

Bilan national des TraAM

Premier degré

Synthèse

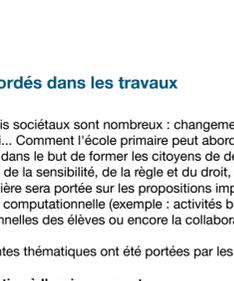


TraAM2021

Présentation du projet national

Thématique

À l'aide du numérique, adopter une démarche d'investigation favorisant les activités collaboratives dès l'école primaire et contribuant à développer la créativité des élèves



14 Scénarios

PRODUCTIONS

- Livres numériques
- Présentations
- Maquette interactive
- Escape game numérique
- Chasse au trésor interactive
- Émissions de webradio
- Modélisation numérique

Axes abordés dans les travaux

Les défis sociétaux sont nombreux : changement climatique, égalité fille garçon, inclusion, respect d'autrui... Comment l'école primaire peut aborder ces enjeux majeurs au sein des classes et en dehors dans le but de former les citoyens de demain capables d'esprit critique et de choix éclairés (culture de la sensibilité, de la règle et du droit, du jugement, de l'engagement) ? Une attention particulière sera portée sur les propositions impliquant la démarche d'investigation, la créativité, la pensée computationnelle (exemple : activités branchées ou débranchées...) les compétences émotionnelles des élèves ou encore la collaboration...

Différentes thématiques ont été portées par les projets réalisés :

l'éducation à l'environnement.

l'éducation à la citoyenneté

l'éducation artistique et culturelle (valorisation du patrimoine par un jeu de piste mathématiques)

Voici plus spécifiquement les projets développés par les académies :

Créteil : Le changement climatique. Se sentir Climatosensible, en opposition au terme « climatosceptique ». Les élèves réfléchiront aux raisons du changement climatique, aux réponses citoyennes qui y sont apportées et aux moyens de communiquer pour sensibiliser la communauté.

Lille : permettre aux élèves de découvrir et d'appréhender leur espace de vie proche au niveau spatial, culturel et organisationnel en mobilisant des outils numériques au sein d'une pédagogie de projet.

Nantes : Élaborer et mettre en œuvre des scénarii pédagogiques EPS accessibles à l'ensemble des élèves (prenant en considération les besoins particuliers) en ayant recours aux outils numériques (tablettes).

Orléans-Tours : créer un documentaire sonore collaboratif pour sensibiliser aux enjeux historiques et sociaux de l'environnement. Le thème retenu, « Raconte la Touraine », permet d'associer la découverte du patrimoine local, la mise en voix de productions d'élèves et la création d'un web documentaire.

Rennes : engager une éducation à l'écoute, à la production d'écrits destinés à être oralisés. La démarche proposée vise également à donner l'occasion aux élèves de produire des énoncés oraux maîtrisés dans le cadre de la découverte et de la pratique de la webradio à l'école.

Lien avec le CRCN

Information et données

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

- **Grenoble :** Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser. Télécharger et installer un programme sur l'ordinateur utilisé (Freeplane)
Créer un compte sur le site LearningApps enregistrer/gérer ses applis, les mettre à la disposition des élèves, gérer sa classe.....) Sauvegarder /renommer/gérer les fichiers générés avec un outil numérique en ligne (Frisechronos, Vocaroo)
- **Créteil :** Les élèves ont été invités à faire une première série de recherches documentaires en ligne. Ce qui a permis de mettre en avant les bonnes pratiques, les réflexes pour effectuer une recherche efficace (mots clés, recherche d'images, recherche par droits d'usage), ainsi que d'identifier différents moteurs de recherche.
Ils ont réfléchi aux traces laissées par leurs recherches à l'aide d'un outil de visualisation appliqué aux cookies, et à leur utilisation des réseaux sociaux, notamment pour s'informer, grâce à l'intervention du délégué du procureur.

