

Étudier les symboles de la République en 1ère en concevant une image Xia

Pendant l'année scolaire 2015-2016, le Groupe d'Expérimentations Pédagogiques (GEP) s'est investi dans le projet des **TraAM** en créant des « **moments numériques** » utilisant le logiciel d'image interactive **Xia**.

En théorie, chaque « moment numérique » doit avoir une durée limitée, moins d'une heure, correction comprise. Ce temps court et l'utilisation d'un outil numérique permettent de réfléchir sur l'apport du numérique dans la pratique d'une **pédagogie inversée**. Ce projet est le fruit d'un travail collectif entre la professeure conceptrice et les professeurs testeurs des académies de Versailles et de Lyon.

Cette année, l'objectif du projet est de parvenir à la **réalisation d'une image numérique par les élèves**. Ceux-ci doivent mobiliser à la fois des compétences techniques, afin de maîtriser un nouveau logiciel et mobiliser des connaissances prélevées sur des documents. L'ambition du projet n'a pas permis la réalisation d'un « moment numérique », l'heure entière ayant été nécessaire pour aboutir à la production finale.

Place dans les programmes

Le « moment numérique » présenté ici porte sur la première séance - La difficile affirmation républicaine dans les années 1880-1890 - de partie III du programme d'histoire « [La République face aux enjeux du XXème siècle. La République, trois républiques](#) ». L'analyse de différentes œuvres d'art a pour but de montrer la consolidation de la République autour de valeurs et de symboles issus de la Révolution française.

Les ressources utilisées, issues du site **l'Histoire par l'image** via le [portail Éduthèque](#).

Par groupe, les élèves réaliseront une image interactive sur une des trois ressources suivante :

- une [lithographie](#) anonyme, **La République triomphante préside à la grande fête nationale du 14 juillet 1880** ;
- une [affiche](#) réalisée à la demande de la **municipalité d'Angers à l'occasion de la première fête nationale du 14 juillet**,
- une [huile sur toile](#) d'Alfred Roll représentant les célébrations à Paris et intitulée **le 14 juillet 1880**.

Le projet étant ambitieux, les professeurs concepteurs et testeurs ont adopté une **pédagogie inversée**. Les élèves ont au préalable visionné un tutoriel (<http://acver.fr/tutoxia>) leur permettant de **prendre en main les logiciels Inkscape et Xia**. Ils ont également lu les **commentaires liés à leur œuvre sur le site Histoire par l'image**.

En classe, une **fiche de préparation** est remise à chaque groupe. Différents éléments de l'image sont détournés et le groupe doit faire une notice synthétique analysant chaque partie de l'œuvre. Puis les élèves saisissent leurs commentaires dans le logiciel *Inkscape*, le fichier de travail comportant déjà les éléments détournés.

Le travail en classe comporte un fort aspect collaboratif : les élèves doivent apprendre à se répartir les tâches afin d'aboutir à une production.

L'objectif principal de ce moment numérique est de réaliser une analyse des différents symboles de la République et concevoir une production numérique qui pourra être présentée à l'ensemble de la classe.

Le but de l'activité est de répondre aux questions suivantes :

- par quels moyens les Français se rallient-ils à la République ?
- quels sont les symboles qui permettent de s'identifier à la République ?
- y-a-t-il des limites à ce sentiment républicain.

Capacités mobilisées par le "moment numérique"

Les principales capacités mises en œuvre dans cette séance sont les suivantes :

Domaine 2 – Maîtriser des outils et des méthodes spécifiques

- exploiter et confronter des informations : analyser une œuvre d'art en prélevant des informations sur un site internet afin de décrypter les symboles de la République ;
- organiser et synthétiser des informations ;
- utiliser un outil numérique, ici le logiciel *Inkscape*.

Domaine 3- Maîtriser des méthodes de travail personnel

- préparer et organiser son travail de manière autonome ;
- mener à bien une recherche au sein d'un groupe ;
- prendre part à une production collective.

La mise en activité des élèves se déroule en salle multimédia sur une durée d'une heure. Chaque groupe doit idéalement avoir accès à deux postes informatiques l'un affichant le site *Histoire par l'image*, l'autre le logiciel *Inkscape*.

Test de la production TraAM : retour d'usage en vidéo

Le "moment numérique" a été testé en décembre 2016 au lycée Jean-Baptiste Corot de Savigny sur Orge (91) avec une classe de 1èreS.