



# Histoire - Géographie

## BILAN ACADEMIQUE TRAAM 2016 2017 ACADEMIE DE CLERMONT-FERRAND

Site disciplinaire : <https://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=2790>

Nom du professeur référent : **Vincent Faisandier**

### 1. La thématique TRAAM :

Depuis la rentrée 2016 est introduite une compétence « S'informer dans le monde du numérique » spécifique à l'histoire et à la géographie qui s'ajoute aux autres compétences déjà présentes dans les anciens programmes (se repérer dans le temps, dans l'espace, pratiquer différents langages etc.). Cette compétence se décline en différentes capacités et est présente en cycle 3 comme en cycle 4.

Comment apprendre à s'informer dans le monde du numérique ? C'est-à-dire, quelles capacités mettre en oeuvre pour construire une véritable pratique de l'information, propre à l'histoire et à la géographie ? Quels outils mettre en place pour évaluer la maîtrise de cette compétence et la progressivité de celle-ci sur les cycles 3 et 4. Quelle continuité avec le lycée GT et professionnel ?

### 2. Composition de l'équipe TRAAM

Membres de l'équipe	Etablissement d'enseignement
Nadine Bouette Anne-Sophie Mahiddine Jean-Emmanuel Dumoulin	Collège
Frédéric Derne Vincent Faisandier	Lycée général et technologique
<b>Coordination des TRAAM</b>	
Vincent Faisandier	Référent TRAAM
<b>Responsabilité pédagogique</b>	
Nicolas Rocher	IA-IPR Histoire-Géographie

### 3. Présentation des travaux

Trois objectifs :

- montrer comment au collège (cycles 3 et 4) puis au lycée, l'enseignant peut permettre à l'élève de **faire évoluer ses pratiques de recherche de l'information** sur internet
- mieux **prendre en compte la source des informations** et leur pertinence
- exercer son **esprit critique** sur les données numériques

<b>Discipline/cycle/niveau</b>	<b>Titre/objectif</b>	<b>Auteur</b>
Géographie – cycle 3 – 6 <sup>e</sup>	Gruissan un littoral touristique  la diversité des ressources numériques permet-elle de sensibiliser au point de vue d'une information?	Nadine Bouette
Histoire – cycle 4 – 5 <sup>e</sup>	Les grandes découvertes : Jacques Cartier  Le moteur de recherche image peut-il faciliter la prise en compte des sources par les élèves dans leurs recherches?	Nadine Bouette
Géographie – cycle 4 – 4 <sup>e</sup>	Un monde de migrants  Comment la diversité des ressources numériques sur un sujet d'actualité porteur de représentations et de préjugés peut-elle amener les élèves à développer leur esprit critique?	Anne-Sophie Mahiddine
Histoire – cycle 4 – 4 <sup>e</sup>	L'Europe des Lumières  Comment faire évoluer les pratiques de recherche par les élèves sur Internet?	Jean-Emmanuel Dumoulin
Géographie – 2 <sup>nd</sup> e	De Stockholm à Paris : 40ans de conférences durables  En quoi l'utilisation des ressources numériques peut-elle favoriser l'autonomie, le développement du sens critique et de l'expression personnelle	Frédéric Derne

	des élèves?	
Géographie – 2 <sup>nd</sup> e	L'eau, produit commercial ou bien commun de l'humanité ?  En quoi l'utilisation d'un webdocumentaire peut-elle être un support favorable au développement de l'autonomie, du sens critique et de l'expression personnelle des élèves?	Frédéric Derne
Histoire – 1 <sup>ère</sup>	Les femmes dans les usines d'armement durant la 1 <sup>ère</sup> Guerre mondiale  En quoi l'utilisation d'une ressource numérique permet-elle d'approfondir les connaissances des élèves et de développer leur esprit critique?	Vincent Faisandier

