

Les infos est un bulletin électronique mensuel conçu pour vous informer rapidement des activités les plus récentes de THEN/HiER et de ses partenaires.

Des nouvelles de THEN/HiER

* Le Canada et les programmes d'enseignement américains

Stéphane Lévesque, membre du Comité exécutif de THEN/HiER, a participé à la conférence nationale, *Canada and the American Curriculum*, organisée par le Center for the Study of Canada de SUNY-Plattsburgh les 24 et 25 mai à l'ambassade du Canada à Washington, DC. La conférence réunissait des intervenants dans les domaines de l'histoire, de la géographie, des sciences humaines, et des études canadiennes. Le professeur Lévesque, un pédagogue de l'histoire, avait été invité comme participant et comme représentant de THEN/HiER. À ce titre, il a fait valoir l'opinion du Réseau sur le contenu canadien dans les programmes d'enseignement américains. Les ateliers proposaient les thèmes et les objectifs suivants :

12^e année (M-12); décrire et distribuer le nouveau répertoire national M-12 sur le Canada (une étude sur le rôle et la place du Canada dans les programmes d'enseignement M-12 de chacun des états américains); analyser le rôle et la place du Canada dans les programmes d'enseignement américains à l'échelle nationale; faire du réseautage avec les principaux représentants des meilleurs établissements d'éducation; et créer des rapprochements dans le but de développer des projets pédagogiques communs ayant l'enseignement du Canada comme priorité. La conférence a connu un tel succès que les organisateurs planifient déjà une autre rencontre pour poursuivre les discussions et les échanges.

établies d'éducation; et créer des rapprochements dans le but de développer des projets pédagogiques communs ayant l'enseignement du Canada comme priorité. La conférence a connu un tel succès que les organisateurs planifient déjà une autre rencontre pour poursuivre les discussions et les échanges.

* Quelle EST donc l'histoire? Explorer la fragmentation et la synthèse dans l'historiographie canadienne actuelle

Cet atelier, organisé par **Ruth Sandwell**, membre du Comité exécutif de THEN/HiER, a été donné à l'occasion du congrès annuel de la Société historique du Canada qui s'est tenu à Montréal du 28 mai au 1^{er} juin. En plus de Ruth Sandwell, les panélistes incluaient **Peter Baskerville** (University of Alberta), **Lyle Dick** (Parcs Canada), **Steven High** (Université Concordia), **Alan MacEachern** (University of Western Ontario) et **Adele Perry** (University of Manitoba). L'atelier a donné lieu à des échanges nourris non seulement sur les relations entretenues entre les différentes sous-spécialités en histoire et les diverses méthodologies des historiens, mais également sur l'article de la professeure Sandwell, *To the Undergraduates*, qui incite les historiens à considérer l'histoire enseignée comme étant aussi valable que l'histoire pratiquée dans leurs travaux de recherche. Le sujet de cet article sera le point de départ d'un atelier présenté par THEN/HiER à la conférence conjointe de l'Association d'études canadiennes (AEC) et de l'Ontario History and Social Science Teachers' Association (OHASSTA), *Les histoires diverses du Canada*, qui se tiendra les 5 et 6 novembre 2010.

