cette fin, le projet a développé un programme de formation innovant, adapté et co-conçu pour former les enseignants au Crowdsourcing des sciences humaines numériques et les soutenir dans l'amélioration de la qualité de leur enseignement.

Le projet ENTICING est un projet Erasmus+ mis en œuvre par 6 organisations partenaires dans 5 pays européens, financé par l'Union européenne (UE).

À propos de ce document

L'objectif de ce rapport est de présenter les résultats du résultat intellectuel 5 (IO5) du projet ENTICING. L'IO5 comprend toutes les actions pertinentes pour promouvoir les humanités numériques et le crowdsourcing tout en formant l'héritage du projet ENTICING. Il sert à la durabilité et à l'expansion du projet et contribue à l'augmentation des connaissances sur les humanités numériques et le crowdsourcing ainsi qu'à leur promotion dans les programmes d'études et les activités. Il s'appuie sur les résultats de l'évaluation, les commentaires reçus lors des formations pilotes dans les pays partenaires et l'expérience des partenaires acquise tout au long du cycle de vie du projet, mais il s'étend également, en abordant différents angles d'impact au niveau des organisations et des politiques.

Ce document est divisé en trois chapitres. Le chapitre 1 sert de guide pour la transférabilité et la mise à l'échelle du projet ENTICING. Il contient plusieurs aspects qu'il convient de garder à l'esprit lorsque l'on cherche des moyens de maximiser l'impact du projet. Ce guide est le principal vecteur de durabilité du projet. Le chapitre 2 comprend des lignes directrices à l'intention des autorités scolaires sur le crowdsourcing en matière d'humanités numériques. Il s'agit de conseils visant à aider les écoles de l'enseignement secondaire à adopter et à introduire le crowdsourcing en sciences humaines numériques et à soutenir les professeurs de sciences humaines. Ces lignes directrices abordent des questions pratiques et des facteurs favorables, mais soulignent également les avantages du crowdsourcing en sciences humaines numériques pour les enseignants et les étudiants. Le chapitre 3 se concentre sur les recommandations politiques pour promouvoir le crowdsourcing en sciences humaines numériques dans l'éducation. Cette section aligne le projet et ses résultats avec l'agenda et les objectifs de la politique d'éducation numérique et fournit des recommandations basées sur des preuves pour la promotion et l'intégration du crowdsourcing en sciences humaines numériques dans les écoles secondaires.

Chapitre 1

Guide pour la transférabilité et l'extension du projet ENTICING

❖	<u>Introduction</u>	<u>6</u>
❖	<u>Conseils</u>	<u>6</u>

1. Guide pour la transférabilité et l'extension du projet ENTICING

1.1 Introduction

Le domaine des sciences humaines numériques s'est rapidement développé au cours des dernières années, et l'un des domaines qui a connu une croissance significative est le crowdsourcing. Les projets de crowdsourcing dans le domaine des sciences humaines numériques consistent à faire appel à des membres du public pour contribuer à la recherche, souvent par le biais de tâches telles que la transcription de documents historiques ou le marquage d'images. Ces projets sont susceptibles d'améliorer considérablement la recherche et l'enseignement des sciences humaines en permettant la collecte et l'analyse de données à grande échelle, ce qui serait autrement impossible.

Cependant, bien que les avantages du crowdsourcing dans les sciences humaines numériques soient évidents, les chercheurs et les éducateurs sont confrontés à des défis lorsqu'il s'agit d'étendre et de transférer leurs projets dans de nouveaux contextes. Ce guide vise à fournir quelques conseils sur la façon dont le projet ENTICING et d'autres projets similaires liés au crowdsourcing dans les humanités numériques pourraient être transférés et augmentés dans différents contextes afin qu'ils soient efficaces, durables et qu'ils aient le potentiel d'apporter une contribution significative au domaine des humanités numériques.

1.2 Conseil

❖ *Large promotion du projet*

La promotion à grande échelle du projet ENTICING est essentielle pour sa transférabilité et sa transposition à plus grande échelle. Cela peut se faire par le biais des médias sociaux, de conférences universitaires et d'autres canaux pertinents. Un exemple pourrait être de soumettre le projet à la liste de l'Association européenne pour les humanités numériques qui atteindra des publics plus ciblés dans les humanités numériques. La collaboration avec d'autres chercheurs et institutions est également importante pour accroître la visibilité et la portée du projet. Atteindre des publics plus larges, même en dehors du domaine des humanités numériques, peut s'avérer fructueux pour la transférabilité du projet, car cela peut inciter un plus grand nombre d'éducateurs et de chercheurs à utiliser la méthode de crowdsourcing et la plateforme ENTICING à des fins éducatives.

❖ *Intégration du matériel ENTICING dans les programmes d'études existants*

Pour répondre au besoin de ressources éducatives et de lignes directrices sur l'intégration du Crowdsourcing dans l'environnement scolaire, le projet ENTICING a développé du matériel pour soutenir la préparation numérique des enseignants en sciences humaines et améliorer la qualité de leur enseignement. Sur la base des résultats et de l'expérience acquise tout au long du projet ENTICING, les enseignants semblent intéressés par l'approche proposée. Cependant, ils hésitent à la mettre en œuvre en classe en raison de la lourdeur du contenu et des contraintes de temps des programmes de leurs matières et de la structure centrale des examens, en particulier dans les classes secondaires supérieures ; des facteurs qui ne laissent pas beaucoup de place à la flexibilité et à l'innovation.

Il est essentiel de mettre à jour le programme national pour répondre aux besoins de la société et de l'éducation numériques du 21^e siècle (EC, 2019). L'intégration de la méthode de crowdsourcing dans les matières fondamentales des sciences humaines peut soutenir le développement des compétences du 21^e siècle, telles que la culture numérique, la pensée critique, la communication, la créativité, la collaboration et la résolution de problèmes. Il est toujours difficile d'apporter des modifications majeures aux programmes d'études. Une recommandation serait de sélectionner soigneusement des parties du matériel ENTICING et de l'ajouter au programme existant en tant que matériel suggéré prêt à l'emploi. De cette manière, les enseignants pourront l'intégrer différemment dans des activités déjà planifiées pour renforcer l'engagement des étudiants : comme outil pour introduire ou développer un sujet, comme forme alternative d'évaluation formative ou sommative (synchrone ou asynchrone, évaluation par les pairs), comme activité extrascolaire, ou en conjonction avec l'apprentissage de pair à pair et la méthode de la classe inversée. Une autre recommandation serait de reconsidérer le nombre de sujets prévus dans le programme d'études afin de libérer du temps et d'offrir une certaine flexibilité aux enseignants pour qu'ils puissent utiliser de manière autonome le matériel ENTICING ou mettre en œuvre des projets de crowdsourcing en classe.

