

Préparation du séminaire des IAN d'histoire-géographie - 20 mai 2026

Compte-rendu des TraAM de l'académie de Bordeaux

L'équipe numérique de l'**académie de Bordeaux** est composée de **16 professeurs** (dont le IAN), 6 en collège et 10 en lycée, **pilotée par M^{me} Gauthier, IA-IPR**. Elle a décidé de s'engager sur les TraAM dont la thématique nationale disciplinaire était « Réflexions sur les usages de l'intelligence artificielle en histoire et géographie : finalités, enjeux et perspectives ».

Afin de prolonger la réflexion engagée en 2024-2025 sur « l'IA au service des enseignants d'histoire-géographie », la **thématique retenue** par l'académie de Bordeaux cette année est tout simplement « **l'IA au service des élèves (?)** ».

Trois hypothèses de départ ont été formulées en lien avec les objectifs académiques des TraAM :

- Axe 1 : **L'IA permet-elle aux élèves de progresser dans les travaux d'écriture ?**
- Axe 2 : **Est-ce que les élèves sont capables de critiquer le travail rendu par une IA ?**
- Axe 3 : **L'IA aide-t-elle les élèves à mieux apprendre leurs leçons ?**

Ces 3 hypothèses nous ont permis de définir nos **3 axes de travail** :

- **Axe 1 : IA pour développer les compétences langagières des élèves**
- **Axe 2 : IA pour développer l'esprit critique des élèves**
- **Axe 3 : IA pour préparer les évaluations et examens, et développer l'autonomie des élèves**

Au total, **21 scénarios ont été proposés**, mis sous la forme d'un gabarit élaboré à cet effet, et présentés lors de notre première réunion en visio au mois d'octobre.

Lors de la réunion en décembre, le groupe a été divisé en 3 groupes selon les axes retenus. Chaque collègue a présenté, au reste du groupe, son ou ses scénarios ainsi que les premiers résultats de l'expérimentation avec les élèves.

Au cours de cette journée, le gabarit a évolué. Certaines parties ont été simplifiées et de nouvelles sont apparues (ex : les pistes d'amélioration et la rubrique pour aller plus loin).

Deux n'ont pas pu être testés par manque de temps (lié au passage du collège au lycée et à la paternité).

Au final, seuls 11 scénarios ont été retenus au niveau académique. Les autres ont été écartés à cause notamment du non-respect du RGPD et du cadre d'usage de l'IA dans l'éducation : création de comptes, expérimentation en fin de cycle 3 et début de cycle 4.

Certains scénarios ont été présentés lors de 2 webinaires et d'une journée de formation « HG et IA » organisée dans 4 des 5 départements de l'académie.

Les 11 scénarios sont déjà présents sur le sur académique Terres et Temps. Mais seulement **6 au niveau national seront référencés dans Edubase.**

AXE 1 — L'IA pour développer les compétences langagières des élèves

Collège

TraAM – Collège – 3ème – Histoire : Rédiger un développement construit avec Ecrivor : « Un monde bipolaire au temps de la guerre froide » (Edubase)

L'activité se déroule sur 1 heure, en deux phases de 30 minutes. Dans un premier temps, chaque élève rédige individuellement son développement construit sur la Guerre froide. Dans un second temps, il soumet son texte partie par partie au chatbot d'Ecrivor, paramétré par l'enseignant avec un prompt structuré en 5 blocs (introduction, trois axes thématiques, conclusion). Ecrivor ne donne jamais la réponse mais pose des questions de guidage pour amener l'élève à identifier lui-même les faiblesses de son texte. L'élève améliore ensuite son développement construit en fonction des retours reçus.

Avantages : Le dispositif offre un feedback immédiat, personnalisé et différencié pour chaque élève, favorisant la métacognition (capacité à décrire et évaluer sa façon de penser) et l'autonomie tout en libérant l'enseignant pour un accompagnement ciblé.