* La pensée historique dans les écoles canadiennes : une étude de validation

Peter Seixas, membre du Comité exécutif de THEN/HiER, et **Kadriye Ercikan**, du Département de psychologie scolaire et d'orientation à UBC, ont présenté les résultats de cette étude à la conférence annuelle de la American Educational Research Association (AERA) à Denver le 2 mai. L'étude avait pour objectif de parfaire des questionnaires qui peuvent établir l'importance de la *pensée historique* dans les cours d'histoire. Les questionnaires ont été distribués à un échantillon d'enseignants et d'étudiants qui devaient identifier les stratégies d'enseignement utilisées dans leurs cours d'histoire et de sciences humaines, allant de la stratégie considérant l'élève comme un récepteur passif de renseignements historiques jusqu'aux stratégies demandant une participation active dans le but d'interpréter l'histoire. Les enseignants devaient également identifier leurs objectifs d'enseignement de l'histoire. Les résultats préliminaires indiquent que, dans la majorité des cas, il y a de nombreux parallèles entre les réponses des enseignants et celles des élèves. Cependant, certains points diffèrent : les élèves ont indiqué qu'une grande partie des cours se déroulait avec *des manuels et des feuilles d'activités* alors que les enseignants disaient avoir tendance à faire appel à des activités plus créatives, telles que *des projets et des jeux de rôle*. Les chercheurs utiliseront cette étude afin de raffiner les questionnaires pour une étude longitudinale à grande échelle sur l'impact des réformes des programmes d'histoire au Canada.

* Répertoires des bases de données abritant les sources

Lindsay Gibson, un étudiant au doctorat au Département des programmes et de la pédagogie à UBC et un enseignant en sciences humaines en C.-B., a mis à jour cette section de notre site web afin d'en faciliter l'accès aux personnes qui cherchent des sources numérisées en histoire, en particulier les enseignants en sciences humaines et en histoire qui cherchent du matériel sur un sujet particulier. Il a classé les sources en trois catégories :

- Répertoire des bases de données générales sur l'histoire du Canada
- Répertoire des bases de données régionales et provinciales sur l'histoire du Canada
- Répertoire des collections de sources primaires numérisées : des sujets spécifiques en histoire du Canada



Sculpture de Bill Reid à l'extérieur de l'ambassade du Canada



*** Programme « Subventions de petits projets »**

THEN/HiER a accordé deux Subventions de petits projets au cours du mois :

Understanding Power, Appreciating Difference: Building Historical Understandings of Mental Health through E-Learning
Diane Purvey (Thompson Rivers University) et Megan Davies (York University) dirigeront ce projet qui a pour objectif de réviser les documents pédagogiques sur les questions de santé mentale en histoire (par ex., *La Première Guerre mondiale et les traumatismes de guerre*), des sujets qui ne sont généralement pas couverts dans les manuels traditionnels. Le financement de THEN/HiER sera utilisé pour réviser la documentation disponible en ligne sur le site web Histoire de la folie au Canada.



Pièce de théâtre sur l'histoire des Noirs

Créé par Harry Baglole, historien de l'Île-du-Prince-Édouard, et Ron Irving, metteur en scène et réalisateur, ce projet a pour objectifs de réviser et d'étoffer une pièce de théâtre sur l'histoire des Noirs de l'Î.-P.-É., *The Old Stock*, et de concevoir du matériel pédagogique multimédia pour l'accompagnement. Le financement de THEN/HiER permettra de défrayer une partie des coûts de développement.

Des nouvelles de nos partenaires

*** Réunion annuelle de la Société historique du Canada (SHC) du 28 mai au 1^{er} juin 2010**

La réunion annuelle de la SHC qui s'est tenue à l'Université Concordia à Montréal a connu un vif succès. Les 499 congressistes ont battu le record de 484 établi l'an dernier lors de la réunion annuelle à Carleton University à Ottawa. Sous le thème *L'histoire, la mémoire, les gens et les lieux*, la prochaine réunion annuelle se tiendra à la University of New Brunswick et à la Saint Thomas University à Fredericton au Nouveau-Brunswick. Lire l'appel de communications.

*** Les prix 2010 de l'Association des musées canadiens (AMC)**

Chaque année, l'AMC décerne des prix afin de célébrer et de promouvoir l'excellence dans le secteur muséal canadien. Parmi les récipiendaires de cette année se retrouvent trois partenaires THEN/HiER :

ASSOCIATION DES MUSÉES CANADIENS



- Le **Musée McCord**, pour *Les aventuriers nomades*, un programme pédagogique bilingue à l'intention des étudiants nouveaux arrivants.
- Le **Museum of Vancouver**, comme exemple remarquable d'une innovation efficace pour relever les défis posés par la période économique difficile.
- Le **Glenbow Museum**, pour *Vistas: Artists on the Canadian Pacific Railway*, comme témoignage visuel et critique de la popularité croissante des scènes de montagnes dans les tableaux illustrant des paysages canadiens de la période postconfédération et comme témoignage de l'exploration de l'ouest du Canada. Lire le texte complet sur les lauréats.