❖ *Création d'un MOOC multilingue interactif ENTICING*

Pour élargir la portée du programme et le rendre accessible à un public plus large, il est essentiel de le traduire dans d'autres langues, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'UE. Pour ce faire, il faudra identifier les langues cibles et mettre en œuvre un processus de traduction précis, efficace et culturellement adapté. Ce faisant, le projet pourra communiquer son message de manière efficace et atteindre les objectifs fixés dans un large éventail de contextes linguistiques et culturels.

❖ *Création d'écoles d'été pour des expériences d'apprentissage en face à face et en ligne*

L'offre d'écoles d'été pour les enseignants, dans le cadre desquelles l'ensemble des 100 heures de formation en ligne et des 15 heures de formation en face à face leur sont enseignées, a le potentiel de familiariser les éducateurs avec la méthode de crowdsourcing et le matériel du projet ENTICING. Une telle offre peut également avoir des avantages indirects tels que la culture d'un esprit de coopération entre les participants, ainsi que des échanges directs de connaissances.

❖ *Accès libre à tous les projets de crowdsourcing, créés par des éducateurs*

Le caractère libre d'accès des projets de crowdsourcing présente plusieurs avantages, tels que le partage des connaissances et des retours d'expérience entre les participants et la diffusion des projets auprès d'un public plus large. En offrant un accès libre au matériel créé par les éducateurs, le projet ENTICING a le potentiel d'accroître son impact.

❖ *Activités de renforcement des capacités*

Le projet ENTICING comprend un important volet de formation et de renforcement des capacités, qui met l'accent sur la formation des enseignants, les meilleures pratiques et les activités pratiques. Tout transfert ou extension des résultats du projet devrait inclure des activités similaires de renforcement des capacités afin de s'assurer que les participants possèdent les compétences et les connaissances nécessaires pour annoter efficacement le contenu d'ENTICING.

❖ *Recherche scientifique*

La plateforme ENTICING peut constituer une ressource précieuse pour la recherche scientifique, en permettant aux chercheurs de puiser dans un réservoir diversifié de connaissances, d'expertise et de contributions d'un large éventail d'individus pour faire avancer leurs études et faire des découvertes révolutionnaires.

❖ *Autres formes d'éducation*

La plateforme ENTICING est prometteuse non seulement pour l'éducation formelle, mais aussi pour l'éducation informelle, l'éducation des adultes et les services communautaires. Avec ses caractéristiques captivantes, la plateforme ENTICING apparaît comme un outil polyvalent qui peut être exploité efficacement, en amplifiant sa portée et son impact.

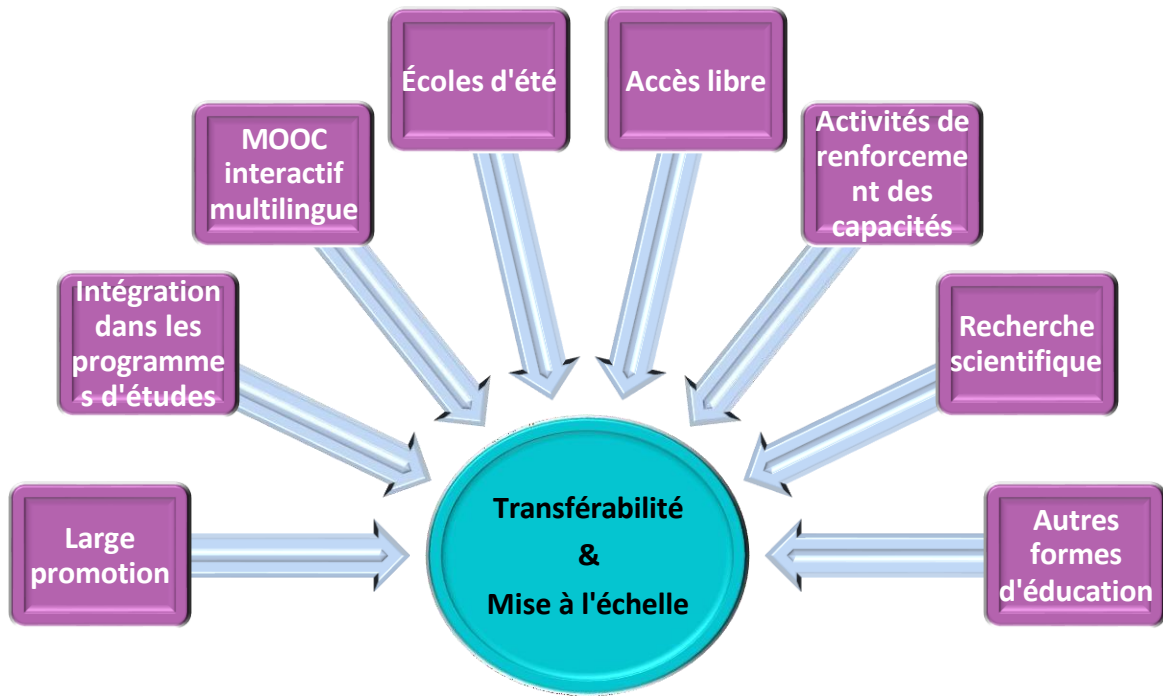


Figure 1. Guides pour la transférabilité et la mise à l'échelle du projet ENTICING

Chapitre 2

Lignes directrices pour les autorités scolaires sur le crowdsourcing des humanités numériques

❖	<u>Introduction</u>	<u>10</u>
❖	<u>Enseignants-Étudiants</u>	<u>11</u>
❖	<u>Autorités locales</u>	<u>12</u>
❖	<u>Autorités scolaires</u>	<u>14</u>

2. Lignes directrices pour les autorités scolaires sur le crowdsourcing en sciences humaines numériques

2.1 Introduction

Alors que le domaine des sciences humaines numériques continue de croître et d'évoluer, de nouvelles approches émergent pour tirer parti de la technologie et des communautés en ligne afin de faciliter la recherche collaborative et l'érudition. L'une de ces approches est le crowdsourcing, qui consiste à faire appel à de nombreux individus et groupes du monde entier pour qu'ils consacrent leur temps, leur expertise et leurs ressources à différents projets dans le domaine des sciences humaines. Bien que cette approche ait un grand potentiel pour faire avancer la connaissance, elle soulève également des questions pour les autorités scolaires qui pourraient être intéressées par la mise en œuvre d'initiatives de crowdsourcing. Ce chapitre fournit une série de lignes directrices pour aider les autorités scolaires à naviguer entre les opportunités et les défis du crowdsourcing dans le domaine des sciences humaines numériques.

