

# Bilan national des TraAM

## Économie et gestion

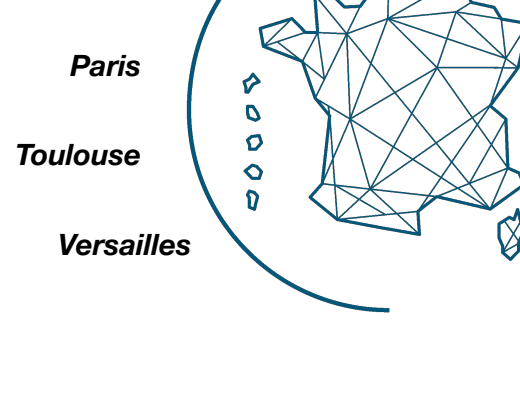
### Synthèse



## Présentation du projet national

Thématique 2022

**Favoriser l'engagement scolaire grâce au numérique**



21 Scénarios

#### PRODUCTIONS

- Séquences pédagogiques
- Capsules vidéo
- Tutoriels



#### Axes abordés dans les travaux

L'usage du numérique offre des opportunités propres à l'enseignement de l'économie et gestion pour favoriser l'engagement des apprenants, notamment en facilitant leur accompagnement (différenciation, individualisation, remédiation...).

Les attentes portaient sur :

**L'expérimentation de solutions adaptées aux différents niveaux et contextes d'enseignement (enseignements professionnels, enseignements technologiques pré-bac et post-bac) dans les différentes spécialités de l'économie et gestion**

**La proposition de scénarios pédagogiques exploratoires (conditions, objectifs, démarches, résultats attendus/constatés) qui mettent en œuvre des indicateurs permettant de mesurer l'évolution de la motivation des apprenants, des résultats scolaires et de la relation apprenants/enseignants.**

**La restitution d'exemples de pratiques à partir de supports numériques basés sur de courtes séquences vidéos.**



#### Lien avec le CRCN



#### Information et données

##### 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

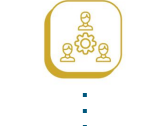
Réalisation d'une veille commerciale, recherche préalable pour réaliser des CV vidéo

##### 1.2 Gérer des données

Gestion de cartes de mémorisation

##### 1.3 Traiter des données

Travail sur une base de données (répartition du travail)



#### Communication et collaboration

##### 2.1 Interagir

Commenter et évaluer le travail d'un camarade

##### 2.2 Partager et publier

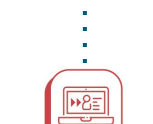
Partager un fichier et le déposer dans une carte mentale, le casier (ENT)

##### 2.3 Collaborer

Créer un support de révision en binôme, proposer une action de fidélisation

##### 2.4 S'insérer dans le monde numérique

Consulter les ressources via l'ENT et Moodle



#### Création de contenus

##### 3.1 Développer des documents textuels

Création d'un support de révision et pour l'oral

##### 3.2 Développer des documents multimédias

Création d'un support de révision

##### 3.3 Adapter les documents à leur finalité

Création d'un document en respectant des contraintes



#### Protection et sécurité

##### 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

Connexion à une application en mode anonyme



#### Environnement numérique

##### 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Retrouver des ressources dans l'ENT

## Productions académiques

### 1 ACADÉMIE DE MONTPELLIER

**L'académie propose des productions s'appuyant sur l'e-comBox, sur deux niveaux : le pré-bac (sur la filière STMG) et le post-bac (dans différentes STS comme la STS Communication, NDRC, MCO, Tourisme)**

[Site académique](#)

[Édubase](#)

### 2 ACADÉMIE DE NORMANDIE

**Le projet tourne autour de 3 scénarios :  
Réaliser une veille informationnelle plus efficace grâce à PIX,  
Apprendre plus efficacement grâce au numérique,  
Se former entre pairs et développer les compétences orales grâce au numérique.**

[Site académique](#)

[Édubase](#)

### 3 ACADÉMIE DE PARIS

**Les arts oratoires par l'entremise de jeux de rôle en prise avec l'univers numérique (Moodle PAM) au sein d'un dispositif Classe Passerelle. L'enjeu est d'éveiller, de réveiller et développer les aptitudes d'orateur à l'aide d'outils numériques et à partir de métiers (managers, politiciens, artistes, enseignants, journalistes, négociateurs, avocats).**

[Site académique](#)

[Édubase](#)

### 4 ACADÉMIE DE VERSAILLES

**L'objectif est de faire prendre conscience aux élèves que la réussite est une question d'engagement scolaire dans l'implication des travaux demandés et plus globalement dans ses choix scolaires et professionnelles ;  
Des scénarios E-pédagogiques mettent en lumière les interactions circulaires, voire spirales entre usage d'outils numériques, maîtrise des outils pour une maîtrise des compétences et du développement personnel de l'élève et de l'étudiant.**

