

1. Thématique TraAM histoire-géographie 2015-2016

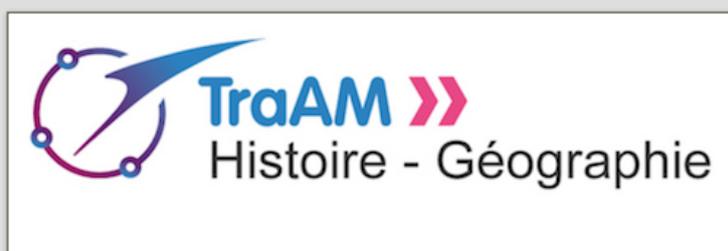
1.1. Appel à proposition 2015-2016

L'intitulé des **TraAM en histoire-géographie** est le suivant :

Capacités et « moments numériques » au collège, au lycée et au lycée professionnel. Que ce soit dans les situations pédagogiques de travail individuel ou collaboratif, de travail autonome, guidé, les TraAM proposeront en relation avec des capacités un usage simple du numérique. Cet usage apportera une plus-value didactique et pédagogique et sera sur un temps de classe court. Il sera testé par un(e) professeur(e) disposant d'un palier de maturité numérique simple. La restitution de ces « moments numériques » sera sous la forme d'une courte captation.

Précisons que parmi les attendus, les équipes devront proposer des productions en lien avec les ressources Éduthèque notamment.

(Source Éduscol : [Les TraAM, développer l'usage du numérique](#))



1.2. Orientation du projet académique

L'expérience des TraAM 2014-2015 a donné la possibilité à l'équipe de l'académie de Versailles d'expérimenter l'utilisation du logiciel Xia (développé par la Dane) dans le but de créer des « moments numériques » simples à prendre en main et permettant de mettre en oeuvre la pédagogie différenciée. De plus, la captation vidéo lors des tests des différentes productions a mobilisé les compétences des membres de l'équipe TraAM et a initié une réflexion autour de la plus value des productions numériques créées.

Pour les TraAM 2015-2016, l'objectif a été de créer des productions initiant un travail collaboratif dans le cadre d'un travail en classe. Le travail en autonomie de la classe et l'usage du numérique au sein des activités proposées sont également les vecteurs d'un travail d'analyse approfondi de la part des élèves. L'outil numérique principal dans ces « moments numériques » reste le logiciel Xia qui offre des possibilités pédagogiques variées pour rendre les élèves créateurs de contenu. Sa prise en main, du point de vue de l'enseignant ou des élèves, est intégrée dans les « moments numériques » via une organisation des séances relevant de la pédagogie inversée.

2. Composition de l'équipe TraAM et outils utilisés dans le projet

2.1. Membres de l'équipe TraAM de l'académie de Versailles

Prénom et nom	Fonction	Rôle dans le projet TraAM
Marion Beillard	IA-IPR histoire-géographie	Responsabilité pédagogique
Annie Couderc	IEN lettres-histoire	Responsabilité pédagogique
Christine Fiasson	Professeure d'histoire-géographie au lycée du Parc des Loges à Evry (91)	Référente académique TraAM et conceptrice
Corinne Ritter	Professeure d'histoire-géographie au collège Louis Lumière à Marly-le-roi (78)	Conceptrice
Elsa Alves Dias	Professeure d'histoire-géographie au lycée Georges Braque à Argenteuil (95)	Conceptrice
Frédéric Saumon	Professeur de lettres-histoire-géographie au lycée Camille Claudel de Mantes-la-ville (78)	Concepteur

Les professeurs-testeurs sont issus des académies de Versailles et Lyon. Chaque production a ainsi été testée par des professeurs maîtrisant un usage simple du numérique. Leurs noms seront précisés lors de la présentation des quatre « moments numériques ».

2.2. Outils académiques mobilisés par le projet

Les productions conçues par les élèves ou les professeurs-testeurs sont des **animations interactives au format html 5**. Elles s'affichent donc dans tous les navigateurs internet et peuvent être utilisées sur tous les supports numériques (ordinateurs et tablettes tactiles).