Les lignes directrices ont été élaborées à partir d'une brève analyse documentaire et d'une évaluation interne des partenaires du projet ENTICING, sur la base des expériences acquises tout au long du cycle de vie du projet ENTICING. Chaque sous-section répond à une question relative au crowdsourcing dans le domaine des humanités numériques. Plus spécifiquement, ce chapitre répond aux questions suivantes:

- a) *Quels sont les avantages du crowdsourcing des humanités numériques pour les enseignants et les étudiants ?*
- b) *Comment les autorités locales peuvent-elles utiliser l'outil du crowdsourcing pour promouvoir le patrimoine culturel et enrichir le matériel pédagogique dans l'environnement scolaire ?*
- c) *Que pourraient faire les autorités au niveau de l'école pour poursuivre la mise en œuvre du projet ENTICING Curriculum ?*

Les autorités scolaires peuvent trouver ces lignes directrices utiles pour mieux comprendre les avantages des projets de crowdsourcing ainsi que pour utiliser le curriculum du projet ENTICING afin de mettre en œuvre de tels projets. En outre, ces lignes directrices mettent en lumière la manière dont les écoles et les autorités locales peuvent utiliser le crowdsourcing dans les domaines de la culture et de l'éducation et faire progresser ces domaines de manière collaborative.

2.2 Avantages du crowdsourcing pour les enseignants et les étudiants

- ❖ En s'engageant dans des projets de crowdsourcing, il est possible de promouvoir et d'intégrer des objectifs de recherche en sciences humaines en cours, mais aussi d'acquérir une connaissance de la culture, de l'engagement mondial et de l'apprentissage appliqué (Schreibman, Siemens, & Unsworth, 2016).
- ❖ Les étudiants acquièrent de l'expérience sur la manière de produire eux-mêmes des connaissances et sur la manière dont les experts abordent un projet (Frost Davis, 2012). De cette manière, les étudiants participent activement à la création de connaissances, plutôt que d'être des destinataires passifs d'informations.
- ❖ Le crowdsourcing des humanités numériques peut améliorer la façon dont l'éducation est menée par les enseignants et reçue par les étudiants. Le crowdsourcing peut profiter à l'éducation de quatre manières : en créant du contenu éducatif (ressources), en fournissant une expérience pratique (activités), en échangeant des connaissances complémentaires (soutien) et en augmentant l'abondance des retours d'information (évaluation). (Jiang Y. & Schlagwein D., 2018).
 - Plus précisément, les avantages du crowdsourcing des humanités numériques pour les étudiants sont les suivants :
 - Collaboration avec des pairs pour générer collectivement des idées et créer du contenu : les étudiants peuvent échanger des connaissances et des commentaires, s'exposer à des perspectives et des approches différentes et développer des compétences en matière de travail d'équipe.
 - Développement de compétences de recherche, analytiques, critiques et numériques : les étudiants peuvent rechercher, analyser, interpréter, évaluer et synthétiser des informations provenant de sources primaires et utiliser efficacement les outils numériques. En outre, le crowdsourcing permet aux

étudiants d'accéder à des perspectives diverses, ce qui leur permet de comprendre des questions complexes sous des angles multiples.

- Expérience du monde réel : Les étudiants peuvent faire l'expérience de la mise en œuvre pratique de la théorie dans les domaines de l'histoire, de la littérature et de la culture et finir par trouver des solutions créatives à des problèmes importants dans le domaine des humanités numériques. Une telle approche crée un environnement d'apprentissage centré sur l'étudiant qui devrait être la priorité des établissements d'enseignement (Skaržauskaitė, 2012).
 - Engagement actif dans l'apprentissage : les élèves sont au centre de l'enseignement, ils s'engagent dans l'interaction et la créativité et augmentent leur intérêt pour le sujet.
- Les avantages pour les enseignants sont les suivants:
- Accès aux sources primaires et aux outils numériques : les enseignants peuvent être incités à utiliser de nouvelles stratégies et de nouveaux outils pédagogiques en classe (travail de groupe, forums de discussion en ligne). En outre, ils peuvent accéder à de grandes quantités de données qui peuvent être utilisées pour la recherche, l'enseignement et l'analyse.
 - Élaboration de plans de cours et de devoirs plus attrayants et personnalisés pour répondre aux besoins et aux intérêts spécifiques des élèves : grâce à des activités créatives et de groupe, les enseignants donneront aux élèves la possibilité de développer leur véritable potentiel et de recevoir un retour d'information et une évaluation plus significatifs, sur la base de leur travail ou de leur projet et pas seulement sur la base d'un test ou d'un examen. Les éducateurs peuvent développer de nouvelles approches pédagogiques qui encouragent la pensée critique, la résolution de problèmes et l'apprentissage interdisciplinaire. Cela pourrait conduire à la création d'expériences d'apprentissage interactives, engageantes et participatives, améliorant ainsi l'apprentissage des étudiants.
 - Collaboration et développement professionnel : les enseignants peuvent être formés aux outils numériques, se tenir au courant des recherches dans leur domaine, échanger des connaissances avec leurs pairs, créer des projets de recherche significatifs et innovants et améliorer leur expertise pédagogique.

- ❖ Le crowdsourcing en DH peut renforcer des capacités telles que la multi-littérature, l'interdisciplinarité, la pensée critique et les compétences de collaboration. En tirant parti de l'intelligence collective et de l'expertise variée des communautés en ligne, le crowdsourcing peut faciliter la création de projets interdisciplinaires qui nécessitent une collaboration entre différents domaines et ensembles de compétences. Les projets de crowdsourcing requièrent souvent une réflexion et une analyse critiques, car les participants doivent évaluer et synthétiser un grand volume de données et d'informations. En outre, la collaboration avec d'autres personnes au sein de communautés en ligne peut permettre aux individus de développer des compétences précieuses en matière de travail d'équipe et de communication.
- ❖ L'intégration d'aspects qualitatifs et quantitatifs par le biais du crowdsourcing dans les humanités numériques permet un accès plus rapide à l'information, à l'apprentissage et aux expériences de collaboration via des plateformes partagées pour le développement de projets et l'approvisionnement en matériel par des groupes. Cela favorise les partenariats à plusieurs niveaux et étend l'impact du projet au-delà de la salle de classe, ce qui profite en fin de compte au public.

2.3 Utilisation du crowdsourcing par les autorités locales

- ❖ Co-crédation de contenu éducatif:
 - Le crowdsourcing peut être utilisé pour cocréer des contenus éducatifs, tels que des vidéos, des podcasts ou des cartes interactives, qui mettent en valeur le patrimoine culturel local. Les autorités locales peuvent inviter des artistes, des historiens, des éducateurs et des membres de la communauté à participer à la création de ces contenus, les rendant ainsi plus inclusifs et diversifiés. Ce matériel pédagogique peut également s'avérer utile aux éducateurs, qui s'efforcent d'enrichir l'expérience d'apprentissage de leurs élèves.
- ❖ Identification des ressources utiles du patrimoine culturel:
 - Les autorités locales peuvent procéder à l'identification de ressources précieuses sur le patrimoine culturel (par exemple, des photographies, des histoires orales, des artefacts, des documents), et avancer dans leur numérisation et leur collecte pour le développement d'une plateforme de crowdsourcing qui sera ensuite partagée avec les écoles et une carte numérique des sites du patrimoine culturel dans la région locale.

