

Bilan national des TraAM

Histoire des arts

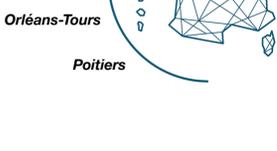
Synthèse



TraAM2022

Présentation du projet national

Thématique 2022 **Numérique et compétences orales au service d'une pensée sensible et raisonnée**



17 Scénarios

PRODUCTIONS

- Audio guide
- Portfolio numérique / Podcast
- Parcours numérique / Diaporama sonore
- Qrcode / Réalité augmentée
- Commentaire audio d'œuvres d'art
- Frise chronologique numérique



Axes abordés dans les travaux

Thématique : Numérique et compétences orales au service d'une pensée sensible et raisonnée

Comment le numérique peut-il favoriser à la fois la prise de parole et l'expression d'une pensée sensible et raisonnée de l'élève tout en développant l'esprit de pratique collaborative au sein de la classe ?

Plusieurs axes ont été abordés :

- Favoriser le développement des compétences orales des élèves (et notamment vocales) par le biais de la créativité numérique
- Initier les élèves par le numérique à une prise de parole réflexive et différenciée
- Mettre en voix in situ, devant l'œuvre, un discours sensible et de la rencontre à l'aide du numérique
- Développer en histoire des arts une dimension citoyenne par le biais du numérique (écouter, débattre, argumenter, décrypter) mais aussi des connaissances liées aux libertés fondamentales (liberté d'expression et propriété intellectuelle dont le droit à l'auteur et à l'image)
- Engager un groupe classe dans une dynamique de travail et un projet collectif en manipulant des outils numériques
- Faciliter la liaison intercycle, et notamment la liaison collège lycée
- Permettre l'inclusion scolaire par le biais d'un projet collaboratif en histoire des arts

Lien avec le CRCN

Communication et collaboration

- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager et publier
- 2.3 Collaborer

Cette compétence est au cœur de la mise en œuvre des TraAM, particulièrement travaillée pour les projets de liaison entre le collège et le lycée. Les élèves grâce aux outils numériques stockent des contenus, des photographies, centralisent des recherches et travaillent l'écriture et la rédaction de manière collaborative. Les élèves ont pu interagir au sein du groupe classe, entre établissements, avec les enseignants impliqués, partager des contenus et collaborer pour publier et éditer des contenus. La dimension collective des productions invite à travailler cette compétence.

Les pads et applications de l'ENT dans le cadre du règlement général de protection des données sont des supports facilitateurs pour mettre en œuvre cette compétence.

Les élèves en cycle 4 mènent des recherches documentaires, apportent des connaissances, s'interrogent sur une problématique commune. Les lycéens produisent des contenus, analysent leur pertinence et les évaluent. Ce type de collaboration entre pairs permet la mise en œuvre de situations pédagogiques moins verticales.

Création de contenus

- Niveau de maîtrise 4
- 3.1 Développer des documents textuels
- 3.2 Développer des documents multimédias

Les élèves développent des documents multimédias visuels et sonores pour créer, enrichir des créations majoritairement textuelles. Ils ont créé des captations sonores, des plaquettes de présentation en réalité augmentée, des enregistrements avec montage de vidéo, des frises interactives, des audio guides, des parcours numériques. Les expérimentations ont pu remédier à une fracture entre deux catégories d'élèves, débutants pour certains, aguerris pour d'autres.

Grâce à ces outils, les élèves développent la maîtrise du vocabulaire spécifique, contextualisent les œuvres et travaillent des compétences argumentatives. Ils se positionnent en tant que passeurs de culture et au service de la médiation. Les élèves mobilisent ces outils pour collecter des ressources sur les sites institutionnels en classe mais aussi pour travailler in situ dans des lieux patrimoniaux et institutionnels.

Productions académiques

1 ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Créer un audio guide en histoire des arts

Comment mobiliser l'outil Balad(O) pour collecter des ressources et travailler la voix comme matériau sonore ? Travailler la structuration du discours à l'oral en vue d'une restitution et en fonction du destinataire.



2 ACADÉMIE DE MONTPELLIER

Numérique et oralité en histoire des arts

Développer les compétences orales pour transmettre une sensibilité, échanger, s'approprier une culture savante qui devient partagée et support d'un récit collectif. Identifier les outils disponibles et exploitables en classe sur le respect RGPD et la protection des données.