Pour les concevoir, un **logiciel spécifique** a été utilisé : il s'agit d'un outil développé par la Dane de l'académie de Versailles qui permet d'enrichir une image grâce à du contenu varié (texte, image, vidéo, lien). Les activités interactives TraAM utilisent plusieurs **outils académiques** qui ont par ailleurs souvent des équivalents gratuits proposés par des sites internet propriétaires. Ces outils sont brièvement présentés ci-dessous pour éviter des confusions lorsqu'ils seront évoqués ultérieurement.

	Logiciel Xia : une extension du logiciel Inkscape qui permet de générer des animations html 5 ; c'est un outil libre et gratuit développé par la DANE de l'académie de Versailles.	Site internet : http://xia.dane.ac-versailles.fr/ Téléchargement libre et gratuit.
 INKSCAPE	Logiciel Inkscape : un logiciel de dessin vectoriel libre et gratuit qui permet de travailler sur une image fixe qui est ensuite transformée en image interactive par le logiciel Xia.	Site internet : https://inkscape.org/fr/ Téléchargement libre et gratuit.
	Service en ligne ScolaWebTV : un outil qui permet de déposer des vidéos pédagogiques ; ces ressources peuvent ensuite être téléchargées ou intégrées dans un site ou activité multimédia.	Site internet : http://www.ac-versailles.fr/public/jcms/p1_231932/edu-portail#titre17 Accès limité aux personnels de l'académie de Versailles.

3. Présentation et analyse des productions TraAM

3.1. Quels « moments numériques » ont été produits par l'équipe TraAM académique ?

Numéro et titre de la production	Discipline et niveau	Concepteur	Testeurs	Lien	Visuel
n°1	Histoire 3e	Corinne Ritter	Nicolas Prévoist	http://www.histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1467	
n°2	Histoire 1ère L-ES	Elsa Alves Dias	Tegualda Aviles	http://www.histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1484	
n°3	Histoire Terminale Pro	Frédéric Saumon	Marie-Agnès Flandrin	http://www.histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1494	
n°4	Géographie 1ère L-ES	Christine Fiasson	Delphine Oumessad	http://www.histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1485	

Toutes les séances présentées dans le tableau ci-dessus font concevoir aux élèves des images interactives avec le **logiciel Xia** : il s'agit d'**animations html 5** qui permettent de naviguer dans l'image support en cliquant sur des zones actives.

En collège, c'est le professeur que se charge de la **partie technique de la conception**. Avec des élèves de lycée, il est nécessaire de prévoir un temps de prise en main pour les logiciels Inkscape et Xia. Pour éviter de mobiliser un temps trop important pendant la séance, des ressources sont mises à disposition des élèves en amont. Il s'agit de tutoriels sous forme d'images interactives parfois associées à des vidéos explicatives.

Des ressources issues du **portail éduthèque** sont utilisées directement ou indirectement dans plusieurs « moments numériques » :

- des vidéos du site **INA-Jalons** (production n° 1)
- des ressources iconographiques de l'**Histoire par l'image** (production n°2)
- des cartes avec **IGN-édugéo** (production n°4)

éduthèque



3.2. Apports pédagogiques des productions

Des élèves acteurs de leur apprentissage

Les productions TraAM de l'académie de Versailles permettent aux élèves de concevoir des ressources disciplinaires à partir de documents iconographiques ou de cartes IGN. Le numérique devient un support de la construction des savoirs des élèves en leur permettant de devenir producteurs de contenus via un travail en autonomie (production n°3) ou de groupe (productions n°1, 2 et 4).

En effet, les logiciels Inkscape et Xia sont des outils numériques pouvant accompagner un travail d'analyse sur une image fixe (Inkscape), transformée ensuite en une image interactive (Xia). Dans le cadre des « moments numériques », les élèves ont élaboré des textes à insérer dans la ressource et, dans le cas des élèves de lycée, ont même conçu eux-mêmes techniquement leur propre image interactive. Cette mise en activité leur a donc permis de rechercher des informations, d'exploiter des connaissances déjà acquises et de mobiliser plusieurs types de compétences.

