

Bilan national des TraAM

Histoire des arts

Synthèse



TraAM2021

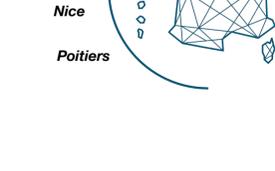
Présentation du projet national

Thématique 2020

L'élève médiateur et passeur de connaissances

11

Scénarios



PRODUCTIONS

- Webmagazine
- Médiation et réalité augmentée
- Visite virtuelle
- Audioguide
- Escape game
- Livret numérique
- Film
- Parcours numérique
- Capsule sonore
- Collaboration numérique



Axes abordés dans les travaux

Les programmes d'histoire des arts en cycle 4, en seconde (option) mentionnent, dans les exemples de situations pédagogiques pour les élèves « l'élève médiateur et passeur de connaissances » et proposent des exemples d'usages du numérique. Ainsi, comment les outils et ressources numériques permettent-ils de faire de l'élève un médiateur et un passeur de connaissances et favorisent-ils la mise en œuvre des compétences orales ? Plusieurs axes ont été abordés :

- Tester des outils et expérimenter une relation nouvelle à l'oeuvre d'art : de l'expérience artistique, de la rencontre à la création de formes numériques courtes
- Analyser, comprendre l'acte de création : analyser et comprendre geste et processus de création artistique grâce aux outils numériques
- Développer les compétences transversales comme l'autonomie et les compétences orales
- Mobiliser des outils numériques pour faciliter la collaboration professeur/élève au service de l'oral



Lien avec le GRCN



Communication et collaboration

- 2.1 interagir
- 2.2 partager et publier
- 2.3 collaborer

- Niveaux de maîtrise 3 et 4
- Les élèves se sont emparés des outils numériques pour mutualiser leurs recherches et réaliser de manière collaborative un projet. Un des objectifs généraux de l'enseignement histoire des arts est la familiarisation avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation régulière, l'outil numérique dans un contexte d'enseignement hybride a permis de garder un lien avec les institutions culturelles de proximité.



Information et données

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2. Gérer des données

- Niveau de maîtrise 4
- Construire une stratégie de recherche appropriée – densité des informations, niveaux de langage, nature et contenu des informations - à partir des sites institutionnels de référence pour trouver des informations en fonction de l'outil utilisé (capsules sonores ou visites virtuelles ...). C'est un travail à partir de mots clés qui a été mené tout particulièrement par les professeurs documentalistes au sein des équipes. La compétence méthodologique travaillée relève de la compréhension de l'oeuvre d'art.



Création de contenus

- 3.1. Développer des documents textuels
- 3.2. Développer des documents multimédia

- Niveaux de maîtrise 2 et 4
- Pour construire une attitude d'amateur éclairé, qui est une compétence d'ordre culturel de l'histoire des arts en lycée, les élèves s'emparent d'outils numériques pour diffuser, publier et communiquer des informations, des impressions.

Productions académiques

1 ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Préparer à l'épreuve du Grand oral en histoire des arts grâce aux outils numériques qui facilitent la collaboration avec les pairs et la mutualisation des consignes.



2 ACADÉMIE DE MONTPELLIER

L'élève producteur de ressources pour un musée virtuel. L'élève assure une médiation entre l'oeuvre et le public et avec l'institution muséale.



3 ACADÉMIE DE NICE

Élève passeur de connaissances autour de la thématique des femmes artistes dans les collections de la région académique de Nice

En raison du contexte sanitaire le projet a été abandonné pour être reconduit en 2021-2022

4 ACADÉMIE DE POITIERS

Comment l'élève peut-il rendre compte de son expérience sensible (acte de création et avec un corpus d'oeuvres) en mobilisant les outils et les ressources numériques à sa disposition ? L'équipe a conduit une démarche pédagogique privilégiant la création et le raisonnement.



Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

Différents usages du numérique pour les apprentissages ont été mis en oeuvre sur la thématique l'élève passeur et médiateur :

Une nouvelle façon de travailler dans un contexte hybride et de continuité pédagogique qui

- permet de garder le lien et de maintenir l'engagement des élèves,
- favorise la prise de parole à l'oral, spontanée, l'articulation entre sensibilité du propos et rationalité critique (notamment dans les vidéos et capsules sonores),
- rend l'élève acteur et autonome (notamment dans la mesure de sélection des informations), l'élève est placé dans une situation de manipulation et de recherche (escape game),
- permet l'apprentissage collaboratif pour discuter, échanger, formuler des hypothèses
- permet de développer plusieurs canaux auditifs visuels
- offre une grande variété des formats produits

Les plus-values principales sont ainsi l'engagement des élèves, la création de contenu, la richesse et la complexité des formats produits. Les outils numériques ont permis sur ce thème d'accompagner l'élève dans ses démarches d'investigation en priorisant une expérience sensible. Le numérique a permis non seulement une appropriation des savoirs et de codes (liés à la thématique de l'exposition, à la nouvelle épreuve du Grand oral ou aux représentations en histoire des arts) mais a surtout facilité leur médiation. Le travail de mutualisation et de coopération a été grandement facilité et a permis une plus grande implication des élèves, dans un contexte d'hybridation. Le numérique a permis aussi de réfléchir aux différentes étapes de la médiation, de réfléchir à la nécessaire lisibilité des propositions à l'oral comme à l'écrit. Les objectifs didactiques sont donc clarifiés : faire acquérir des compétences méthodologiques et culturelles (en fonction du support choisi).

Pour conclure, l'équipe de Montpellier fait le pari de l'utopie et de la rencontre par le biais des usages du numérique (et son espace virtuel). Elle cite la réflexion de Pierre Bourdieu sur l'accessibilité des musées (et leur espace physique) : le musée est important pour ceux qui y vont dans la mesure où il permet de se distinguer de ceux qui n'y vont pas. Les professeurs font le pari pour leurs élèves qu'une médiation numérique en classe en histoire des arts est vecteur d'un changement de signification sociale sur les processus d'exclusion et d'auto-exclusion au sein des institutions culturelles, pour les réduire à terme.

Innovation pédagogique

Le dispositif permet et autorise la transformation des pratiques vers davantage de :

- transversalité dans les apprentissages
- collaboration entre élèves
- communication horizontale entre élèves et professeurs
- partage

Mutualisation inter-académique

- Il n'y a pas eu de mutualisation inter-académique. Les scénarios ont été réalisés assez tardivement.
- Le dispositif des TraAM a permis de montrer différentes manières d'aborder le numérique en classe, avec des outils très faciles à prendre en main. Cette dédramatisation de l'outil numérique a été très profitable pour l'ensemble du groupe.

Difficultés rencontrées

- La situation sanitaire a pu rendre difficile la conduite des travaux au sein des équipes, et selon leur nature (professeur enseignant en collège ou lycée, IAN enseignant en collège ou en lycée).
- Les académies ont réussi à surmonter les difficultés de communication au sein du groupe de travail. L'enthousiasme est devenu perceptible en fin d'année scolaire, une fois les scénarios testés.

Pistes pour l'essaiage des pratiques

Les travaux réalisés serviront à des actions de formation en académies autour de la nouvelle épreuve du Grand Oral, afin d'en dédramatiser les enjeux et de faciliter l'autonomie des élèves. Les outils numériques sont très clairement des acteurs facilitant la maîtrise des compétences à l'oral.

Thématique 2021-2022



Travailler les compétences orales des élèves avec le numérique

Problématique

Les compétences orales sont placées au cœur des programmes d'histoire des arts du cycle 3 au lycée, avec l'épreuve orale du DNB, l'oral de présentation du portfolio en spécialité et l'épreuve du Grand oral au baccalauréat. 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 ? Dans le cadre d'une démarche inclusive, les équipes veilleront à travailler particulièrement les compétences numériques issues du domaine 2 du cadre de référence des compétences numériques (communication et collaboration) du cycle 3 au lycée.

Évolution

Le format de ces travaux évolue également dans sa forme et sera mené sur 2 ans. Les académies engagées dans la réflexion produiront dans un premier temps des ressources pédagogiques exploitables en classe puis, la seconde année donnera 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
 - 3 académies poursuivent les travaux et privilégient la production de modules de formation.
 - 3 nouvelles académies peuvent entrer dans le dispositif.