- Le crowdsourcing peut être utilisé pour créer une carte numérique des sites du patrimoine culturel de la région. Cette carte peut être utile aux élèves pour explorer et apprendre l'histoire et l'importance culturelle de leur communauté.

❖ Encouragement et soutien aux enseignants:

- Les enseignants pourraient être encouragés à utiliser ces ressources et à les intégrer dans leurs propres cours et activités. Les étudiants peuvent créer leur propre contenu éducatif (par exemple, des vidéos, des podcasts ou d'autres contenus visuels) pour enrichir la plateforme de crowdsourcing. Les autorités locales peuvent servir de mécanisme de soutien pour ces activités.

❖ Organisation d'événements:

- Des concours et/ou des expositions peuvent être programmés pour présenter le travail de crowdsourcing réalisé dans le cadre de différents projets. Le rôle des autorités locales pourrait être d'organiser de tels événements qui sensibilisent les participants au patrimoine culturel local et leur permettent de l'apprécier.

❖ Collaboration avec les communautés:

- Les autorités locales pourraient créer des projets collaboratifs de crowdsourcing au sein de leur communauté en incluant plusieurs types de contributeurs (écoles, historiens, institutions culturelles, citoyens, familles, etc.) afin de promouvoir l'histoire et la culture locales.
- Dans le cadre d'initiatives de cette nature, une coopération avec d'autres communautés peut être mise en place pour l'échange de contenus éducatifs et de pratiques culturelles.

❖ Création de ressources éducatives libres (REL):

- Les autorités locales peuvent elles-mêmes produire du matériel pédagogique en créant des ressources éducatives libres. Ces REL peuvent être développées en utilisant des outils numériques et en s'adressant aux principales parties prenantes afin d'utiliser leurs connaissances et leur expérience collectives.
- En tirant parti des connaissances et de l'expertise de la communauté, les autorités locales peuvent créer des expériences d'apprentissage significatives et attrayantes

qui aident les élèves à mieux apprécier leur patrimoine culturel local. Cela peut se faire par la collecte et la numérisation d'artefacts culturels.

- ❖ L'utilisation du crowdsourcing comme instrument de politique éducative:
 - Les autorités locales peuvent repenser l'apprentissage en utilisant le crowdsourcing comme outil pour créer des politiques éducatives et de nouveaux modèles d'apprentissage personnalisés, en élargissant l'accès au matériel éducatif et en différenciant les opportunités offertes.

2.4 Mise en œuvre du programme d'études ENTICING par les autorités scolaires

- ❖ Encourager la participation des étudiants:
 - Les autorités scolaires pourraient encourager la participation des élèves à des projets de crowdsourcing. Cela peut se faire en s'associant avec des organisations qui mènent des projets de crowdsourcing ou en développant leurs propres projets adaptés au contexte local.
- ❖ Cultiver une culture de l'innovation:
 - Les autorités scolaires doivent adopter un état d'esprit pertinent et promouvoir une culture de l'innovation. Une telle approche pourrait être mise en œuvre dans des environnements scolaires qui encouragent les enseignants à investir du temps et des efforts dans la formation et à expérimenter le matériel en classe. Cette attitude peut permettre de lever les obstacles à l'utilisation de matériels innovants (tels que le programme ENTICING), comme le manque d'attitudes pertinentes au sein des équipes de direction des écoles (Kafas, 2022). Une culture de l'innovation pourrait encourager les éducateurs à adopter des méthodes nouvelles et innovantes et leur donner la possibilité d'expérimenter, sans suivre strictement le programme traditionnel.
- ❖ Développement des infrastructures nécessaires:
 - Selon les éducateurs participant aux formations pilotes dans les pays partenaires, les problèmes d'infrastructure, tels que le manque d'accès à Internet et d'équipement approprié, et la formation des enseignants font partie des principaux défis liés à

l'utilisation du crowdsourcing dans l'enseignement des sciences humaines dans les écoles.

- La mise en place d'une équipe de coordination interne au sein de l'établissement scolaire est une suggestion pour surmonter ces difficultés. Les principales responsabilités peuvent inclure l'étude du matériel, le choix des parties et leur adaptation au contexte de l'école, le soutien et la formation continue des collègues, la garantie d'une infrastructure et d'un équipement adéquats (par exemple, l'accès à l'internet, le matériel et les logiciels, les appareils pour les élèves), et la gestion des droits d'auteur et des règles de confidentialité. L'insuffisance des équipements et des infrastructures nécessaires dans les établissements scolaires (CE, 2019) pourrait être surmontée grâce aux pratiques suivantes.

❖ Intégration du programme dans les possibilités de développement professionnel continu des éducateurs

- L'intégration du programme d'études ENTICING dans les possibilités de développement professionnel continu offertes aux enseignants peut éventuellement améliorer l'efficacité des pratiques éducatives. Ce faisant, les enseignants peuvent se tenir au courant des dernières approches pédagogiques et méthodes d'enseignement, en alignant leurs stratégies d'enseignement sur les objectifs d'ENTICING. De cette manière, les éducateurs peuvent favoriser une culture de l'apprentissage tout au long de la vie et du développement professionnel, ce qui profite en fin de compte tant aux enseignants qu'aux élèves.

❖ Mise en place d'incitations à l'engagement des enseignants et des étudiants:

- Un défi important dans l'utilisation de matériel innovant est le manque de temps, d'encouragement et d'incitations pour les enseignants (Schleicher, 2018). Des systèmes de reconnaissance et de récompense peuvent être développés pour féliciter les enseignants et les étudiants qui utilisent le matériel et participent à des projets de crowdsourcing, ce qui, à terme, peut permettre de surmonter le défi de la désincitation.

❖ Partenariats avec les autorités locales, les communautés et d'autres écoles:

- Les autorités scolaires peuvent chercher à mettre en place des programmes de coopération avec les autorités locales, afin d'assurer une plus grande visibilité aux réalisations de crowdsourcing produites par le biais de présentations et

d'expositions. De tels partenariats entre les écoles et les acteurs locaux pourraient motiver davantage les élèves et les enseignants et renforcer leur sens de la participation civique.