*** La Multicultural History Society of Ontario (MHSO)**

Ayant reçu une subvention du Programme de reconnaissance historique pour les communautés du gouvernement canadien, la MHSO a entrepris un projet qui s'échelonne sur deux années : *Chinese Canadian Women 1923-1967: Inspiration-Innovation-Ingenuity*. Ce projet a pour objectif de concevoir un portail public comportant des liens vers des expositions, des ressources numérisées, du matériel pédagogique et des activités interactives utilisant de nombreuses sources, notamment des témoignages oraux historiques provenant de toutes les régions du Canada. Pour en apprendre davantage.



Le coin des étudiants des cycles supérieurs

Coordonnatrice des relations avec les étudiants des cycles supérieurs **Jennifer Bonnell**

Le premier volet de la série *Approaching the Past*

Un groupe composé de 21 historiens, étudiants des cycles supérieurs et professionnels de l'histoire publique s'est réuni le 16 juin au Black Creek Pioneer Village, à Toronto, pour le premier volet de la nouvelle série, *Approaching the Past: A Series Connecting People Teaching History*, organisée par THEN/HiER et l'organisme Active History. Invitée à titre de coordonnatrice de l'atelier, Ruth Sandwell a amorcé l'activité par une brève présentation sur l'état de la recherche et de l'enseignement de l'histoire au Canada. Puis, les participants ont marché dans les rues orageuses de Toronto, guidés dans une tournée de plusieurs édifices du Toronto du 19^e siècle par Wendy Romney, superviseure des programmes d'histoire de Black Creek. Divisés en plusieurs groupes, les participants ont par la suite examiné des artefacts se trouvant dans deux édifices historiques afin de découvrir ce qu'ils pouvaient révéler sur les détails de leur création et de leur utilisation à l'époque, sur la société qui en faisait usage ainsi que sur les priorités et les valeurs des conservateurs de musée qui les ont utilisés au milieu du 20^e siècle pour faire la narration du passé. La soirée s'est terminée par une discussion animée sur l'utilisation des artefacts comme témoins des sociétés qui les avaient créés et conservés. Tous nos remerciements à Black Creek pour avoir accueilli cet événement et aux commanditaires, THEN/HiER et Active History. Le prochain volet de la série aura lieu le 30 septembre au musée communautaire Montgomery's Inn de Toronto.



Aperçu des recherches

Cette rubrique de notre bulletin mensuel met l'accent sur les projets de recherche de nos membres. Pour nous soumettre un aperçu de votre recherche, faire parvenir un courriel à annemarie.goodfellow@ubc.ca.

Kevin Kee
Département d'histoire
Brock University

Shawn Graham
College of Liberal Arts
Grand Canyon University

Enseigner l'histoire à une époque d'omniprésence informatique : un plaidoyer pour les jeux

Les historiens se sont toujours comportés de manière *interactive* avec le contenu étudié, remettant constamment en question l'information, la retravaillant, allant même jusqu'à la *remixer* pour *faire de l'histoire*. Nous avons incorporé cette interactivité dans notre enseignement, analysant les sources primaires et secondaires dans nos séminaires et aidant nos étudiants à s'en servir pour composer leurs propres récits historiques. Nous devons aussi devenir interactifs dans la façon dont nous utilisons la technologie pour enseigner.