[Site académique](#)

[Édubase](#)

### 5 ACADÉMIE DE TOULOUSE

**À travers l'élaboration de scénarios, de projets pédagogiques, explorant différents leviers de l'engagement scolaire de tous les élèves en économie gestion (voies technologiques et professionnelles) nous proposons des indicateurs de cet engagement, et des supports de formations pour les professeurs.**

[Site académique](#)

[Édubase](#)

## Plus-values pédagogiques des travaux

### Plus-values pour les apprentissages

Le numérique a été un facilitateur, utilisé pour faciliter les échanges et le travail collaboratif, dans un premier temps, puis pour créer des supports (vidéos) et, pour ensuite, une prise en main rapide et un partage des cartes jouées.

Il a permis aux étudiants de devenir « acteurs » de leur formation et de leur projet professionnel. Ils se sont engagés bien au-delà des attentes des enseignants. Ils se sont montrés proactifs. En utilisant le numérique pour mettre leurs cartes en valeur, ils ont pris conscience de leur capacité à piloter leurs apprentissages. Les étudiants ayant participé au jeu sont davantage motivés dans la formation, la participation en classe est, par exemple, plus soutenue. Nous constatons également un engagement en dehors du temps scolaire, dans les activités données en autonomie, comme l'utilisation d'outils à disposition sur l'ENT (Environnement numérique de travail) par exemple, PIX. De plus, le jeu a permis la création d'un véritable sentiment d'appartenance dans la formation et de solidarité entre les étudiants.

Les outils numériques utilisés permettent aux apprenants de construire une argumentation et une méthodologie de recherche, une validation de l'information adaptée à leur type de mémorisation. Le numérique a été mobilisé dans différentes dimensions, comme en attestent les compétences mobilisées, assez nombreuses. Si la réalisation des scénarios a nécessité l'utilisation - avec parfois un bon niveau de maîtrise - de dispositifs numériques, la démarche visait cependant essentiellement à évaluer la pertinence des hypothèses précitées.

Les travaux sont souvent réalisés en collaboration, mode de fonctionnement apprécié des élèves et facilitateur de leur engagement.

L'e-comBox permet aux élèves de découvrir un côté plus opérationnel des notions vues en classe et contenues dans les programmes. De ce fait, l'élève devient davantage acteur de son apprentissage en découvrant et en manipulant des applications métiers.

Les séquences pédagogiques produites par les académies engagées, proposent des modalités de travail variées et ludiques afin de favoriser l'implication des élèves et permettent de s'ajuster aux compétences et au niveau travaillé.

### Innovation pédagogique

Les outils numériques utilisés permettent aux apprenants de construire une argumentation et une méthodologie de recherche et validation de l'information adaptée à leur type de mémorisation. Certains ont réalisé des infographies, d'autres des cartes mentales, des tableaux etc. Les étudiants ont pu transférer les compétences acquises dans la construction de leur projet de gestion des risques. Ils ont réalisé avec une plus grande aisance leur travail de veille en lien avec le risque choisi.

### Mutualisation inter-académique

Un parcours de remédiation et/ou d'approfondissement est proposé à chaque élève/étudiant après la séquence en fonction des résultats obtenus par chacun sur l'évaluation Pix. Le parcours a été conçu à partir des ressources proposées par la plateforme Pix. En outre, une autre approche pédagogique est envisagée, le professeur peut travailler des sous-compétences en les insérant dans ses propres séquences pédagogiques. Ainsi la classe travaillera-t-elle sur des sous-compétences Pix tout en restant dans la progression pédagogique initiée par le professeur.

### Difficultés rencontrées

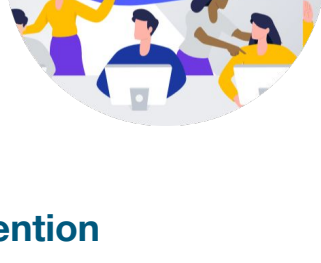
Difficultés de construire, produire, tester et transférer dans un délai relativement court et les conditions sanitaires n'ont pas été évidentes à gérer.

### Pistes pour l'essaiage des pratiques

Certaines académies et par la création de parcours m@gistère l'objet d'une présentation lors de formations académiques et ont développé des parcours m@gistère.

L'essaiage passe aussi par la valorisation de ces productions via des newsletters ou par l'intermédiaire des listes de diffusion, ainsi que par les lettres EduNum et la publication de tweets mettant en valeur ces productions.

## 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