3 ACADÉMIE DE NICE

RadioArts

Permettre aux élèves de devenir autonomes, créatifs et inventifs et ce en partenariat avec des professionnels de la culture



4 ACADÉMIE DE ORLÉANS-TOURS

Développer les compétences orales des élèves

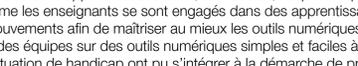
Modifier les pratiques de classe à l'aide de l'outil numérique. Prendre conscience de la notion de partage et de transmission entre pairs inhérents à la prise de parole à l'oral. Développer la confiance et l'estime de soi. Décloisonner les disciplines et les situations d'apprentissage.



5 ACADÉMIE DE POITIERS

Parler d'arts avec éloquence

Accompagner, contribuer à l'amélioration de l'estime de soi. Devenir un spectateur conscient et actif devant les œuvres.



Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

Les apports du numérique au service des apprentissages et aussi au service de la compréhension de l'œuvre d'art sont pluriels.

Les dispositifs didactiques ont permis de favoriser l'engagement des élèves

- Les élèves se sont engagés dans des pratiques d'apprentissage innovantes et ont développé une belle estime de soi
- Le travail sur l'oralité développe la collaboration, la solidarité, l'esprit d'équipe.
- Les élèves comme les enseignants se sont engagés dans des apprentissages communs de gestes et de mouvements afin de maîtriser au mieux les outils numériques. Une réflexion a été menée au sein des équipes sur des outils numériques simples et faciles à prendre en main.
- Les élèves en situation de handicap ont pu s'intégrer à la démarche de projet. Certains ont favorisé l'inclusion des élèves.

Les outils numériques permettent l'expression d'une pensée sensible et un regard personnel

- Les élèves éprouvent du plaisir à partager une sensibilité et un regard personnel. Ils endossent nécessairement la posture de médiateur ou de passeur de culture
- La qualité des productions à l'oral est perceptible notamment dans la structuration du discours et la rigueur de l'argumentation
- Le travail sur l'enregistrement renforce le désir de partage, la motivation à travailler en groupe et la créativité des élèves qui deviennent autonomes.
- Les compétences transversales comme les compétences phonatoires sont développées

Les TraAM ont permis de s'appuyer sur les structures culturelles de proximité

- Les outils numériques permettent de travailler en collaboration avec des partenaires institutionnels en utilisant une démarche de projet. Ils permettent aux élèves de prendre conscience d'un patrimoine de proximité, offrent une occasion de se mettre en contact avec des structures culturelles et de rencontrer des professionnels de la culture, enfin de travailler in situ devant l'œuvre d'art et non devant sa reproduction

Innovation pédagogique

Construire des récits, s'engager dans une lecture sensible d'une œuvre à l'oral permet l'adhésion de tous et l'inclusion d'élèves en difficultés ou en situation de handicap.

Mutualisation inter-académique

Sur les scénarios restent transposables d'une académie à l'autre car une réflexion a été menée abord sur le choix des outils numériques et faciles à prendre en main, sur la nature des œuvres abordées, sur la thématique, sur l'implication d'enseignants de différentes disciplines et notamment les professeurs engagés dans des disciplines scientifiques.

Difficultés rencontrées

Plusieurs difficultés ont été rencontrées : au cycle 4 des difficultés linguistiques et de compréhension des consignes pour la prise en main de l'outil numérique, le respect des différentes étapes de création. Ces difficultés, liées à une fracture numérique entre différents groupes, a engendré un ralentissement des travaux (d'où un décalage entre le temps estimé par le professeur et le temps de production par l'élève). En lycée, la création de podcasts sonores in situ a donné lieu à des difficultés d'enregistrement.

Pistes pour l'essaiage des pratiques

L'essaiage est possible à différentes échelles :

- au sein des établissements qui ont participé à ces dispositifs
- au sein des académies : par la diffusion sur les sites académiques, lors des journées de formation à venir dédiées au DNB ou au Grand oral
- au niveau national : par le biais de tweets, de lettres spécifiques à l'histoire des arts ou thématiques, au sein de journées de formation dans le cadre du PNF à venir.

Parcours de formation



Production de modules m@gistère en auto-formation

Intention

Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en œuvre ces productions. Afin d'accompagner l'usage en classe de ces ressources, des parcours de formation en autonomie autoformation, disponibles via m@gistère, vont être développés. D'une durée maximale de 2h, ils vous permettront de vous accompagner dans le développement de vos compétences numériques.

Les TraAM, des projets en deux temps

Le format de ces travaux se déroule sur 2 ans. Dans un premier temps, les académies engagées dans la réflexion produisent des ressources pédagogiques exploitables en classe. Puis, fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année donne lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

- Année 1**
 - 6 académies sélectionnées
 - Production de scénarios pédagogiques en lien avec la thématique choisie
- Année 2**
 - Plusieurs académies poursuivent les travaux et développent des modules de formation.
 - De nouvelles académies peuvent entrer dans le dispositif et produire des scénarios pédagogiques