Nos étudiants du premier cycle ont toujours eu accès à la Toile, car les ordinateurs personnels ont fait une entrée massive au primaire et au secondaire dans les années 1980, et ces élèves ont déjà terminé leurs études universitaires. Rares à cette époque, les ordinateurs sont devenus monnaie courante en quelques années à peine. Nous vivons dorénavant à une époque d'omniprésence informatique où les appareils numériques se multiplient dans tous les recoins de notre existence.

Comment enseigner l'histoire efficacement à cette époque d'omniprésence informatique où la consommation de médias dans un contexte d'isolement s'est transformée en interactivité avec les médias dans un contexte de réseaux sociaux? La réponse ne passe plus par des *sites web* ou des *échanges sur des babillards électroniques*. Ces solutions représentent des technologies intérimaires, ce que l'historien John Lutz a nommé *les voitures sans chevaux* de la révolution informatique. Nous devons plutôt passer à l'ère de *l'automobile*. La première expression dépeignait une invention en utilisant un vocabulaire rappelant une technologie connue; la seconde inventait un nouveau concept pour décrire une nouvelle technologie. Tout comme l'arrivée de *l'automobile* a coïncidé avec la production de masse et l'accès pour tous, la nouvelle façon d'interagir avec le médium numérique a développé ses propres expressions et métaphores, telles que réseaux sociaux, Facebook, MySpace, Machinima et MMORPG.

Les deux dernières expressions sont reliées aux jeux informatiques. Ce sont de passionnantes applications numériques qui requièrent de grandes habiletés techniques, ou en d'autres mots, les *automobiles* de l'ère numérique au 21^e siècle. Les technologies du jeu sont à la base des développements et de l'évolution du matériel informatique, de l'intelligence artificielle et de toute une panoplie de technologies connexes. Les études sur les jeux sont en croissance, mais la recherche dans cette discipline émergente est principalement menée par les spécialistes en informatique et en psychologie.

Pourtant, les sciences humaines ont également beaucoup à offrir. L'industrie du jeu a démontré un vif intérêt pour les sciences humaines, en particulier pour l'histoire. Une portion substantielle des jeux informatiques qui ont vendu au moins un million d'unités était basée sur un sujet historique ou utilisait des tropes historiques. Puisque plusieurs des plus grands succès utilisent des thèmes historiques, il serait opportun de faire des études sur les jeux informatiques dans les domaines des sciences humaines et de l'histoire. Il y aurait aussi lieu d'étudier la façon d'utiliser cette popularité pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage de l'histoire.

Nous croyons que la meilleure façon d'enseigner l'histoire à une époque d'omniprésence informatique inclut un apprentissage utilisant les jeux informatiques. Nous devrions faire appel aux jeux dans nos cours de premier cycle tout comme nous utilisons déjà les manuels scolaires. Alors que la documentation scientifique plaide pour l'utilisation des jeux comme *outil* d'enseignement, nous en proposons une autre conception : les jeux sont des artefacts qui devraient être déconstruits, à la manière historiographique. Nous savons que les étudiants peuvent bâtir leur propre analyse des jeux en créant leurs propres histoires avec des *mods* (des modifications aux jeux commerciaux). Ce procédé leur permet de dépasser les simples analyses et modifications pour plutôt aller vers une conception collaborative de jeux, de la même façon qu'ils rédigent leurs travaux en équipe. Les historiens peuvent ainsi exploiter le potentiel que représente l'apprentissage avec les jeux... tout en évitant les pièges.

Lire une ébauche de ce chapitre (et d'autres) qui sera incorporé dans un livre sur le symposium *Playing with Technology*.

Veillez noter que Penney Clark, directrice de THEN/HiER, est en congé de maladie jusqu'au 31 octobre 2010. Pour toute demande de renseignements sur THEN/HiER, veuillez communiquer avec Anne Marie Goodfellow, administratrice du Réseau, à annemarie.goodfellow@ubc.ca.

D'AUTRES NOUVELLES LE MOIS PROCHAIN!