## 4. Analyse

### 4.1. Plus-values pédagogiques

- **Renforce la motivation des élèves, leur attention et leur implication** : les élèves se sont montrés enthousiastes et très actifs lors des séances proposées. Ils perçoivent l'outil numérique comme « plus ludique » et considèrent qu'il les rend « plus productifs »
- **Développe l'autonomie des élèves** : les productions se prêtent de façon intéressante au travail collaboratif et **encouragent les élèves à revoir, compléter, amender leurs productions**. Elles offrent par ailleurs **une possibilité de personnalisation des apprentissages**.
- **Exerce leur jugement critique** : l'ensemble des recherches doivent également **aiguiser l'esprit critique des élèves** et leur faire prendre conscience de la nécessité de **s'interroger sur la fiabilité des informations proposées par les sites avant toute réappropriation**. (Education aux Medias et à l'information : EMI)
- **Facilite l'apprentissage de la maîtrise des langages, oral, écrit, graphique en liaison avec les capacités** : les élèves sont acteurs de leur savoir, générer des productions numériques originales a sollicité des capacités de structuration et de synthèse écrites, orales ou graphiques. La plupart des élèves ont constaté que ces activités leur avaient permis de mieux maîtriser ces capacités.
- **Permet la mutualisation des connaissances et la collaboration des élèves** : que ce soit à l'intérieur des groupes de travail ou entre les groupes, les échanges ont été nombreux et fructueux. Ils ont permis de faire avancer le travail plus vite et de faire progresser les élèves qui se

sont appuyés sur les réalisations de leurs camarades

#### 4.2. Difficultés rencontrées

- **des problèmes matériels** : tous les établissements ne disposent pas d'un accès suffisant aux salles multimédia et aux outils nomades (tablettes). Les problèmes techniques sont aussi fréquents. Le débit est souvent insuffisant. Les applications utilisées nécessitent parfois un temps d'adaptation de la part des élèves pour se familiariser avec le maniement de l'outil.

- **la gestion du temps** : elle a parfois été difficile à maîtriser par l'enseignant. Les problèmes techniques et l'appropriation des outils par les élèves, évoqués plus haut, demandent souvent du temps. Si l'on prend en compte le temps d'adaptation des élèves à l'outil, le temps de travail et de mise en commun, il est souvent nécessaire de passer plus de temps que prévu sur ce genre d'activité.

- **le recul/ l'esprit critique** : il a parfois été difficile, pour les classes de 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>, de travailler sur les sources : recouper les informations, identifier les types de sites ont été parfois difficiles pour certains élèves.

#### 4.3. Transformation dans le temps et dans l'espace de la relation enseignant/élève

- **dans le temps** : Même si toutes les activités proposées ne demandent pas d'être un expert numérique, elles doivent être soigneusement préparées en amont et nécessitent du temps. Cela passe souvent par une réunion de travail avec le professeur documentaliste pour préparer les séances en co-animation et la répartition des tâches. Au cours de la séance, après une présentation rapide de l'activité, l'enseignant s'efface pour n'intervenir qu'à la demande des élèves afin de débloquer certaines situations (problèmes techniques, difficultés de compréhension des consignes...). Les enseignants qui ont recours aux exercices de remédiation en dehors du temps de classe, après avoir diagnostiqué les difficultés sur un petit groupe d'élèves, doivent trouver des créneaux horaires conciliant les emplois du temps des élèves et celui du CDI pour permettre un accès à l'ENT de manière encadrée.

- **dans l'espace** : l'utilisation d'une salle multimédia change la disposition des élèves par rapport à une salle de classe. Les élèves sont placés derrière leur ordinateur. L'enseignant n'est donc plus au centre de la salle. Il n'est plus en position frontale mais il est à côté des élèves. Il guide, accompagne, oriente et parfois rassure les élèves désorientés et en difficulté.

