



 FORMATION D'UNE JOURNÉE

# Antiquité et numérique

Enseigner l'histoire de l'Antiquité et ses langues à l'ère de la 3D et de l'IA

## PUBLIC CONCERNÉ

- Enseignant-e-s d'histoire au Secondaire I et II
- Enseignant-e-s de culture antique
- Enseignant-e-s de grec ancien et de latin
- Professionnel-le-s en lien avec des métiers de vulgarisation et de médiation scientifique et culturelle
- Toute personne intéressée par la thématique

## ORGANISATION

#ASAnumerica (Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, NUCLEUS), Faculté des lettres, Université de Lausanne (UNIL)



## Education numérique

*L'Université de Lausanne prépare les professionnel-le-s de l'enseignement et de l'éducation à relever les défis de la transition numérique.*

## ENJEUX

La modélisation 3D et l'intelligence artificielle (IA) générative révolutionnent actuellement de nombreux secteurs de notre société, y compris l'éducation et la médiation scientifique et culturelle. Ces nouvelles technologies ouvrent des perspectives innovantes pour explorer et comprendre le monde antique. Les jeux vidéo – tels que Minecraft Education – ou encore les vidéos à visées historiques usent d'ailleurs déjà de ces outils pour recréer des cités anciennes ou des bâtiments historiques. Quelles sont les opportunités offertes par la modélisation 3D et l'IA générative ? Et comment les exploiter dans l'enseignement ?

## OBJECTIFS

- Identifier et prendre en main les outils, les produits et les expériences disponibles pour appréhender l'enseignement de l'histoire de l'Antiquité à travers le numérique
- Identifier les enjeux liés à l'utilisation de technologies numériques dans l'étude, l'enseignement et la médiation scientifique et culturelle
- Comprendre l'approche pluridisciplinaire offerte par les outils numériques pour l'histoire de l'Antiquité et sa littérature
- Savoir adapter les outils et expériences numériques de médiation scientifique et culturelle en fonction de différents publics (visiteur-euse d'un musée, élève, chercheur-euse, etc.)



Jeudi 26 septembre 2024



CHF 300.-

Pour les enseignant·e·s DGEO, DGEP et DGEJ, la finance d'inscription est partiellement prise en charge par l'Université de Lausanne et s'élève à CHF 100.-



De 9h à 16h



Campus UNIL-EPFL, Lausanne



Attestation de participation



Inscription en ligne

Délai d'inscription : 31 mai 2024

Nombre de participant·e·s limité

EN SAVOIR PLUS



## PROGRAMME

### MATIN

#### Introduction à la thématique

Patrick M. Michel

#### AXE 1 : AUTOUR DE L'IA

- **Présentation : Génération(s) IA**
- **Atelier : Prendre en main et exploiter en classe l'IA**
- **Scénarios pédagogiques pour l'IA**

Ariane Jambé et Dylan Bovet

### APRÈS-MIDI

#### AXE 2 : ENSEIGNER AVEC MINECRAFT ET AUTRES ESPACES VIRTUELS GRÂCE À LA 3D

- **Présentation : Minecraft. Un outil pédagogique pour enseigner l'Antiquité ?**  
Lucien Raboud et Michael Wagnières
- **Atelier : Prendre en main et exploiter en classe la 3D**  
Lucien Raboud et Michael Wagnières
- **Scénarios pédagogiques pour la 3D**  
Patrick M. Michel

Pour chacune des conférences de la journée, un dossier de sources sera mis en ligne, à disposition des participant·e·s avant le début de la formation.

## MATÉRIEL REQUIS

Afin d'expérimenter certains outils, les participant·e·s devront se munir d'un ordinateur portable (non fourni). Minecraft Education est disponible sur Windows, iPhone, iPad et les appareils Android mais n'est pas accessible avec un ordinateur MAC.

## COMITÉ D'ORGANISATION

- **Patrick M. Michel**  
*Maître d'enseignement et de recherche, Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres, UNIL*
- **Dylan Bovet**  
*Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres, UNIL*
- **Ariane Jambé**  
*Institut d'archéologie et des sciences de l'Antiquité, Faculté des lettres, UNIL*

## INTERVENANT·E·S

Membres de l'UNIL :

- Lucien Raboud (Archéologie)
- Michael Wagnières (Histoire et esthétique du cinéma)