Création de contenus

- 3.1. Développer des documents textuels
- 3.2. Développer des documents multimédias

- **Grenoble :** En lien avec les compétences du programme d'histoire au CM : Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes. S'informer dans le monde numérique. Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués.
- **Créteil :** Les élèves ont été amenés à produire des contenus de plus en plus riches, faisant appel à des fonctionnalités de plus en plus complexes.
Dans un premier temps, ils ont mis en forme des documents composés principalement de textes, avec quelques photos. Puis, ils ont réalisé une image interactive en s'inspirant d'un modèle papier. Ensuite, ils ont créé des logos, en choisissant un modèle modifiable qui leur a servi de base. Dans un second temps, ils ont écrit de façon collaborative pour définir la trame de leur document. Ils ont assemblé leurs textes et leurs images pour réaliser des scénarimages préparatoires à leurs vidéos. En fin de projet, ils ont été libres de réutiliser l'outil de leur choix pour mettre en forme leurs restitutions.
- **Lille :** Découpage de fichiers audio sur Audacity, montage de blocs de programmation sur Scratch.

Environnement numérique

5.2. Développer des documents textuels

- **Lille et Orléans-Tours :** Etude du montage reliant ordinateur, carte Makey-Makey, carte mentale et programme Scratch par représentation initiale et débats. (Lille)

Productions académiques

1 ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Donner du sens à l'utilisation du numérique pour se documenter, mais aussi pour exercer son pouvoir d'agir en tant que citoyen



2 ACADÉMIE DE GRENOBLE

Dynamiser et rendre plus vivant l'enseignement de l'histoire en s'intéressant au patrimoine de proximité et à l'histoire de l'Isère. L'exploration des ressources numériques et des collections des musées départementaux ainsi que les investigations menées par les élèves autour de leur école permettront de mieux comprendre les traces et les héritages de l'occupation ancienne du territoire et de construire de réels repères historiques en donnant du sens aux apprentissages.



3 ACADÉMIE DE LILLE

Travailler de façons transdisciplinaire et trans-cycle en lien avec les programmes de questionner l'espace et de questionner le monde du CP au CM2
Permettre un transfert d'informations en direction des familles afin de créer ou recréer du lien entre l'école, la ville et les familles.



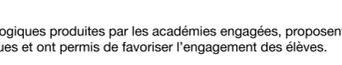
4 ACADÉMIE DE NANTES

Accompagner par l'image et la modélisation numérique certaines situations de référence en EPS ou d'ateliers Encourager les élèves à se filmer et concevoir entre eux des réponses aux problématiques rencontrées



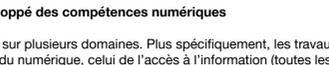
5 ACADÉMIE DE ORLÉANS-TOURS

Créer à plusieurs classes un documentaire sonore collaboratif
Sensibiliser les élèves aux enjeux historiques et sociaux de leur environnement



6 ACADÉMIE DE RENNES

Créer et diffuser des contenus radio, de podcasts en vue de développer la culture numérique des élèves et des familles à travers l'univers de la webradio



Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

Les séquences pédagogiques produites par les académies engagées, proposent des modalités de travail variées et ludiques et ont permis de favoriser l'engagement des élèves.

Production collaborative de documents

Les élèves ont été amenés à développer leurs propres supports de communication. (Toutes les académies)
Il a fallu faire des choix, renoncer à certaines pistes pour en sélectionner une plus consensuelle. (Toutes les académies)
La diversité des tâches a permis à chacun de s'investir selon ses possibilités. (Académie d'Orléans-Tours)

- **Autour de la sensibilisation à la citoyenneté (académie de Créteil)**

Plusieurs enjeux citoyens interpellent nos jeunes élèves : différence, responsabilité, rumeur. À l'aide d'outils numériques, ils ont réfléchi, collecté des informations, et créé pour partager leurs conclusions. La collaboration a permis à chaque classe de s'enrichir du travail des autres.

Les élèves ont développé des compétences numériques

Le CRCN a été investi sur plusieurs domaines. Plus spécifiquement, les travaux ont mis en avant un aspect très important du numérique, celui de l'accès à l'information (toutes les académies). Le numérique permet de donner « une voix » aux élèves : ceux-ci sont passés du statut d'observateur à celui d'acteur. Les connaissances scientifiques acquises ont été restituées et partagées grâce à la production de capsules vidéo et d'animations en volume. (Académies de Créteil et de Lille). Le logiciel Scratch a pu permettre une première approche d'un langage algorithmique et de développer des activités de proposition d'hypothèses (académie de Lille).

