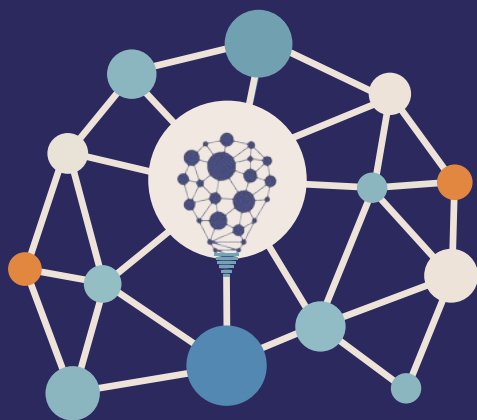




MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

Liberté
Égalité
Fraternité



TraAM

SYNTHÈSE 2025-2026

1 FICHE D'IDENTITE

Intitulé du projet :

Discipline(s) ou enseignement(s) :

Thématique :

Académie(s) :

Niveau(x) concerné(s) :

Mots clés principaux (4 maximum) pour indexation [Édubase](#) :

#TraAM

#etudededocument

#massacredeScio

#IA

Nom et prénom de la personne ayant rédigé cette synthèse : Benezit-Tachin Emilie

Nom et prénom de la personne référente du corps d'inspection : Rocher Nicolas

La CARDIE a-t-elle participé au groupe de travail ? Oui ☐ Non ☒ Pas à ma connaissance ☐

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Titre du scénario : Utiliser l'IA pour analyser une œuvre d'art engagée : Le Massacre de Chios d'Eugène Delacroix

Lien URL vers la page du site académique et la fiche Édubase (le cas échéant) :

Résumé du scénario pédagogique :

Afin de comprendre et d'analyser un tableau célèbre illustrant un événement historique important, les élèves ont été séparés en 2 équipes, l'une qui a mené ses recherches en utilisant un chatbot et l'autre par une recherche via des sites institutionnels. Un représentant de chaque groupe a par la suite été chargé d'échanger les informations collectées à l'équipe opposée. Les élèves ont ainsi pu comparer les deux supports.

Cette activité vise à renforcer les capacités de recherche et d'analyse d'une œuvre d'art ainsi que de développer l'esprit critique des élèves en utilisant des outils numériques (dont l'IA) pour analyser une œuvre d'art historique. Il s'agit ici du "Massacre de Scio" de Eugène Delacroix (ou de son nom exact « Scènes des massacres de Scio. Familles grecques attendant la mort ou l'esclavage »). Cette étude est un point de passage et d'ouverture du chapitre.

Outils/Supports/Plateformes :

Afin de regrouper les sites internet à utiliser et de proposer des prompts clé en main, la plateforme ELEA a été utilisée comme support de travail. L'IA utilisée a été le Chat de Mistral. Différents sites institutionnels ont été proposés : Histoire par l'image, Éduscol, FranceMémoire, Presses Universitaires de Rennes

Leviers identifiés pour la conduite du scénario :

Les élèves ont été très motivés globalement par le travail de groupe, par l'utilisation de supports numériques pour aborder une oeuvre d'art, activité jugée souvent assez complexe d'abord, et particulièrement par l'utilisation de l'IA (rédaction du prompt, comparaison des deux méthodes, gain de temps)

Freins rencontrés et difficultés observées :

Scénario qui nécessite de préférence des tablettes afin de gagner en praticité. Certains élèves manquent d'autonomie dans l'utilisation des outils numériques ou ont fortement besoin d'être accompagnés dans les différentes démarches de l'activité. Certains aussi se sont contentés de recopier les réponses générées par l'IA notamment sans se les approprier.

2.1 PRÉSENTATION DU CADRE ET DU SCÉNARIO PRODUIT

Le scénario s'est déroulé dans la première partie du chapitre, sur une heure et demi, en salle de classe à l'aide de tablettes avec clavier.

Les élèves ont été répartis librement en 8 groupes et ont choisi l'organisation de groupe qui leur semblait la plus efficace (répartition du travail, gestion du temps imparti...)