Benefits for Teachers & Students

Figure 2. Lignes directrices pour les autorités scolaires sur le crowdsourcing des humanités numériques

Chapitre 3

Recommandations politiques sur la promotion du crowdsourcing des humanités numériques dans l'éducation

❖	<u>Introduction</u>	19
❖	<u>Recommandations politique</u>	20
○	<u>Belgique</u>	20
○	<u>Chypre</u>	20
○	<u>Grèce</u>	21
○	<u>Irlande</u>	23
○	<u>Macédoine du Nord</u>	24
○	<u>L'Europe</u>	25

3. Recommandations politiques sur la promotion du crowdsourcing des humanités numériques dans l'éducation

3.1 Introduction

L'évolution du domaine des humanités numériques a suscité un intérêt croissant pour la promotion d'outils de recherche et d'éducation innovants tels que le crowdsourcing. Ces efforts d'innovation constante dans l'éducation s'alignent sur l'agenda politique de l'Union européenne (UE) en matière d'éducation numérique, comme le montre le plan d'action de l'UE en faveur de l'éducation numérique. Ce plan se concentre sur la transformation numérique de l'éducation à long terme et met l'accent sur deux priorités stratégiques : a) favoriser le développement d'un écosystème d'éducation numérique performant et b) améliorer les aptitudes et les compétences numériques pour la transformation numérique (Commission européenne, 2020). Dans ce contexte, les recommandations politiques d'ENTICING relient les deux priorités stratégiques puisqu'elles visent à promouvoir la numérisation dans le domaine des sciences humaines et à équiper les enseignants d'outils numériques pour améliorer leurs compétences numériques et utiliser le crowdsourcing. Les recommandations politiques de ce chapitre ont été élaborées à partir de la question suivante:

“Que peut-on faire pour promouvoir le crowdsourcing des humanités numériques dans l'éducation ?

Pour apporter des réponses appropriées à cette question, des recommandations politiques ont été élaborées à l'intention des décideurs politiques, tant au niveau national dans chaque pays partenaire qu'au niveau européen. La sélection des recommandations politiques s'est faite sur la base des critères suivants:

Critères	Définition
Légalité	L'exigence qu'une politique s'inscrive dans le cadre juridique nécessaire
Faisabilité politique	la probabilité qu'une politique soit adoptée (Caputo, 2014, p. 63)
Efficacité	la probabilité d'atteindre les buts et objectifs de la politique (Caputo, 2014, p. 61)
L'équité	L'équité ou la justice dans la répartition des coûts d'une politique (Caputo, 2014, p. 62)

Le chapitre 3 est structuré de manière à ce que chaque sous-section fonctionne comme un bref rapport national pour chaque pays partenaire dans le domaine des humanités numériques en général et du crowdsourcing en particulier. La dernière sous-section se concentre sur les recommandations politiques au niveau européen.

Belgique

Introduction

En Belgique, les humanités numériques suscitent un intérêt croissant, car plusieurs universités ont créé des programmes et des centres dédiés à ce domaine, promouvant des projets de recherche innovants qui utilisent des outils et des méthodes numériques. Thaller (2012) identifie le besoin d'élargir le champ disciplinaire ainsi que le besoin pour les humanités numériques de prendre une part plus importante dans le développement de la technologie, tandis que Truyen & Verbeke (2015) soutiennent le besoin d'inclure plus de partenaires dans le domaine des DH. En utilisant la méthode du crowdsourcing et les outils du projet ENTICING, tous ces besoins peuvent être abordés et soutenus.

Recommandation politique

❖ *Encourager la collaboration entre les enseignants en sciences humaines numériques et les institutions culturelles*

Les institutions culturelles telles que les musées, les bibliothèques et les archives disposent souvent de vastes collections de données historiques et culturelles qui peuvent être utilisées dans des projets de crowdsourcing. Le renforcement de la collaboration et de la connectivité entre ces institutions et les éducateurs peut offrir des opportunités d'utiliser la méthode du crowdsourcing pour enrichir et promouvoir le patrimoine culturel et l'identité d'un lieu.

Chypre

Introduction

Humanités numériques Le crowdsourcing n'est pas un terme nouveau pour le secteur culturel (Terras, 2016), mais il est tout à fait nouveau pour le secteur de l'éducation, en particulier pour le système éducatif chypriote, qui est assez conservateur. D'après les résultats et les expériences du projet

ENTICING, la majorité des enseignants de l'enseignement secondaire dans les matières principales des sciences humaines (langue, littérature, histoire) utilisent des outils numériques pour enseigner leur matière, appliquant ainsi les "humanités numériques". Cependant, ils n'utilisent pas le crowdsourcing.

La notion de crowdsourcing, ses méthodes et ses outils sont mal connus, même si les enseignants utilisent généralement cette approche sans s'en rendre compte. Ils utilisent les connaissances et les compétences collectives des étudiants pour générer des idées, créer du contenu ou résoudre des problèmes. Les défis qui pourraient empêcher l'utilisation systémique du crowdsourcing dans l'enseignement des sciences humaines comprennent la formation et le soutien limités des enseignants, le programme traditionnellement surchargé, le temps d'enseignement limité et l'équipement et l'infrastructure inadéquats.

Recommandation politiques

❖ *Formation et soutien des enseignants à l'utilisation du crowdsourcing*

D'après la littérature et les résultats du projet, les établissements d'enseignement secondaire et les enseignants en Europe (Jiang Y. & Schlagwein D., 2018), en particulier à Chypre, semblent manquer de connaissances et de compréhension sur ce qu'est le crowdsourcing, ses avantages et la manière de l'intégrer dans le processus d'enseignement et d'apprentissage. Les enseignants chypriotes ont récemment reçu une formation sur l'utilisation technique d'environnements d'apprentissage numériques spécifiques (Microsoft Teams) et l'accès à des référentiels numériques contenant des ressources en raison de l'urgence de l'enseignement en ligne imposée par les restrictions COVID-19 (Rousias, 2020 & Michaelidou, 2020). Cependant, la formation à d'autres outils, tels que les outils de crowdsourcing, et leur utilisation pédagogique (Sofianidis et al., 2021) est essentielle pour que les enseignants deviennent plus confiants, créatifs et innovants en classe et encouragent l'engagement des étudiants. Une proposition d'action consisterait à coordonner des ateliers de formation en ligne sur mesure ou des programmes annuels de formation continue et de mentorat sur le crowdsourcing, ce qu'il implique et des exemples d'utilisation technique et pédagogique dans l'enseignement et l'apprentissage, ainsi que l'accès à des outils utiles. Cela permettra aux enseignants d'expérimenter de nouveaux outils, d'acquérir de nouvelles compétences et d'adopter de bonnes pratiques.

Une autre action visant à soutenir les enseignants consiste à désigner un coordinateur numérique par école, qui sera responsable de la formation continue ou du mentorat des enseignants, des partenariats avec les universités ou d'autres experts en formation, de l'assistance technique quotidienne en matière de crowdsourcing, ainsi que de l'enregistrement et de la mise à jour de l'équipement. Dans les écoles secondaires de Chypre, cette tâche est confiée à un enseignant en TIC (Eurydice, 2019). La stratégie d'un

coordinateur numérique par école a été mise en œuvre avec succès dans d'autres pays, comme les Pays-Bas.