Delphine Oumessad

Test de la production n°4 (Académie de Versailles)

« Il m'a semblé que les élèves étaient véritablement acteurs de leur apprentissage et ils ont tout à fait compris la notion d'étalement urbain. »

Une mise en œuvre qui repose sur une approche collaborative

Trois des séances proposées sont basées sur un travail de groupe. L'objectif est de mettre les élèves face à la nécessité de collaborer pour aboutir à une production collective. Pour réussir à accomplir la tâche demandée dans le temps imposé, il est ainsi nécessaire d'organiser le travail en se répartissant les tâches, de s'appuyer sur les compétences de chacun et de parvenir à des compromis. Lors des tests, les élèves ont fait part de leur intérêt pour cette méthode de travail qui leur permet de s'impliquer différemment dans l'activité.

De l'implication des élèves à la maîtrise des connaissances et compétences attendues

Les activités proposées aux élèves leur ont permis de mieux comprendre l'importance de la recherche documentaire et de la maîtrise des connaissances pour pouvoir procéder à une analyse d'image en histoire et en géographie. Au-delà de conception d'une image interactive, il était nécessaire de rédiger les explications à insérer dans la ressource en se basant sur des informations pertinentes et correctement formulées.

Dans la production n°1 sur l'analyse d'une affiche de propagande diffusée par le régime de Vichy, les élèves de 3e disposent d'un ensemble documentaire (texte, images, vidéos) sous forme de liens à consulter pour rédiger leur explication. Pour la production n°2, les élèves de 1e se sont rendus sur le site *l'Histoire par l'image* pour consulter les notices des documents iconographiques à étudier. En ce qui concerne la production n°3, l'analyse est basée sur les connaissances des élèves, acquises lors des séances antérieures au « moment numérique ». Enfin, la production n°4 encourage les élèves à mobiliser les informations consultées dans une ressource en amont de la séance pour parvenir à comparer deux cartes IGN.

Marie-Agnès Flandrin

Test de la production n°3 (Académie de Versailles)

« Les élèves ont eu du mal à trouver quoi dire sur cette image. Dans la méthode de lecture de l'image, le fait d'avoir des images détournées les habitue à organiser l'étude de l'image et à apporter des informations. »

Des éléments de méthode doivent également être réutiliser pour parvenir à analyser correctement l'image. Parfois les éléments méthodologiques transparaissent directement dans le document de travail des élèves (questions dans la production n°1) ou via une fiche de consignes (fiche d'activité de la production n°4).

Des activités numériques intégrées dans une séquence pédagogique

Chaque production ne constitue qu'un « moment numérique » dans une séance ou une séquence plus longue. Elle ne représente donc qu'une étape dans une progression pédagogique en mettant en activité les élèves sur un aspect précis.

La production n°1 s'intègre dans la séquence traitant de la France pendant la Seconde Guerre mondiale. La production n°2 permet d'identifier les symboles de la République française. La production n°3 accompagne l'analyse d'une affiche de propagande sur le plan Marshall. Pour ces trois premiers exemples, les élèves doivent accomplir dans une analyse d'image minutieuse en concevant leurs images interactives. La production n°4 repose sur la comparaison de deux cartes IGN pour montrer les formes de l'étalement urbain dans le cadre de la séquence sur la France en villes. L'objectif est donc bien de proposer des « moments numériques » totalement intégrés dans les séquences pédagogiques.

3.3. Leviers, difficultés ou obstacles rencontrés

Des contraintes techniques locales qui doivent être prises en compte

Chaque établissement présente une situation particulière en terme de matériel et de qualité du réseau. Par conséquent, le test des productions proposées par l'académie de Versailles s'est parfois révélé plus difficile que prévu du fait de diverses contraintes techniques. Cependant, aucun test n'a été abandonné à cause de ces situations locales.

Voici quelques exemples de problèmes rencontrés par les professeurs-testeurs : le débit internet a été insuffisant pour permettre les recherches sur le site *l'Histoire par l'image* en début de séance sur les symboles de la République (production n°2) ; l'affichage des images interactives produites ne fonctionne pas avec certains navigateurs (production n°4) ; des logiciels mal installés ne sont pas accessibles via le réseau de l'établissement.