- Pendant 30 mn : 4 groupes travaillent sur des sites internet répertoriés de manière traditionnelle (Equipe 1); 4 groupes travaillent à partir d'une IA (ici Mistral) (Equipe 2). Chaque groupe remplit une fiche de questions sur le tableau (contexte, analyse visuelle, réception, lien avec les nationalités). Les groupes "IA" utilisent des prompts structurés pour obtenir des réponses. Les groupes "traditionnels" exploitent les sites institutionnels listés.
- Pendant 15 mn : Compte rendu. Un représentant de chaque groupe présente les conclusions de son équipe à un groupe de l'autre méthode. Les élèves notent les différences et compléments entre les analyses.
- Pendant 20 mn : rédaction individuelle : Chaque élève rédige un paragraphe argumenté répondant à la problématique : « En quoi Le Massacre de Scio est-il représentatif du mouvement des nationalités au XIXe siècle ? ». Le paragraphe doit intégrer les éléments des échanges et des fiches.
- Conclusion (10 mn) : lecture de quelques paragraphes et discussion sur les avantages et les limites des deux méthodes.

Présenter de façon synthétique le cadre du travail conduit, les acteurs mobilisés ainsi que les publics concernés.

Décrire la composition des groupes d'élèves en précisant, le cas échéant, la présence d'élèves à besoins éducatifs particuliers, notamment ceux scolarisés en dispositif ULIS (accompagnés par un AESH ou bénéficiant d'aides techniques), ainsi que la présence éventuelle d'élèves allophones nouvellement arrivés (EANA). Préciser les adaptations pédagogiques mises en œuvre pour répondre à la diversité des besoins.

Mentionner, lorsque c'est pertinent, l'inscription du scénario dans un cadre plus large : projet d'établissement, de bassin ou projet disciplinaire académique.

2.2 ANALYSE DU SCÉNARIO

Les élèves ont été très investis et intéressés par cette activité qui leur a permis d'obtenir une bonne connaissance et compréhension du contexte du tableau ainsi que de l'analyser plus en profondeur. Le fait de comparer les résultats obtenus par les deux approches leur a offert une réflexion intéressante sur l'utilisation des IA : s'ils ont apprécié le gain de temps de cet outil et le fait de pouvoir dialoguer avec afin d'obtenir des réponses plus pertinentes, ils ont noté l'aspect plus imprécis et déploré l'absence de source mentionnée. Certains ont soulevé l'empreinte écologique conséquente de cet outil. Beaucoup ont déclaré préférer les sites institutionnels pour la qualité et complexité des informations délivrées : ils ont apprécié devoir faire un effort de sélection, de compréhension et de synthèse qui leur a semblé, à raison, favoriser l'apprentissage. L'IA leur est cependant apparue comme un moyen de synthèse et de simplification très utile.

Cette activité a également renforcé la collaboration au sein des groupes d'élèves en nécessitant de s'organiser et de se répartir les tâches lors du 1er temps de travail mais aussi par les interactions entre groupes utilisant des sources d'informations différentes lors du 2e temps, provoquant des discussions et retours réflexifs sur les deux méthodes.

Le travail de synthèse finale, un écrit individuel et non numérique, a permis à chacun de synthétiser les connaissances abordées et de construire une réflexion argumentée.

Plus-value pédagogique observée

A titre indicatif : engagement des élèves, différenciation, collaboration, compétences numériques.

Apports spécifiques du numérique

A titre indicatif : scénarisation, production, accès à l'information, création, collaboration). Préciser également le niveau d'intégration du numérique (référence éventuelle au modèle SAMR ou autre cadre d'analyse).

Conditions de mise en œuvre

- Modalités de prise en compte des besoins éducatifs particuliers ;
- Accompagnements pédagogiques, techniques ou institutionnels nécessaires.

2.3 LIEN AVEC LA RECHERCHE

Préciser si le scénario entretient un lien avec la recherche.

Trois niveaux peuvent être distingués :

2.3.1. Inspiration scientifique

Le scénario s'est-il appuyé explicitement sur les travaux d'un chercheur, d'un laboratoire ou d'un courant de recherche particulier ?