#### 4.4. Compétences nécessaires à l'enseignant pour mener à bien le projet

- **maîtriser le numérique** : Si l'enseignant n'a pas besoin d'être un expert numérique pour mener à bien les activités proposées, il doit cependant maîtriser les outils numériques qu'il propose aux élèves. L'enseignant qui propose l'utilisation d'une application, d'un logiciel à ses élèves doit en connaître le maniement et les limites afin de répondre aux questions des élèves et débloquer les problèmes techniques qui se présenteraient au cours de l'activité. Cela nécessite en amont bien souvent la préparation des outils de production mais aussi la création d'un groupe de travail sur l'ENT pour placer les travaux effectués. L'enseignant doit aussi connaître l'environnement informatique de son établissement : personnes ressources, salles, équipements, fonctionnement du réseau, débit.

- **travail en partenariat avec le professeur documentaliste** : certaines séances de recherche nécessitent l'aide du professeur documentaliste notamment en ce qui concerne le travail sur la source. Un travail d'équipe se met donc en place, souvent en co-animation. Il faut donc réaliser une réflexion commune pour aider davantage les élèves dans leurs apprentissages.

#### - **Conception et préparation de contenus d'enseignement et de situations d'apprentissage**

L'enseignant a dû en amont faire un gros travail pour élaborer les activités proposées aux élèves tournées vers la recherche d'information et notamment le travail autour de la source tout en développant l'esprit critique des élèves en liant avec l'EMI. Il s'agit également d'élaborer des situations d'apprentissage qui veillent à privilégier le travail collaboratif et l'autonomie des élèves. Cela passe d'abord par la fabrication de capsules, de fiches consignes, le dépôt des documents sur le groupe de travail sur l'ENT. Il a dû également veiller à la préparation des outils de production (ouverture des comptes Thinglink, Soundcloud, préparation des tutoriels, s'assurer que la salle multimédia fonctionne et bien évidemment la réserver).

#### **4.5. Compétences numériques acquises par les élèves**

En lien avec le B2I

<b>B2I Collège</b>	
Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail	Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition, les logiciels et périphériques à disposition
Domaine 2 : adopter une attitude responsable	Connaitre et respecter les règles d'utilisation (charte internet)
Domaine 3 : créer, produire, traiter et exploiter des données.	Mettre en page, regrouper, modifier des éléments
Domaine 4 : s'informer, se documenter	Chercher, sélectionner l'information ; vérifier sa source.
Domaine 5 ; communiquer et échanger	Coopérer, mutualiser

<b>B2I Lycée</b>	
Domaine 1 : travailler dans un environnement numérique évolutif	Gérer et contrôler ses traces
Domaine 2 : Etre responsable	- comprendre et appliquer les conditions d'utilisation des services en ligne.  - utiliser les ressources du web en respectant le droit d'auteur et la propriété intellectuelle
Domaine 4 : organiser la recherche	- Chercher et identifier l'origine de

d'informations	l'information  - élaborer une bibliographie incluant des documents d'origine numérique.
Domaine 5 : Communiquer, travailler en réseau et collaborer	- Participer à une production numérique collective dans un esprit de mutualisation, de recherche  - choisir des stratégies collaboratives adaptées aux besoins.

#### **4.6. Productions d'élèves et publications**

Au cours des différentes séances proposées, les élèves ont réalisé grâce au numérique des productions écrites, orales et graphiques

- enregistrement en ligne sur **Soundcloud** (plateforme de distribution audio en ligne)
- utilisation d'outils collaboratifs : **padlet, Titanpad, Umap et Google doc**
- utilisation de logiciel d'images actives : **Thinglink**

Dans l'académie de Clermont-Ferrand, les établissements scolaires (collèges et lycées) disposent d'un Environnement Numérique de Travail. C'est sur cet ENT (ou sur le réseau de l'établissement) que la plupart des enseignants ont déposé le fichier destiné aux élèves et récupéré leurs travaux, une correction type y a souvent aussi été déposée. L'avantage de cet ENT est la consultation à tout moment par les élèves et leurs parents du travail effectué. Les élèves peuvent ainsi utiliser ces travaux pour réviser.

**Adresse du site académique où est mis en ligne le bilan :**

<https://www.ac-clermont.fr/disciplines/index.php?id=2790>