Grèce

Introduction

La Grèce applique traditionnellement les sciences humaines à des fins éducatives. Les nouveaux programmes dans plusieurs disciplines des sciences humaines (littérature, lettres classiques, histoire, etc.) qui seront introduits dans les écoles grecques d'ici l'année prochaine, suivent le cadre européen des tâches pédagogiques des compétences clés : Compétences en alphabétisation, compétences multilingues, compétences en mathématiques et en sciences, technologies et ingénierie, compétences numériques, compétences personnelles, sociales et d'apprentissage, compétences civiques, compétences entrepreneuriales, sensibilité culturelle et compétences en matière d'expression. Ces besoins pédagogiques peuvent être satisfaits par le projet ENTICING qui combine les méthodes de DH et le crowdsourcing (document d'orientation pour les enseignants ENTICING). La plupart des enseignants en sciences humaines qui travaillent actuellement dans l'enseignement secondaire dans le secteur public sont d'âge moyen et n'ont pas été formés aux méthodes des sciences humaines numériques pendant leurs études.

En tant que développement fondamental, les compétences clés constituent désormais la base des programmes d'études au niveau secondaire, qui définissent à la fois les compétences liées aux matières et les compétences personnelles et sociales afin de favoriser la pensée critique et la résolution de problèmes dans chaque matière. L'enseignement et l'apprentissage sont des expériences plus complexes ; l'apprentissage actif, qui permet aux élèves de devenir responsables de leur propre apprentissage, est assuré. Ces critères fondamentaux sont déjà recherchés et vérifiés dans la procédure d'assurance qualité des écoles de l'UE pour les programmes d'études, selon l'idée générale que les programmes d'études devraient encourager une variété d'approches et de stratégies d'enseignement et d'apprentissage, y compris des méthodes d'enseignement différenciées, ainsi qu'un large éventail de ressources d'apprentissage, y compris des outils numériques.

Le crowdsourcing de conseils sur les outils numériques dans les groupes Facebook a été une pratique très réussie parmi les éducateurs pendant la pandémie et existe toujours avec une grande efficacité en Grèce. L'idée d'une demande de crowdsourcing par les éducateurs et les bénévoles pourrait donc être étendue à d'autres domaines.

Recommandations politiques

❖ *Extension de l'heure de cours*

Planifier les cours de sciences humaines en sessions d'au moins 90 minutes (en renforçant ainsi les activités de collaboration et de recherche). Cette recommandation politique est également soutenue par les résultats de la formation pilote menée en Grèce, où les éducateurs ont identifié "l'emploi du temps de l'école et les heures de travail" comme l'un des principaux défis de la mise en œuvre du crowdsourcing dans le pays.

❖ *Sessions d'interdisciplinarité*

Permettre la collaboration entre les enseignants en sciences humaines de divers sous-domaines (par exemple, théologien, sociologue, philologue, artiste, etc.)

❖ *Installations numériques*

Mettre à jour les laboratoires dans les écoles et les bibliothèques avec un accès à l'internet et aux outils numériques (comme les bibliothèques d'accès gratuit des universités qui permettent de s'inscrire à certaines versions améliorées des outils numériques). L'amélioration de l'infrastructure numérique pourrait également répondre aux besoins des éducateurs qui ont identifié le manque d'accès à l'internet comme un défi fondamental de la mise en œuvre du crowdsourcing et ont suggéré un "soutien financier pour les bâtiments et les laboratoires".

❖ *Création d'un outil/plateforme de crowdsourcing en ligne pour les enseignants et leur classe*

Les nouveaux programmes scolaires de 2022 et 2023 en Grèce suivent déjà les tendances pédagogiques de l'apprentissage collaboratif en ligne, de l'alphabétisation multiple, de la sensibilisation culturelle, de l'apprentissage de la compétence, etc. La création d'une plateforme de crowdsourcing pour les éducateurs et leurs classes pourrait servir ces résultats d'apprentissage dans la pratique scolaire quotidienne.

Irlande

Introduction

Les sciences humaines numériques sont un domaine en pleine expansion en Irlande, avec plusieurs universités et instituts de recherche impliqués dans le développement de projets et d'initiatives qui explorent l'intersection de la technologie et des sciences humaines. Le Digital Repository of Ireland (DRI), qui est un dépôt numérique fiable national pour les données irlandaises en sciences humaines et sociales, en est un exemple frappant. Le DRI s'efforce de préserver les collections numériques et d'y donner accès, ainsi que de soutenir la recherche et l'enseignement dans le domaine des sciences humaines numériques. Une autre initiative notable est le Trinity College Dublin Center for Digital Humanities, qui propose une série de cours, d'opportunités de recherche et d'activités d'engagement public en rapport avec les humanités numériques. Les humanités numériques connaissent une croissance notable dans l'enseignement supérieur, caractérisée par l'importance accordée à la collaboration, à la recherche interdisciplinaire et à l'engagement communautaire. Cependant, au niveau de l'enseignement secondaire, le domaine des humanités numériques reste relativement peu développé. Néanmoins, notre projet Enticing a réussi à identifier une niche d'éducateurs qui montrent un vif intérêt pour ce domaine.

Recommandations politiques

❖ *Intégrer la technologie dans les matières traditionnelles pour améliorer l'apprentissage*

Investissement dans le développement d'un programme d'études complet en sciences humaines numériques qui intègre les technologies numériques dans les matières traditionnelles des sciences humaines telles que l'histoire, la littérature et les langues, et qui offre aux étudiants la possibilité de développer des compétences en matière d'analyse de données, de visualisation et d'autres outils numériques.

Macédoine du Nord

Introduction

Les outils, techniques et médias numériques ont élargi les concepts traditionnels de la connaissance dans les arts et les sciences, y compris les sciences humaines. Cependant, l'expression "humanités numériques" ne se réfère pas seulement à l'étude de la culture numérique, ni à la reconfiguration des pratiques traditionnelles dans les humanités à l'aide d'outils numériques, mais les humanités numériques sont définies et réalisées par les opportunités et les défis qui surgissent à l'intersection entre les mondes numérique et artistique, formant, en même temps, une nouvelle discipline avec des potentiels de recherche profonds et des défis cruciaux (Kocarev, 2021). Le nombre de projets de crowdsourcing en Macédoine du Nord a augmenté ces dernières années. La majorité des projets de crowdsourcing sont créés et mis en œuvre par des organisations de la société civile. Cependant, le crowdsourcing, en tant qu'outil, n'a pas été appliqué dans les écoles, en particulier dans les études de sciences humaines.