2.3.2. Interaction avec la recherche

Des chercheurs, universitaires ou experts ont-ils contribué au scénario (interventions, accompagnement scientifique, regard critique, co-construction) ?

2.3.3. Production étudiée par la recherche

Les scénarios ou parcours produits ont-ils fait l'objet d'une observation, d'une analyse ou d'une étude de recherche (expérimentation, publication, mémoire, recherche-action...) ?

3.1 DOMAINES ET COMPÉTENCES TRAVAILLÉES DU CRCN (les identifier explicitement)

1. Information et Données :

1.1. Mener une recherche numérique, effectuer une recherche dans des environnements numériques divers, expliquer sa stratégie de recherche (recul critique), connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

2. Communication et collaboration :

2.4 : S'insérer dans un monde numérique, définir des stratégies de protection des données personnelles, prendre conscience des enjeux économiques, sociaux juridiques et politiques du numérique.

5. Environnement numérique

5.2. Construire un environnement numérique : Utiliser des ressources pour mettre à jour et améliorer ses compétences numériques, notamment pour de nouveaux outils et de nouvelles aptitudes

3.2 COMMUNICATION ET VALORISATION DU SCÉNARIO

Le scénario sera ajouté aux scénarios déjà réalisés dans l'académie par rapport aux usages pédagogiques de l'IA. Il pourra, alors, être davantage détaillé et accompagné de documents annexes (fiches de travail, réalisation d'élèves, ...).

Le scénario TraAM a-t-il fait l'objet d'actions de communication ou de valorisation, ou celles-ci sont-elles envisagées ?

3.2.1. Valorisation déjà réalisée

Lors de la conduite du scénario, des productions de communication ont-elles été réalisées ?
(vidéos de présentation ou de retour d'expérience, publications sur des sites institutionnels, articles de presse, diffusion sur réseaux professionnels ou scientifiques...)

3.2.2. Valorisation envisagée

Des actions de communication ou de diffusion sont-elles prévues ?
Préciser, le cas échéant, les supports, cadres ou partenaires.

3.3 DISPOSITIFS DE FORMATION ASSOCIÉS

Une formation est déjà assurée dans l'académie quant à l'enseignement de l'histoire-géographie avec l'IA.
Ce scénario pourra être utilisé à cette occasion.

Le scénario a-t-il donné lieu à la création ou à l'animation de dispositifs de formation en lien avec les travaux menés ?

Préciser, le cas échéant :

- L'intégration des productions TraAM dans des parcours M@gistère, des formations ou des temps d'animation.
- La création de modules de formation inscrits au PRAF, au PNF, en lien direct avec les productions dans le cadre des TraAM.
- Le nombre de sessions proposées, les publics concernés et, une première estimation du nombre de personnels formés.

Cette rubrique vise à documenter l'impact du scénario au-delà de la production de ressources, en mettant en évidence son inscription dans le développement professionnel continu des enseignants.

4.1 BIBLIOGRAPHIE (PRÉSENTATION NORMÉE RECOMMANDÉE ISO 690)

Elisabeth A. Fraser, La politique de la famille sous la Restauration : les Massacres de Scio d'Eugène Delacroix, Presses universitaires de Rennes, 2015 (pages 175-184)

4.2 RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

<https://histoire-image.org/etudes/scenes-massacres-scio>

<https://eduscol.education.gouv.fr/6603/le-philhellenisme-au-travers-des-scenes-des-massacres-de-scio-d-eugene-delacroix>

<https://www.france-memoire.fr/delacroix-expose-les-scenes-des-massacres-de-scio/>

4.3 ARTICLE(S) RÉDIGÉ(S) SUR CE SCÉNARIO TRAAM

4.4 EXEMPLES DE PRODUCTIONS D'ÉLÈVES

(à joindre séparément)

CONTACT :

dne-tn3.traam@education.gouv.fr

Direction du Numérique pour l'Éducation
(Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur - TN3)