Une montée en compétences nécessaire

Les productions testées demandent également une montée en compétences des enseignants-testeurs qui doivent être capables de concevoir eux-mêmes une image interactive. En effet, ils accompagnent ensuite leurs élèves dans le même type de réalisation. Les tutoriels, conçus pour permettre la prise en main technique des outils utilisés, ont donc aussi bien servis aux classes concernées qu'à leurs professeurs.

Des séances qui dépassent les objectifs initiaux en terme de durée

En rendant les élèves concepteurs avec les logiciels Inkscape et Xia, la durée prévue pour les « moments numériques » a été dépassée dans le cas des productions n°2, 3 et 4. En effet, même si la prise en main technique par les élèves n'a pas été source de difficultés, la tâche disciplinaire demandée (analyse d'une affiche de propagande, identification et explication des symboles républicains, comparaison de deux cartes IGN) a demandé au moins une heure pour être accomplie. Il est donc peut-être nécessaire de réfléchir à une décomposition de ces activités en plusieurs étapes s'il est nécessaire de rester sur des durées limitées pour la mise en œuvre.

De plus, des moments de mise en commun ont été suggérés par les professeurs-testeurs pour permettre aux élèves d'échanger sur leurs réalisations pour une mutualisation plus efficace après la séance.

Tegualda Aviles

Test de la production n°2 (Académie de Versailles)

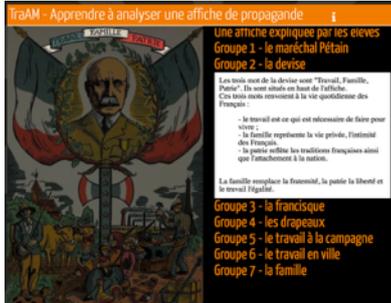
« C'est une séance d'une heure mais pour la rendre plus rentable et intéressante pour les élèves, je pense qu'il faudrait qu'elle se construise sur deux heures. [...] Il serait bien qu'au cours de la 2e heure il y ait une mise en commun. »

3.4. Évaluation des élèves

Les réalisations des élèves dans le cas des quatre « moments numériques » testés n'ont pas fait l'objet d'une évaluation sous forme de note même si la quasi-totalité des élèves a réussi à réaliser les tâches demandées. D'un point de vue disciplinaire, les acquis des élèves apparaissent solides aux professeurs-testeurs même si la qualité des réalisations varie d'un élève ou d'un groupe à l'autre.

Dans le cas de la production n°1 sur l'affiche de propagande du régime de Vichy, chaque groupe a envoyé sur l'adresse académique du professeur-testeur un texte à insérer dans l'image interactive pour réaliser une ressource conçue par la classe tout entière. La mise en commun s'est faite à l'oral avec des échanges au sujet des propositions envoyées. La conception de la ressource finale a été laissée entre les mains de l'enseignant pour permettre aux élèves de 3e de se concentrer sur la partie de l'activité mobilisant

des compétences en recherche documentaire. Voici en exemple, la réalisation produite par la classe de Nicolas Prévost lors du test de la séance.

	<p><u>Exemple de réalisation</u></p> <p>Chaque groupe d'élèves a travaillé sur un détail de l'affiche de propagande pour rédiger un texte explicatif envoyé par mail au professeur. Ce dernier a mis en commun, grâce aux logiciels Inkscape et Xia, le travail de tous les groupes pour réaliser une ressource conçue par l'ensemble des élèves de la classe.</p> <p>Lien direct : http://www.histoire.ac-versailles.fr/IMG/html/affiche-vichy_commentaires-e_le_ves.html</p>
--	---

Au delà de la réalisation finale, des compétences peuvent faire l'objet d'une évaluation formative ou sommative grâce aux « moments numériques » proposés. Il est ainsi possible d'établir une grille précisant les attendus en terme de collaboration et de mutualisation.

3.5. Relation enseignant-élève, transformation des lieux et temps d'apprentissage

Un changement de posture des enseignants

Les « moments numériques » changent la place de l'enseignant pendant la séance qui se déroule en salle multimédia. Comme les « moments numériques » sont conçus pour permettre un travail en autonomie mais également collaboratif (productions 1, 2 et 4), le professeur se place dans une posture d'accompagnateur ou de guide. Il se tourne en particulier vers les élèves rencontrant des difficultés techniques ou méthodologiques.