Inconvénients : L'activité nécessite un temps de prise en main de l'outil. L'outil est limité à 5 prompts de 1000 caractères. L'IA ne détecte pas toutes les fautes (maxi 30) et les erreurs (historiques et/ou géographiques). L'outil est plutôt adapté pour le collège.

Lycée

TraAM – Lycée – 1ère – Géographie : Travailler l'argumentation à l'aide du chatbot Mizou : EDC « La métropolisation à Mumbai : dynamiques et enjeux d'une métropole émergente » (Edubase)

L'activité se déroule en trois étapes. Dans un contexte de jeu de rôle, les élèves incarnent des urbanistes mandatés pour présenter un rapport sur Mumbai. Lors de l'étape 1, les équipes de 5 élèves travaillent sur un des trois thèmes de la métropole (économique, social, recomposition) à partir d'un corpus de 12 documents. Lors de l'étape 2, une classe puzzle permet à chaque élève de partager son travail dans une nouvelle équipe mixte, qui rédige ensuite une synthèse collective argumentée. Lors de l'étape 3, les équipes engagent un débat argumenté via le chatbot Mizou (qui incarne un élu indien favorable au développement urbain durable) et doivent défendre des arguments sur les opportunités et les défis de la métropolisation. Le chatbot relance, questionne, demande des exemples précis et pousse les élèves à utiliser le vocabulaire géographique.

Avantages : L'activité favorise la coopération, la mutualisation et l'argumentation géographique dans un cadre sécurisé ; Mizou individualise les échanges en fonction de l'argumentation propre à chaque groupe et ne nécessite pas de compte élève.

Inconvénients : L'IA peut se montrer redondante si le prompt n'est pas suffisamment affiné ; l'étape 3 ne peut pas être reportée sur une autre séance une fois lancée, et l'accès est limité à 50 utilisateurs par QR Code.

AXE 2 — L'IA pour développer l'esprit critique des élèves

Collège

TraAM – Collège/Lycée (de la 6ème à la Terminale) : Parcours IA sans manipulation (Edubase)

Le scénario propose un parcours de découverte de l'IA sans manipulation directe par les élèves. Il peut être mené en autonomie ou en séance de cours, seul ou à plusieurs selon les parties. Les élèves découvrent d'abord ce qu'est l'IA, son histoire et son fonctionnement, puis travaillent sur ses atouts, ses limites et ses dangers. L'IA n'est pas utilisée comme outil de production ; elle devient un objet d'étude permettant de comprendre les biais, les hallucinations, la protection des données et les effets sociaux ou environnementaux.

Avantages : Le parcours ne nécessite pas de support informatique élève et peut être utilisé dès la 6^{ème}. Il est modulable et développe l'esprit critique sans exposer directement les élèves à la manipulation d'outils IA.

Inconvénients : Le parcours est assez long et peut devenir chronophage. Il gagnerait à être complété dans une logique pluriannuelle pour approfondir progressivement certains aspects.

Lycée

TraAM – Lycée – 1ère – Cours introductif à l'HGGSP : Rédiger une revue de presse à l'aide d'une IA générative (Edubase)

Le scénario demande aux élèves de réaliser en binôme une revue de presse sur un sujet d'actualité géopolitique imposé (exemple : la reconnaissance de l'État palestinien par la France). Chaque binôme utilise une IA générative différente imposée parmi quatre — ChatGPT, Mistral, Perplexity, Gemini — sans création de compte. Les élèves doivent sélectionner quatre à cinq articles présentant des points de vue divergents (historique, politique, géopolitique, géographique), noter leurs prompts successifs, identifier les sources mobilisées par l'IA et les évaluer. Chaque binôme présente sa revue de presse à l'oral. La présentation orale permet ensuite de comparer les IA et de discuter leurs sources, leurs biais et leurs limites.

Avantages : L'IA accélère l'accès à une diversité d'articles et facilite la constitution d'une revue de presse. La comparaison des outils nourrit un travail critique riche sur les sources et les biais informationnels.