Les programmes d'études (y compris les cours réguliers et extrascolaires) dans les écoles de Macédoine du Nord sont officiels, définis et établis par le ministère de l'éducation et des sciences (MES). Tout changement pour l'année scolaire concernée est effectué à l'avance par le biais de modifications de la loi ou à la suite de suggestions du Bureau pour l'éducation. La promotion de changements dans le programme scolaire n'est possible qu'en coopération avec le ministère et par le biais d'un processus de travail conjoint sur le développement d'un nouveau contenu pour une matière ou un programme scolaire. Les programmes pilotes pour les nouvelles matières et les nouveaux programmes ne sont menés que par le MES ou par le MES en partenariat avec d'autres parties prenantes concernées.

Dans le cas des inspections de contrôle, les enseignants peuvent rencontrer des problèmes s'ils ne suivent pas le programme d'enseignement officiel dans leurs classes existantes et incluent d'autres aspects/contenus/matières qui n'ont pas été approuvés par le MES (par exemple, les programmes développés dans le cadre du projet Enticing). De même, pour la mise en œuvre de programmes pilotes dans les écoles, il est nécessaire d'établir une collaboration officielle avec une école particulière et d'obtenir l'autorisation du directeur de l'école, ainsi qu'un protocole d'accord officiel.

Recommandations politiques

❖ *Adaptation du programme scolaire*

Le système éducatif doit être adapté aux dernières normes mondiales en matière de programmes d'enseignement, et les décideurs politiques doivent donc introduire des outils numériques pour l'étude de l'humanité dans les salles de classe. Les programmes d'éducation doivent être plus flexibles et donner aux enseignants la possibilité d'introduire et d'utiliser des approches innovantes dans l'enseignement.

❖ *Renforcement des capacités pour améliorer l'enseignement des compétences numériques*

Les enseignants devraient bénéficier d'opportunités de renforcement des capacités pour améliorer leurs compétences en matière d'utilisation des outils de crowdsourcing et les appliquer dans les cours d'humanités numériques afin d'être en mesure d'évaluer les ressources éducatives, de créer des ressources numériques et de partager des matériels numériques, de faire face à l'évolution constante des cours numériques existants.

❖ *Sensibilisation*

Les décideurs politiques doivent soutenir et promouvoir le crowdsourcing en tant qu'outil bénéfique pour l'éducation, encourager l'engagement des étudiants et améliorer la compréhension du concept d'humanités numériques.

L'Europe

❖ *Plate-forme interactive multilingue de crowdsourcing avec outils de DH en ligne*

La création d'une plateforme multilingue (avec traduction automatique) de crowdsourcing des humanités numériques pour les éducateurs et leurs classes. Cette plateforme européenne pourrait servir à des projets spécifiques de crowdsourcing entre enseignants et entre classes dans toute l'Europe. Il s'agira d'une version étendue de la plateforme etwinning où un projet de crowdsourcing sera hébergé et traité en utilisant des outils et des applications d'humanités numériques dans la pratique scolaire quotidienne et en renforçant les relations entre les environnements scolaires de l'UE.

❖ *Une zone libre pour l'enseignement de la créativité dans le programme scolaire*

L'un des premiers obstacles rencontrés par les partenaires d'ENTICING a été la diversité des programmes d'études dans chaque pays et les différentes "quantités" de liberté dont disposent les enseignants pour utiliser et créer des contenus éducatifs dans la salle de classe. L'un des moyens de surmonter ce défi est

l'adoption d'une politique européenne qui garantisse l'uniformité d'un niveau minimum de contenu pédagogique innovant et une zone de liberté pour la créativité des enseignants dans le choix du contenu et des méthodes pour servir les programmes d'études.

❖ *Financement d'un projet suivant ENTICING*

La mise en œuvre d'un projet plus large qui pourrait poursuivre et enrichir les objectifs du projet ENTICING a le potentiel d'améliorer encore les conditions d'utilisation de la méthode de crowdsourcing dans les humanités numériques et l'enseignement au niveau secondaire.

❖ *Partenariats école-université*

Encourager la collaboration entre les écoles et les universités afin de promouvoir la recherche interdisciplinaire et la collaboration dans le domaine des humanités numériques. Il peut s'agir de projets communs, de programmes d'échange pour les enseignants et les étudiants, et de programmes de tutorat pour faciliter le transfert de connaissances.

❖ *Réseau européen de l'éducation*

Établir un réseau européen qui servirait de plateforme pour aider les enseignants en humanités numériques à échanger des connaissances, des expériences et des ressources dans ce domaine.

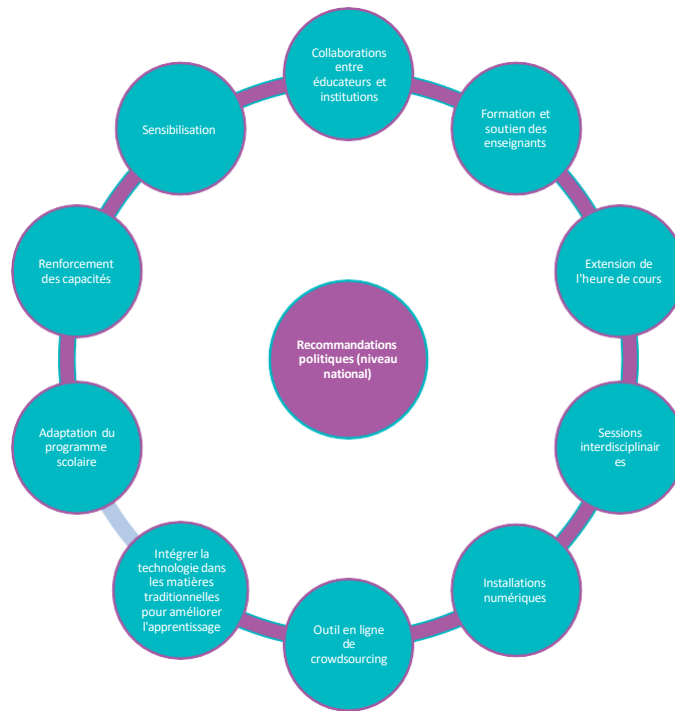


Figure 3. Recommandations politiques au niveau national



Figure 4. Recommandation politique au niveau européen

4. Les conclusions

L'émergence du crowdsourcing dans le domaine des humanités numériques a mis en place une approche innovante et transformatrice pour faire progresser la recherche et l'éducation à l'ère du numérique. En tirant parti de l'intelligence collective et de l'expertise de communautés en ligne engagées, cette approche ouvre de nouvelles possibilités de coopération interdisciplinaire, de création de connaissances et de promotion des compétences numériques dans l'éducation. Alors que le domaine de la DH semble prometteur et attire l'attention d'un nombre croissant de chercheurs, l'adoption du crowdsourcing et l'amélioration de la collaboration entre les parties prenantes peuvent libérer tout son potentiel. En intégrant le crowdsourcing dans l'éducation, les écoles européennes peuvent promouvoir l'innovation, la culture numérique et l'engagement communautaire chez les étudiants. En outre, l'évolution constante des humanités numériques, associée aux progrès des technologies immersives et à l'essor de la science citoyenne, offre des opportunités passionnantes pour transformer la manière dont nous nous engageons avec le patrimoine culturel et menons des recherches. L'adoption du crowdsourcing dans l'éducation et l'utilisation d'outils numériques dans les sciences humaines peuvent sans aucun doute contribuer à créer des citoyens responsables, critiques et actifs, équipés pour relever les défis de la société numérisée du XXI^e siècle.

