

# Bilan national des TraAM

## Histoire Géographie

### Synthèse

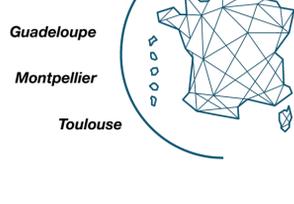


TraAM2023

## Présentation du projet national

Thématique 2023

Jeux sérieux



15 Scénarios

### PRODUCTIONS

- Scénarios
- Séquences
- Activités



### Axes abordés dans les travaux

Durant l'année 1 des TraAM, les différentes académies en lice se sont demandées comment utiliser les jeux sérieux pour améliorer l'acquisition des compétences et des connaissances en histoire-géographie.

Utiliser les mécaniques du jeu par la ludification des apprentissages

Travailler des compétences spécifiques à l'enseignement de l'histoire-géographie, mais également transversales, en différenciant les méthodes et les rythmes d'apprentissages

Observer la motivation et le progrès des élèves dans ces contextes



### Lien avec le CRCN



### Informations et données

- Traiter des données (niveau 2)
- Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers / Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources (Niveau 3)
- Traiter des données pour analyser une problématique (Niveau 4)



### Communication et collaboration

- Interagir, collaborer et partager des résultats entre élèves (Niveau 3)
- Coopérer des contenus collectifs entre élèves (Niveau 4)
- Coopérer pour réussir les missions (Niveau 3)
- Présenter sa stratégie de recherche documentaire à l'oral (Niveau 4)



### Création de contenus

- Produire des supports de jeu : créer un objet multimédia (Niveau 5)
- Produire des supports de présentation visuels et sonores (Niveau 4)

## Productions académiques

### 1 CLERMONT-FERRAND

Créer et faire jouer pour aider les élèves à mieux appréhender les notions en histoire-géographie, c'est le postulat de départ des travaux de l'Académie de Clermont-Ferrand, dont l'équipe a construit des jeux de piste géolocalisés.



### 2 DIJON

Comment la pratique des jeux, en particulier celle des jeux sérieux, en classe, permet-elle de créer des situations d'apprentissage favorisant la motivation et la mémorisation ?



### 3 GUADELOUPE

Comment favoriser l'apprentissage de la cartographie et l'acquisition des repères grâce à Édugéo et par une approche ludifiée ?



### 4 MONTPELLIER

Ce projet interroge l'apprentissage du raisonnement en histoire et géographie au travers des jeux numériques. En effet, comment la conception de jeux ou encore leur pratique jouent-elles d'appréhender la notion de choix et d'interroger les liens entre les faits ?



### 5 TOULOUSE

Immerger l'élève dans une histoire, faire travailler son imaginaire, tel est le parti pris par les formateurs toulousains. Le jeu a permis, dans les différents scénarios proposés, de stimuler les sens et de faire appel à d'autres processus cognitifs que ceux utilisés habituellement. Ainsi, les différents sens entrent en jeu dans une démarche immersive.



## Plus-values pédagogiques des travaux

### Plus-values pour les apprentissages

L'intérêt du jeu :

- Permet aux élèves de se placer en position d'acteurs.
- Met les joueurs dans une démarche de recherche ou de quête.
- Est un outil qui favorise l'implication et la motivation.
- Implique de collaborer.
- Stimule des processus sensoriels non utilisés habituellement en classe.

L'acquisition de compétences disciplinaires grâce à la ludification :

- Construction par les élèves de repères historiques et géographiques.
- Formation des élèves à la pratique du raisonnement historique.
- Evolution des représentations liées au statut de l'erreur dans les apprentissages.

Familiarisation avec des outils numériques :

- Découvrir et manipuler des ressources institutionnelles
- Utiliser des outils numériques, variés, afin de créer des contenus pluriels.

### Innovation pédagogique

- Le jeu suscite l'intérêt de l'élève. L'innovation réside à la fois dans le fait de faire produire un jeu par les élèves que par l'appropriation d'un savoir par le jeu.
- Pour construire ces nouveaux savoirs, les élèves sont amenés à raisonner, à proposer des solutions à des problèmes donnés, mais aussi à négocier pour trouver des solutions communes, collaborer et interagir.
- De nombreuses compétences du CRCN sont mises en œuvre dans les scénarios pédagogiques proposés.

### Mutualisation inter-académique

- L'élaboration de jeux sérieux et de scénarios pédagogiques autour de la ludification des apprentissages a permis une mutualisation des ressources entre les académies impliquées à l'année 1. En année 2, certaines académies travaillaient de concert afin de proposer des parcours mutualisés sur M@gistère.
- Le dispositif a permis une réelle et profonde réflexion sur la place et les finalités du jeu en classe.

### Difficultés rencontrées

- Les enseignants soulignent cependant que le temps consacré à la pratique du jeu est un temps nécessaire à la construction d'un raisonnement chez l'élève.
- Les enseignants doivent faire preuve de vigilance quant aux choix des types de scénarios proposés aux élèves ou encore aux rôles joués par les élèves.
- La nécessité pour les élèves, dans certains cas, d'emporter leur propre équipement mobile.
- Le temps pour mettre en œuvre un jeu en classe peut être chronophage.

### Pistes pour l'essaiage des pratiques

- Les travaux réalisés seront utilisés en année deux pour produire des parcours M@gistère mutualisés interacadémiques. Il est particulièrement enrichissant que plusieurs académies puissent s'associer à partir des travaux produits en année une.
- Il faut cependant se montrer prudents quant à la bonne utilisation de l'objet jeu vidéo.

## 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