

Bilan national des TraAM

Histoire des arts

Synthèse

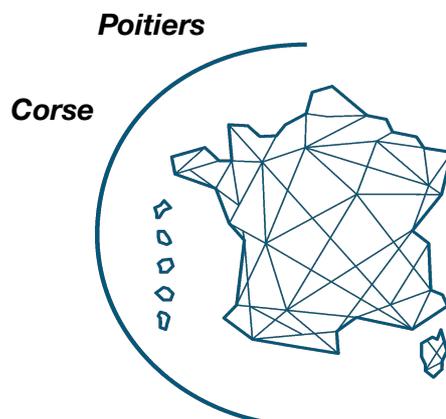


TraAM 2024

Présentation du projet national

Thématique
2024

*Favoriser la transversalité en histoire des arts grâce
au numérique*



5

Scénarios
pédagogiques

Ressources et partenaires



Apps éducation | ENT

| IGN ÉduGéo |

Eduscol HDA |

Ressources de l'INHA



Axes abordés dans les travaux

Durant la première année des TraAM, les différentes académies en lice se sont demandées comment le recours à des pratiques numériques serait à même en histoire des d'arts de :

- **favoriser et stabiliser les apprentissages dans et hors la classe ;**
- **faciliter une lecture transversale d'une œuvre ou d'une thématique ;**
- **construire une culture artistique commune et partagée ;**
- **développer ses compétences orales, créatives et émotionnelles en s'appuyant sur le patrimoine de proximité.**



Lien avec le CRCN



Informations et données

Traiter des données (niveau 2)

Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers / Connaître



Communication et collaboration

Interagir, collaborer et partager des résultats entre élèves (Niveau 3)

Produire des contenus collectifs entre élèves (Niveau 4)



Création de contenus

Produire des supports de jeu : créer un objet multimédia (Niveau 5)

/ Productions académiques

1 POITIERS

Visions de soi et du monde interpréter avec le numérique. Interroger le genre du portrait pour développer les compétences orales des élèves, en réalisant des diaporamas et des capsules sonores.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Un espace d'exposition virtuel sur le corps en mouvement. Les représentations du sport dans l'art en 2024, année des jeux olympiques. Utiliser les réseaux sociaux en classe pour valoriser le projet en collaboration avec un partenaire culturel.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Un musée imaginaire numérique pour faciliter la liaison inter-degrés et inter-établissements au collège et en terminale spé HGGSP

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Réfléchir aux missions du musée et favoriser l'approche sensible de l'œuvre en classe de 5e à l'aide de capsules vidéo et de galeries virtuelles d'exposition

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

2 CORSE

Etudier le patrimoine artistique de proximité avec la cartographie numérique pour renforcer la pratique artistique et culturelle tout en développant le contact sensible avec l'œuvre d'art public

[Site académique](#) ●————● [Edubase](#)

Plus-values pédagogiques des travaux

○ Fonction « Motiver les élèves »

- Élèves acteurs et/ou médiateurs : la position d'acteurs des élèves a favorisé l'implication.
- L'inscription des élèves dans une démarche de recherche ou de quête a favorisé l'engagement.
- La situation de collaboration et de partage a favorisé l'implication des élèves.

○ Fonction « Evaluer suivre les progrès des élèves »

- Le numérique a facilité des rétroactions rapides en direction des élèves

○ Fonction « Expérimenter »

- La créativité des élèves a été stimulée par la situation d'interactivité avec les éléments visuels dans laquelle ils ont été placés.

○ Difficultés rencontrées

- Gestion de la temporalité de la progression
- Gestion de l'hétérogénéité des pratiques numériques des élèves de façon à ne pas accroître les inégalités face au numérique.

Parcours de formation



Production de modules m@gistère en auto-formation

Intention

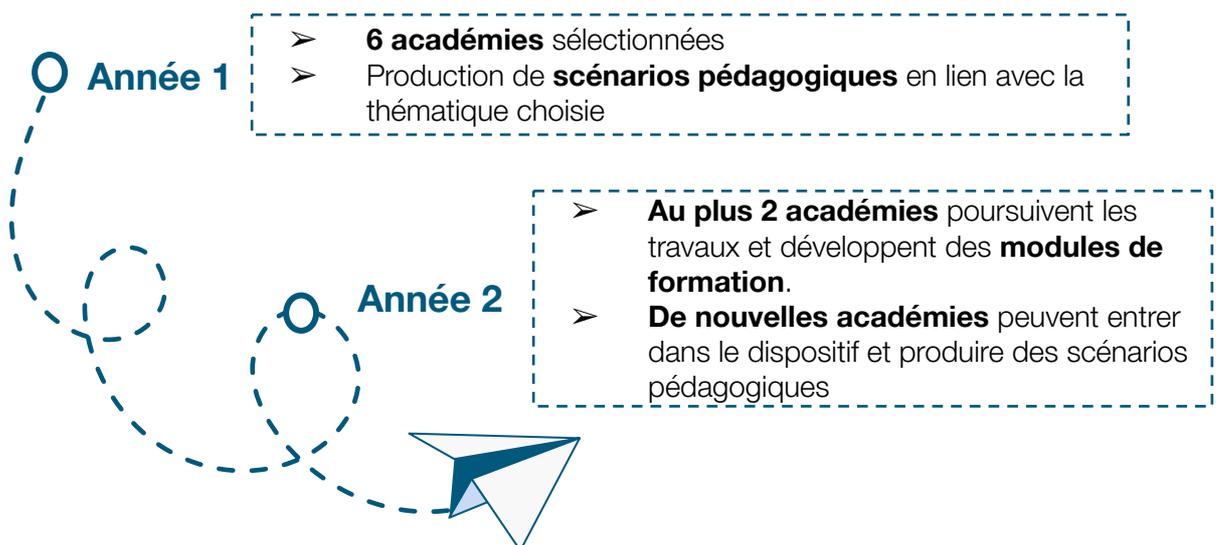
Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en œuvre ces productions.

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 1h, 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. Fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année 2 académies au plus produisent des modules de formation à destination des enseignants.



Direction du numérique pour l'éducation

Sous-direction de la transformation numérique