Inconvénients : Des prompts trop imprécis donnent des résultats peu satisfaisants. Certains élèves n'identifient pas assez les sources mobilisées par l'IA et remplissent incomplètement la narration de recherche.

AXE 3 — L'IA pour préparer les évaluations et examens, et développer l'autonomie des élèves

Collège

TraAM – Collège – 3ème – Histoire : Construire des outils de révision à l'aide de Quizwizard, l'IA de Wooflash : « Démocraties fragilisées et expériences totalitaires dans l'Europe de l'entre-deux-guerres » (Edubase)

Le scénario vise à apprendre aux élèves à construire des outils de révision. La première heure est consacrée à la présentation du RGPD et de la charte d'usage de l'IA en éducation, puis à la création de comptes Wooflash avec des pseudonymes. La seconde heure débute par une présentation de l'IA Quizwizard via un tutoriel, puis les élèves génèrent eux-mêmes, à partir du contenu de la leçon, différents outils de révision personnalisés : QCM, flashcards, questions ouvertes, textes à trous, associations. Wooflash permet ensuite aux élèves de s'entraîner selon la logique de la répétition espacée et de suivre leurs progrès individuels.

Avantages : L'activité est simple à prendre en main et implique activement les élèves dans leur apprentissage.

Inconvénients : La création des comptes avec pseudonymes requiert un accompagnement renforcé. Le temps de prise en main est variable selon les élèves. Les questions et les réponses générées peuvent être redondantes et contenir des erreurs ou des imprécisions.

Lycée

TraAM – Lycée – 1ère – HGGSP : Produire des supports visuels à l'aide de Napkin : « Comprendre un régime politique : la démocratie » (Edubase)

Le scénario intervient après un travail sur plusieurs exemples de démocratie directe. En fin de séquence, l'enseignant fournit aux élèves plusieurs infographies générées par Napkin.ai à partir du texte du cours, sans prompt particulier. Dans un premier temps, les élèves choisissent individuellement ou en binôme l'infographie la plus pertinente pour répondre à la question des atouts et limites de la démocratie directe, en justifiant leur sélection et en expliquant pourquoi les autres ne conviennent pas. Dans un second temps, ils proposent des améliorations concrètes à la production retenue (ajout ou suppression de texte, modification des icônes, des couleurs) en argumentant leurs choix. L'IA est donc utilisée comme productrice de supports visuels à critiquer, modifier et adapter.

Avantages : L'IA génère très rapidement des infographies visuellement soignées qui constituent des supports synthétiques efficaces pour la mémorisation ; l'exercice de sélection et d'amélioration mobilise simultanément l'esprit critique et renforce la compréhension du cours.

Inconvénients : L'outil nécessite la création d'un compte pour une utilisation directe par les élèves, ce qui empêche la personnalisation en classe ; de nombreuses infographies générées sont hors sujet et certains élèves peinent à les identifier comme telles.

Le **bilan** est mitigé mais encourageant.

Axe 1 — L'IA permet-elle aux élèves de progresser dans les travaux d'écriture ?

Les expérimentations montrent que l'IA peut aider les élèves à progresser dans les travaux d'écriture, à condition que son usage soit guidé par l'enseignant.

Les **plus-values** sont importantes.

Pour la discipline, elle aide à mieux organiser les idées, à structurer un raisonnement, à enrichir les phrases et à améliorer la méthode attendue (comme AEI : Argumentation, Explication, Illustration) dans un paragraphe rédigé et argumenté, type développement construit.

Pour les enseignants, l'IA permet de proposer un accompagnement plus individualisé, de différencier les aides et de faire travailler les élèves sur plusieurs étapes de l'écriture : chercher des idées, les classer, rédiger, corriger, améliorer, argumenter.

Pour les élèves, l'intérêt principal est de recevoir un retour rapide, souvent personnalisé, qui les aide à repérer les manques dans leur texte et à comprendre comment progresser. L'IA peut aussi rassurer les élèves les plus fragiles, car elle rend l'entrée dans l'écriture moins difficile.