Les retours d'usages en vidéo montrent ce accompagnement ponctuel des enseignants pendant la séance. Les élèves sont d'ailleurs sensibles à l'autonomie qui leur est laissée dans l'acquisition de leurs connaissances et compétences. L'absence de posture magistrale de la part du professeur est particulièrement remarquée dans les témoignages collectés, notamment de la part des élèves de lycée. De même, la possibilité de travailler en groupe apparaît comme un élément positif souligné à plusieurs reprises.

Justine, élève de 1e L
Test de la production n°4 (Académie de Versailles)

« La séance était bien et c'est mieux qu'un cours magistral car cela nous permet de réfléchir par nous-même. »

Des lieux d'apprentissage à repenser

Les activités interactives ont besoin d'une connexion internet pour être menées et le lieu choisi doit disposer d'un nombre suffisant de postes informatiques. Comme les professeurs-testeurs ne possèdent pas le matériel nécessaire dans leur salle, les « moments numériques » se sont déroulés dans les salles multimédias ou les CDI des établissements. Cette contrainte matérielle fait perdre du temps et limite l'intégration des « moments numériques » au sein d'une séance de cours se déroulant dans une salle de classe traditionnelle.

De plus, les installations au sein de ces espaces spécifiques ne facilitent ni l'accueil d'une classe entière répartie en groupe, ni le travail collaboratif demandé aux élèves. L'exemple de la production n°1 montre l'intérêt de pouvoir moduler le lieu où la séance numérique se déroule en fonction des besoins des élèves. L'usage du C.D.I. a, dans le cas de cet exemple, permis aux élèves de se répartir devant les ordinateurs disponibles, d'utiliser librement les tablettes tactiles mises à leur disposition et se regrouper pour mutualiser leurs idées au moment de la rédaction de la synthèse.

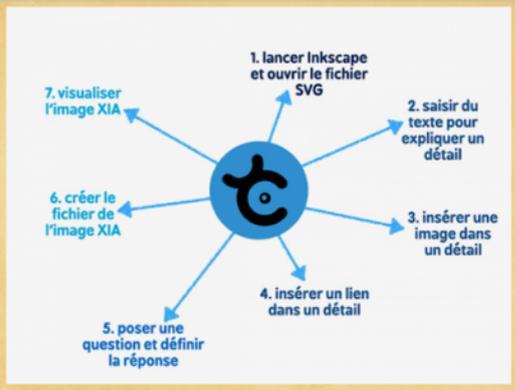
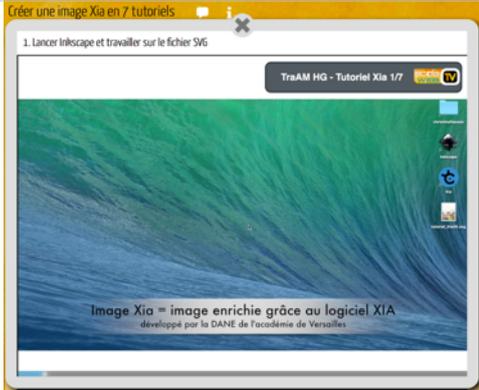
A contrario, les salles multimédia statiques dans le cas des trois autres productions (n°2 à 4) permettent aux classes d'accomplir la tâche demandée mais ne facilitent pas les échanges entre les élèves ou avec le professeur. La réflexion autour des espaces d'enseignement et d'apprentissage apparaît ainsi particulièrement importante pour faciliter un usage régulier du numérique dans les séances pédagogiques.

Les outils nomades (tablettes tactiles, classe mobile) peuvent être un moyen d'intégrer des usages numériques sans avoir à déplacer une classe entière pour une activité numérique ponctuelle. Cependant, les productions de l'équipe TraAM de l'académie de Versailles se sont basées sur la version logicielle de Xia qui nécessite un poste informatique pour travailler sur les images. Le développement par la Dane de l'académie d'une version tablette très simple d'utilisation, disponible depuis juin 2016 sur iPad, ouvre des possibilités intéressantes. Il sera ainsi possible de concevoir des « moments numériques » plus courts mais basés sur la même logique en terme de mise en œuvre et de plus-value pédagogique.