Toutefois, une approche aussi prometteuse s'accompagne également de défis. Ces défis sont imposés aux acteurs impliqués, tels que les enseignants, les écoles et les autorités locales, qui doivent les relever parfois sans conseils appropriés. Ce document comble en partie cette lacune. Les lignes directrices présentées dans ce document peuvent être utiles aux enseignants, aux autorités et à toute personne, en général, intéressée par le crowdsourcing dans le domaine des humanités numériques. Ce document couvre également les moyens par lesquels le projet ENTICING pourrait être transféré et élargi. En outre, comme le montre ce document, le crowdsourcing en sciences humaines numériques crée des opportunités et des défis similaires pour les enseignants et les écoles dans les pays du consortium, mais aussi des opportunités et des défis différents. Les décideurs politiques au niveau national et européen pourraient agir pour une promotion optimale et une meilleure mise en œuvre de la méthode de crowdsourcing dans les Humanités Numériques. De telles mesures ont le potentiel de mieux répondre aux priorités de l'agenda politique européen en matière d'éducation numérique tout en respectant les contextes locaux.

5. Références

Cai, H., Zheng, H., Li, J., Hao, C., Gu, J., Liao, J., & Hao, Y. (2022). Implementation and evaluation of crowdsourcing in global health education. *Global Health Research and Policy*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s41256-022-00279-7>

Caputo, R. (2014). *Policy Analysis for Social Workers*. New York: Sage.

European Commission (2019), 10 trends transforming education as we know it, *European Political Strategy Centre, Publications Office*, <https://data.europa.eu/doi/10.2872/800510>

European Commission. (2019). Education and Training Monitor 2019 Cyprus. https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/et-monitor-report-2019-cyprus_en.pdf

European Commission. (2020). Digital Education Action Plan 2021-2027: Resetting education and training for the digital age, COM(2020) 624 final. Brussels: European Commission.

Eurydice, E. (2019). Digital Education at School in Europe. *Audiovisual and Culture Executive Agency-EACEA*.

Frost Davis, R. (2012, September 3). *Crowdsourcing, Undergraduates, and Digital Humanities*. Retrieved April 4, 2023, from Rebecca Frost Davis: <https://rebeccafrostdavis.wordpress.com/2012/09/03/crowdsourcing-undergraduates-and-digital-humanities-projects/>

Jiang Y. & Schlagwein D. (2018), A Review on Crowdsourcing for Education: State of the Art of Literature and Practice, *Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS)*, https://www.researchgate.net/publication/326235193_A_Review_on_Crowdsourcing_for_Education_State_of_the_Art_of_Literature_and_Practice

Jiang Y. & Schlagwein D. (2018), A Review on Crowdsourcing for Education: State of the Art of Literature and Practice, *Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS)*, https://www.researchgate.net/publication/326235193_A_Review_on_Crowdsourcing_for_Education_State_of_the_Art_of_Literature_and_Practice

Kafas, A. (2022). Enhancing School Leaders' Digital Capacity in an Era of Change. *EERA*.
<https://blog.eera-ecer.de/school-leaders-digital/>

Kocarev, L., (2021). Blaze Koneski in the era of digital humanities. Macedonian Academy of Science and Arts . Available at: http://manu.edu.mk/wp-content/uploads/2021/12/%D0%B7%D0%B0-%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8-%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE-l.S._compressed.pdf. [Accessed on: 07.04.2023]

Michaelidou A., (2020, December). Ψηφιακή Εκπαίδευση: η πολιτική του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας (ΥΠΠΑΝ) [Digital Education: The Policy of the Ministry of Education, Culture, Sport and Youth (MOECYS)] [PowerPoint slides]. MoEC.
http://www.moec.gov.cy/archeia/psifiaki_ekpaidefsi/05-cpi-athenamichaelidou.pdf

Rousias, C.. (2020, December). Η Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα θέματα Ψηφιακής Εκπαίδευσης [The Training of Teachers on Digital Education] [PowerPoint slides]. MoEC.
http://www.moec.gov.cy/archeia/psifiaki_ekpaidefsi/11-cpi-christosroushias.pdf

Schleicher, A. (2018). Insights and interpretations. *Pisa 2018*, 10.

Schreibman, S., Siemens, R., & Unsworth, J. (2016). Crowdsourcing in the Digital Humanities. In S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth, *A New Companion to Digital Humanities* (pp. 420-439). Wiley-Blackwell.

Skaržauskaitė, M. (2012), The Application of Crowd Sourcing In Educational Activities. ISSN 2029-7564 (online) SOCIALINĖS TECHNOLOGIJOS SOCIAL TECHNOLOGIES 2012, 2(1), p. 67–76.

Sofianidis, A., Meletiou-Mavrotheris, M., Konstantinou, P., Stylianidou, N., & Katzis, K. (2021). Let students talk about emergency remote teaching experience: Secondary students' perceptions on their experience during the COVID-19 pandemic. *Education Sciences*, 11(6), 268.

Terras, M. (2016), Crowdsourcing in the Digital Humanities, *A New Companion to Digital Humanities 29*, pp.420 – 439

Thaller, M. (2012). Controversies around the digital humanities: an agenda. *Historical Social Research*, 7-23. doi:<https://doi.org/10.12759/hsr.37.2012.3.7-23>

Truyen, F., & Verbeke, D. (2015). The library as a valued partner in Digital Humanities projects: The example of EuropeanaPhotography. *Art Libraries Journal*, 40(3), 28-33. doi:10.1017/S0307472200000328

Voytsehovska, G. (2010), Crowdsourcing, ICTs and Education. Available on: <https://blogs.worldbank.org/edutech/crowdsourcing-icts-and-education> [Accessed on 07.04.2023]

Zundert, v. J., Chambers, S., Kestemont, M., Koolen, M., & Jones, C. (2017). DHBeNeLux: Incubator for Digital Humanities in Belgium, the Netherlands and Luxembourg. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 11(4).



www.enticing-project.eu

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient. Project Number [2020-1-EL01-KA226-SCH-094773]