

Bilan national des TraAM

Histoire Géographie

Synthèse

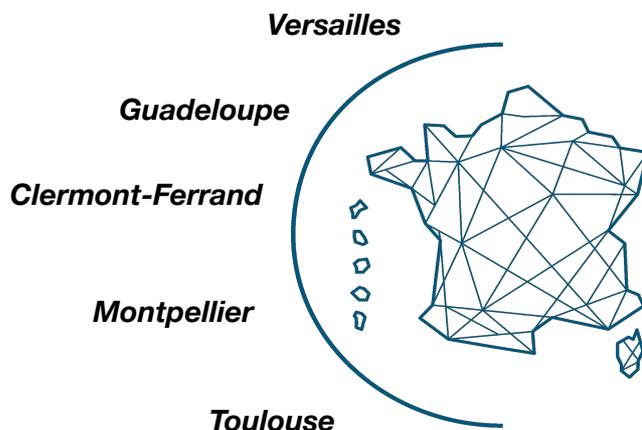


TraAM 2024

/ Présentation du projet national

Thématique
2023-2024

Jouer :
conception, pratiques numériques et apports



5

Scénarios
pédagogiques

1

Parcours
M@gistère

Ressources et partenaires



ENT
Edugeo



Axes abordés dans les travaux

Durant l'année 2 des TraAM, 5 académies et 21 professeurs d'histoire-géographie ont travaillé à mettre en place des séquences pédagogiques sur les usages du jeu, avec le numérique, dans leur discipline ainsi qu'un parcours M@gistère afin de comprendre :

- En quoi les jeux pratiqués en classe ou produits par les élèves permettent-ils à la fois de travailler des capacités, des méthodes et d'introduire une différenciation des rythmes d'apprentissages ?
- Comment le jeu peut-il rendre les élèves acteurs de leurs révisions et de leurs apprentissages ?
- Comment le jeu peut-il permettre aux élèves d'argumenter ?



Liens avec le CRCN



Informations et données

Gérer des données (Niveau 1,2,3)

Traiter des données (Niveau 1, 2, 3)



Communication et collaboration

Interagir (Niveau 1,2,3)

Partager et publier (Niveau 1,2,3)

Collaborer (Niveau 1,2,3)

S'insérer dans le monde du numérique (Niveau 1,2,3)



Création de contenus

Adapter les documents à leur finalité (Niveau 1)

Développer des documents multimédia (Niveau 2)



Protection & Sécurité

Sécuriser l'environnement numérique (Niveau 1 à 4)

Protéger les données personnelles et la vie privée (Niveau 1 à 5)

Protéger la santé, le bien-être et l'environnement (Niveau 2)



Environnement numérique

Évoluer dans un environnement numérique (Niveau 2)

/ Productions académiques

1 Un parcours M@gistère produit par 4 académies

Le parcours m@gistère produit par les académies de Clermont-Ferrand, Guadeloupe, Montpellier et Toulouse sera disponible pour un déploiement en académie sur le réseau des concepteurs.

Il s'articule autour de trois axes :

- la manière et les raisons de pratiquer le jeu en classe ;
- la manière de mobiliser le numérique pour jouer à l'aide des pratiques de géolocalisation
- la découverte d'une recherche autour de l'intérêt de pratiquer le jeu en classe à partir d'une expérimentation de terrain dans l'académie de Montpellier.

Pour produire ce parcours, les différentes académies se sont demandées comment utiliser les jeux sérieux pour améliorer l'acquisition des connaissances chez les élèves. Il se sont demandés dans quelle mesure la pratique de jeux en classe ou la production de jeux par les élèves permettraient de travailler des capacités et des méthodes en différenciant les rythmes d'apprentissages et comment mesurer la motivation et les progrès des élèves.

[Lien à venir dès l'ouverture du réseau des concepteurs](#)

2 Versailles

Comprendre les enjeux de l'aménagement du territoire : cette séance de deux heures en classe de troisième permet de comprendre les enjeux de l'aménagement du territoire en jouant au jeu sérieux « des territoires, une voie ». Elle vise à déterminer un tracé de la Ligne à Grande Vitesse (LGV) en prenant en compte les souhaits et les oppositions des acteurs concernés par la réalisation de la LGV.

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Réviser le programme de 3e : ce scénario propose de faire réaliser aux élèves un quiz pour réviser le programme de troisième afin qu'ils puissent ensuite le proposer à d'autres élèves sous la forme d'un défi entre classes.

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

Jouer, raisonner, argumenter : cette séance a pour but de faire construire de manière collaborative une argumentation aux élèves en utilisant un dispositif de défis oratoires sur support numérique de production interactive en ligne en terminale HGSSP.

[Site académique](#) ● — ● [Édubase](#)

/ Productions académiques

Rénovez Paris au XIXe siècle : cette séance va amener les élèves à argumenter à partir d'une activité immersive et ludique qui leur donne la possibilité d'entrer dans la peau d'un personnage, acteur de la rénovation de Paris au 19e siècle. Elle s'adresse à des élèves de 4e.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

Les enjeux durables des métropoles de demain : dans cette séance, plusieurs moments de jeu conduisent les élèves à relever un défi : imaginer un projet urbain dans lequel ils doivent inclure deux thématiques d'ODD (tirées au sort) et argumenter leur choix lors d'une présentation de leur projet à leurs camarades qui devront deviner les ODD utilisés. Ce projet s'adresse à des classes de sixième.

[Site académique](#) ●————● [Édubase](#)

/ Plus-values pédagogiques des travaux

Dans leur rapport de synthèse pour le Centre national d'étude des systèmes scolaires (CNESCO) qui porte sur le numérique et les apprentissages scolaires, Tricot & Chesné (2020) montrent que les apports du numérique dépendent des disciplines scolaires et des fonctions pédagogiques mises en œuvre. Si le recours au jeu en classe n'a pas automatiquement un effet positif sur les apprentissages, il peut, en revanche être un facilitateur dans le cadre des expérimentations menées en classe qui ont souligné à la fois la motivation des élèves et la possibilité qui leur est donnée de s'entraîner et donc de favoriser la métacognition.

○ Réviser avec le jeu :

Le jeu a été utilisé pour réviser des examens et a notamment permis aux élèves :

- D'être acteurs de leur apprentissage, dans un contexte ludique,
- De s'entraîner avec des exercices de niveau différent, lors de défis entre classes ou au sein d'une classe.

○ Être acteur de son apprentissage avec le jeu :

Le jeu a été utilisé pour placer les élèves en position d'acteurs, ils ont pu :

- prendre des décisions pour mener à bien un projet ;
- justifier leur choix et leur démarche.

○ Points de vigilance

- Veiller à sa posture d'enseignant dans le cadre de l'utilisation d'un jeu en classe.
- Réfléchir à la peur de l'échec, même dans le contexte d'un jeu.

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 1h, 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. Fort de l'expertise pédagogique développée, la seconde année 2 académies au plus produisent des modules de formation à destination des enseignants.

Année 1

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

Année 2

- **Au plus 2 académies** poursuivent les travaux et développent des **modules de formation**.
- **De nouvelles académies** peuvent entrer dans le dispositif et produire des scénarios pédagogiques

Direction du numérique pour l'éducation

Sous-direction de la transformation numérique