Des activités pour apprendre à distance et apprendre en classe

Les activités proposées dans le cadre de ces « moments numériques » reposent dans la plupart des cas sur une organisation du temps d'apprentissage particulière relevant de la pédagogie inversée. En effet, les élèves doivent acquérir des connaissances et des compétences en amont de la séance en classe avant de les exploiter lors du travail en autonomie (production n°3) ou du travail en groupe (productions n°2 et 4). L'intérêt de cette répartition est de dégager du temps supplémentaire pour la tâche demandée en présentiel : cette activité, plus complexe d'un point de vue cognitif, demande un accompagnement différencié de la part de l'enseignant et donc sa présence auprès des élèves.

Dans le cas de la production n°2 où les élèves travaillent sur les symboles de la République, les élèves ont accès quelques jours avant la séance à un tutoriel pour prendre en main les logiciels Inkscape et Xia. Cette ressource, adaptée à la tâche qui va être demandée et aux documents de travail prévus pour les élèves, cible les éléments de prise en main nécessaires pour le travail en autonomie des élèves et ne vise pas l'exhaustivité.

	
<p>Description de la ressource : un <u>tutoriel</u> en 7 étapes clairement identifiées pour prendre en main les outils numériques nécessaires au déroulement de la séance.</p>	<p>Contenu de la ressource : 7 vidéos de moins de 3 minutes qui décomposent clairement les actions à réaliser pour concevoir une image interactive.</p>

Lors du test du « moment numérique », la majorité des élèves avait consulté le tutoriel et certains avaient même pris des notes pour mieux retenir les éléments de prise en main. L'avantage premier de cette organisation est de permettre une mise en activité rapide sur la tâche disciplinaire demandée aux élèves. Dans le cas de cet exemple, il s'agit de l'analyse d'un document iconographique pour identifier les symboles de la République. Les élèves interrogés ont ainsi reconnu que l'aspect le plus difficile de l'activité a été de trouver les informations et rédiger les éléments d'explication pour chaque détail de l'image (titre et description). Certains membres de la classe ont par ailleurs apprécié d'être valorisés au sein de leur groupe pour leur meilleure compétence technique avec les logiciels Inkscape et Xia.

Une réflexion autour des temps d'apprentissage et d'enseignement apparaît donc pertinente, l'articulation entre travail en classe et travail à distance devant être anticipée dès la conception de la séance pour pouvoir apporter une véritable plus-value pédagogique.

4. Productions TraAM et compétences numériques

4.1. Compétences numériques des enseignants

Les « moments numériques » conçus par l'équipe TraAM de l'académie de Versailles cherchent à simplifier au maximum la conception des animations interactives pour les enseignants-testeurs et leurs élèves. Cependant, le niveau de maîtrise du numérique demandé, pour pouvoir mettre en oeuvre l'activité, est plus élevé que dans le cas d'un usage simple d'une image interactive déjà créée. Les enseignants testeurs ont ainsi dû être formés à l'usage des logiciels Inkscape et Xia via le tutoriel mis également à disposition des élèves.



Les compétences du C2i2e (Certificat informatique et internet de l'enseignement supérieur de niveau 2 « enseignant ») nécessaires pour mettre en oeuvre les séances sont les suivantes :

- *A1. Maîtrise de l'environnement numérique professionnel* : les enseignants doivent être capables d'utiliser des ordinateurs reliés au réseau de l'établissement (en salle multimédia ou au CDI), de manipuler correctement les logiciels Inkscape et Xia, d'indiquer aux élèves comment trouver les ressources numériques (fichiers, logiciels) nécessaires au déroulement de la séance (ENT, site de l'établissement, etc.) et de récupérer les fichiers conçus par les élèves.
- *A3. Responsabilité professionnelle dans le cadre du système éducatif* : la charte d'usage numérique au sein de l'établissement doit être respectée pendant la séance.
- *B2. Conception et préparation de contenus d'enseignement et de situations d'apprentissage* : il faut être capable d'identifier les situations d'apprentissage propices à l'utilisation des TICE, préparer des ressources adaptées à la diversité des publics et des situations pédagogiques en sélectionnant des documents utilisables (questions des droits d'auteurs pour les documents utilisés ; portail Éduthèque pour accéder à des ressources pédagogiques qui peuvent être utilisées dans le cadre des ENT).
- *B3. Mise en oeuvre pédagogique de situations d'apprentissage utilisant les TICE* : les enseignants intègrent l'activité utilisant le numérique au sein d'une séquence pédagogique qui n'a pas recours aux TICE ; ils prennent en compte la diversité des élèves dans la mise en oeuvre des activités numériques et peuvent anticiper un incident technique en prévoyant une activité de remplacement.

