



LES HUMANITES ET LE NUMERIQUE

En latin, "Humanitas" signifie "nature humaine, cultivé". Depuis les Romains, on définit les Humanités par l'étude des Lettres et des Arts par laquelle l'homme se distingue de la brute et s'élève à la véritable dignité de sa nature. En Education, les Humanités regroupent donc les nobles disciplines des lettres, de la documentation, des langues vivantes, de l'histoire, de la musique, des arts plastiques, de l'histoire des arts, de la philosophie et des sciences sociales.

A l'aube de 2025, l'alliance entre les humanités et le numérique s'impose comme un enjeu majeur pour l'éducation. Cette synergie offre des perspectives passionnantes pour

enrichir nos pratiques pédagogiques et préparer nos élèves aux défis du XXIe siècle.

Les outils numériques ouvrent de nouvelles voies pour explorer les textes classiques, analyser les œuvres d'art ou décrypter les événements historiques. Ils permettent une immersion inédite dans les cultures anciennes et contemporaines, tout en développant l'esprit critique si essentiel à la formation citoyenne. Cependant, cette révolution numérique soulève aussi des questions éthiques et philosophiques que les humanités sont particulièrement aptes à aborder.

Bonne lecture à tous !

L'équipe de la
DRANE x

Dans cette lettre :

L'agent conversationnel de Pasquale Paoli

Un serious game sur les humanistes

Musique et intelligence artificielle

Max, prince de l'espace, le livre numérique

Reconstruire Notre Dame de Paris

Les archives du Web



L'agent de conversation de Pasquale Paoli

Qui n'a jamais rêvé de discuter avec un personnage historique tel que Pasquale Paoli ? Cet article propose une approche ludique et passionnante qui permettra d'en apprendre davantage sur le père de la nation Corse du XVIIIe siècle.

[Lien de l'article.](#)



Un serious game sur les humanistes

Cet article raconte une expérience de création d'un jeu sérieux en classe de seconde autour des humanistes. Les élèves incarnent des disciples de Leonard de Vinci et sont plongés dans le XVIe siècle.

[Lien de l'article.](#)



Musique et intelligence artificielle

L'IA est une révolution globale qui touche également la musique, transformant la création, la production et l'expérience d'écoute. Cet article présente 3 exemples qui illustrent l'impact profond et varié de l'IA sur le paysage musical.

[Lien de l'article.](#)



"Max, prince de l'espace" : le livre numérique

Max est le descendant d'Antoine de Saint-Exupéry. Il a 30 ans, il quitte la Terre pour explorer l'univers. L'article présente le travail de 3 enseignantes de l'école Gaudin-Venturi de Bastia avec leurs élèves, dans la rédaction d'un livre numérique. Une aventure passionnante.

[Lien de l'article.](#)



Redonner vie et parole au patrimoine

Le Patrimoine, ce qu'on emporte et qui nous rend humain, est un thème central des Humanités. Avec le numérique, on peut lui redonner vie et parole. Cet article présente 3 parcours : de Notre Dame de Paris au château de Versailles, en passant par une réflexion dans l'art contemporain sur la transition de la peinture traditionnelle vers les outils numériques.

[Lien de l'article.](#)



Les archives du Web

Le Web produit des archives, il est un matériau historique et à la croisée des disciplines des Humanités. Cet article, richement documenté, vous invite à partir à la découverte des archives du Web, comprendre son processus et vous donne quelques pistes d'utilisation en classe.

[Lien de l'article.](#)