Les **limites** restent importantes.

Pour la discipline, l'IA peut produire des textes corrects en apparence, mais incomplets, trop généraux ou insuffisamment ancrés dans les connaissances historiques et géographiques.

Pour les enseignants, son usage demande un cadrage précis, du temps de préparation et une vérification des productions.

Pour les élèves, le risque est de trop s'appuyer sur l'outil, de recopier sans comprendre ou de croire que le texte produit par une IA est forcément bien rédigé et totalement juste. L'IA ne fait donc pas progresser seule : elle devient utile seulement si elle est intégrée dans une démarche d'apprentissage explicite.

Axe 2 — Est-ce que les élèves sont capables de critiquer le travail rendu par une IA ?

Les expérimentations montrent que les élèves peuvent apprendre à critiquer le travail rendu par une IA, mais que cette capacité n'est pas immédiate.

Les **plus-values** sont importantes.

Pour la discipline, l'IA devient un bon support pour travailler l'esprit critique, car elle oblige les élèves à vérifier les sources, à repérer les erreurs, à identifier les oublis et à discuter la fiabilité d'une réponse.

Pour les enseignants, l'intérêt est de transformer l'IA en objet d'analyse : les élèves ne se contentent pas d'utiliser l'outil, ils apprennent à en comprendre les limites.

Pour les élèves, cette démarche permet de prendre de la distance, de ne pas accepter une réponse comme vraie simplement parce qu'elle est bien formulée, et de mieux comprendre l'importance des sources, du contexte et du croisement des informations.

Les **limites** sont toutefois nettes.

Pour la discipline, l'IA peut brouiller le rapport au savoir si les élèves ne distinguent pas clairement une information fiable, une hypothèse, une erreur ou une invention.

Pour les enseignants, le travail critique prend du temps et demande des consignes très précises, notamment sur les sources, les biais, les prompts et la vérification des résultats.

Pour les élèves, critiquer une IA suppose déjà de maîtriser des connaissances et des méthodes : sans repères solides, ils peuvent avoir du mal à voir ce qui est faux, incomplet ou discutable. L'esprit critique face à l'IA doit donc être enseigné progressivement.

Axe 3 — L'IA aide-t-elle les élèves à mieux apprendre leurs leçons ?

Les expérimentations montrent que l'IA peut aider les élèves à mieux apprendre leurs leçons lorsqu'elle sert à organiser, reformuler et réviser les connaissances.

Les **plus-values** sont importantes.

Pour la discipline, elle peut aider à transformer un cours en outils de mémorisation, à construire des supports visuels, à produire des questions d'entraînement ou à mettre en relation des notions.

Pour les enseignants, elle représente un gain de temps pour créer des supports variés et adapter les révisions aux besoins des élèves.

Pour les élèves, elle peut favoriser l'autonomie, la mémorisation active et l'entraînement régulier, surtout lorsque les activités les obligent à vérifier, corriger et reformuler les productions générées.

Les **limites** concernent surtout la qualité des contenus produits.

Pour la discipline, l'IA peut simplifier trop fortement les connaissances, oublier des éléments importants ou mal organiser les idées.

Pour les enseignants, elle impose une relecture systématique, car les supports générés peuvent contenir des erreurs, des imprécisions ou des choix peu adaptés aux objectifs du cours.

Pour les élèves, le risque est de croire que l'outil suffit pour apprendre, alors que la mémorisation demande un travail personnel : relire, reformuler, s'entraîner, se tromper et recommencer. L'IA peut donc aider à apprendre, mais elle ne remplace pas l'effort de mémorisation ni l'accompagnement du professeur.

Conclusion

L'IA ne remplace pas le travail de l'élève ni celui de l'enseignant.

Elle peut cependant le faciliter, l'enrichir et l'accélérer — mais seulement si elle est encadrée, questionnée et utilisée avec discernement.