4.2. Compétences et connaissances numériques des élèves

L'usage d'activités interactives permet aux élèves de travailler des compétences numériques définies pour le collège et le lycée. Voici une synthèse de quelques unes des compétences mobilisées pendant les séances.

Compétences mobilisées	
S'approprier un environnement informatique de travail	- Utiliser les logiciels et les services en ligne mis à disposition : les élèves travaillent à partir du navigateur internet et des logiciels Inkscape et Xia installés sur les ordinateurs et conçoivent leur l'image interactive en lien avec les consignes.
Échanger et communiquer avec des outils numériques	- Écrire, envoyer, diffuser, publier : les élèves adaptent leur langage lors de la rédaction du texte de leur image interactive et communiquent avec leur enseignant via une messagerie électronique.
Adopter une attitude responsable	- Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique : les élèves utilisent les ressources et les services mis à disposition prioritairement pour leurs apprentissages en prenant en compte les autres utilisateurs.
Collaborer pour réaliser une tâche	- Collaborer, s'entraider, mutualiser les savoirs : les élèves travaillent en équipe, se partagent des tâches, s'engagent dans un dialogue constructif, acceptent la contradiction tout en défendant leur point de vue.

4.3. Productions TraAM et publication d'élèves

Les « moments numériques » de l'académie de Versailles ne mènent pas à une publication en ligne des élèves visible sur internet. Cependant les productions réalisées en classe peuvent être mutualisées via l'Environnement numérique de travail (ENT) de l'établissement. Les droits d'auteur des élèves sur leurs images interactives doivent cependant être respectés même pour une diffusion dans le cadre restreint de la classe. L'intérêt de cette mise en commun est d'obtenir des ressources de cours créées par les élèves dans une logique socio-constructiviste.

5. Configurations requises pour optimiser ces pratiques pédagogiques

Comme lors de la mise en œuvre des séances TraAM pendant l'année scolaire 2014-2015, une nouvelle conception de la salle de classe semble nécessaire pour intégrer de façon fluide des « moments numériques » pendant une heure de cours. La configuration la plus optimale actuellement serait l'installation d'un meuble mobile contenant des ordinateurs portables ou des tablettes numériques ainsi qu'une borne wifi permettant de se connecter à internet sans aller en salle multimédia. De même, le mobilier devrait pour certaines activités être plutôt installé en îlots pour faciliter les échanges coopératifs entre les élèves et les déplacements du professeur pendant que la classe mène un travail interactif.

En ce qui concerne l'installation des outils numériques utilisés dans le cas des quatre productions, la variété des situations en fonction des établissements a pu poser problème au moment des tests. Les logiciels Inkscape et Xia devant être installés sur le réseau pédagogique, les compétences des personnes ressources des collèges et lycées ont été mobilisées. Dans l'un des cas, il a ainsi fallu procéder à l'installation de logiciels portables en urgence pour pouvoir pallier à l'absence des logiciels sur les postes de la salle multimédia. Cette situation montre la nécessité de continuer à anticiper l'organisation des séances pédagogiques mobilisant des outils numériques.

6. Accès au bilan et aux productions académiques

Tous les « moments numériques » TraAM de l'académie de Versailles sont disponibles sur le site Strabon (site académique en histoire, géographie et EMC) : <http://www.histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1486>. Le déroulé de chaque séance est détaillé et les ressources nécessaires à la mise en œuvre sont disponibles en téléchargement. Des documents d'accompagnement sont également disponibles ainsi que le bilan académique 2015-2016 : http://www.histoire.ac-versailles.fr/IMG/pdf/traam_bilan-15-16.pdf

Christine Fiasson
christine.fiasson@ac-versailles.fr
 Référente du projet TraAM - Académie de Versailles