Des outils numériques qui favorisent les processus narratifs

Les cartes mentales permettent de mobiliser différentes aires du cerveau grâce à l'utilisation d'images, de flèches ou de mots clés, l'utilisation du format paysage est également plus adaptée à notre vision. (Académie de Lille)
Au niveau pédagogique, la carte mentale est un support sans texte qui permet d'exprimer sa pensée sans les blocages que peuvent être l'orthographe, la syntaxe ou la grammaire. Elle permet à des élèves en difficulté de prendre confiance en eux, d'organiser leur pensée et de produire un schéma narratif complet. C'est enfin un support stable, lisible et transférable qui peut servir d'appui pour des échanges en classe. L'enregistrement des histoires nécessite pour l'élève d'organiser son discours et de poser sa voix. C'est également un support permettant un feedback et un retour pour améliorer sa production.

Autres compétences développées :

- **Le développement du regard mathématique des élèves.** Le projet de l'académie de Lille a été l'occasion d'apporter une dimension réelle et concrète aux mathématiques, collaborative par la création d'un jeu de piste mathématique, et créé pour partager les compétences que procure l'usage des nouvelles technologies.
- Une meilleure connaissance de leur environnement proche. L'exploration des ressources numériques et des collections des musées départementaux ainsi que les investigations menées par les élèves autour de leur école permettront de mieux comprendre les traces et les héritages de l'occupation ancienne du territoire et de construire de réels repères historiques en donnant du sens aux apprentissages. (Académies de Grenoble et d'Orléans-Tours)

Innovation pédagogique

Les ressources produites peuvent servir de support pour :

- Impulser une dynamique pédagogique au sein des équipes enseignantes
- Former celles-ci sur des enjeux forts tels que : les fondamentaux, les usages du numérique et l'Education aux Médias et à l'Information
- Susciter l'appétence scolaire en intégrant le numérique dans les apprentissages
- Construire des projets collaboratifs qui induisent des usages pédagogiques du numérique, abordent les compétences du CRCN de manière concrète et contextualisée et favorisent le développement d'une culture numérique.

Mutualisation inter-académique

Les projets ont renforcé la mutualisation des savoirs, des pratiques et a donné lieu à un kit qui permet de créer, d'expérimenter des ressources clé en main à destination des élèves, des enseignants et des formateurs.

Ils proposent ainsi des pistes d'utilisation du numérique à travers l'élaboration de projets entre pairs.

Difficultés rencontrées

Afin de mettre en œuvre de façon optimale les séquences proposées, il semble judicieux :

- D'optimiser le nombre d'élèves par groupe de travail : la médiation enseignante doit pouvoir s'effectuer lors de la séance mais également en amont des séances pour établir les critères d'usage des tablettes (bien limiter leur usage à ce qui est utile pendant la séance).
- De consolider les compétences numériques des enseignants par rapport aux outils utilisés

Pistes pour l'essai des pratiques

Tous les outils numériques sont transposables en situation de problématique d'un autre thème. Les différents projets peuvent être utilisés comme une ressource d'inspiration au niveau des actions de formation faites par les conseillers pédagogiques aux usages du numérique ou ERUN :

- soit en tant que formation-glace avec une vidéo du projet et puis construction avec les outils utilisés pendant la formation.
- soit en fin de formation où l'on présente ce que des classes ont pu mener avec les outils travaillés pendant la formation.

Par ailleurs, les ressources produites sont mobilisées dans le carte de parcours M@gistère (en cours d'élaboration)
toutes les séquences sont disponibles via les sites académiques et sont diffusées sur [Prim@bord](#)

Parcours de formation



Production de modules m@gistère en auto-formation

Intention

Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en œuvre ces productions.
Afin d'accompagner l'usage en classe de ces ressources, des parcours de formation en autonomie autoformation, disponibles via m@gistère, vont être développés.
D'une durée maximale de 2h, ils vous permettront de vous accompagner dans le développement de vos compétences numériques.

Les TraAM, des projets en deux temps

Le format de ces travaux se déroule sur 2 ans. Dans un premier temps, les académies engagées dans la réflexion produisent des ressources pédagogiques exploitables en classe.
Puis, fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année donne lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

Année 1

- 6 académies sélectionnées
- Production de scénarios pédagogiques en lien avec la thématique choisie

Année 2

- Plusieurs académies poursuivent les travaux et développent des modules de formation.
- De nouvelles académies peuvent entrer dans le dispositif et produire des scénarios pédagogiques