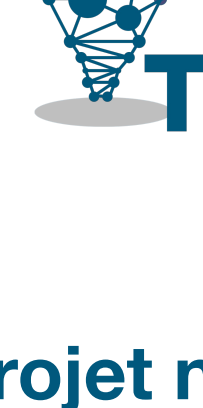


Bilan national des TraAM

Sciences économiques et sociales

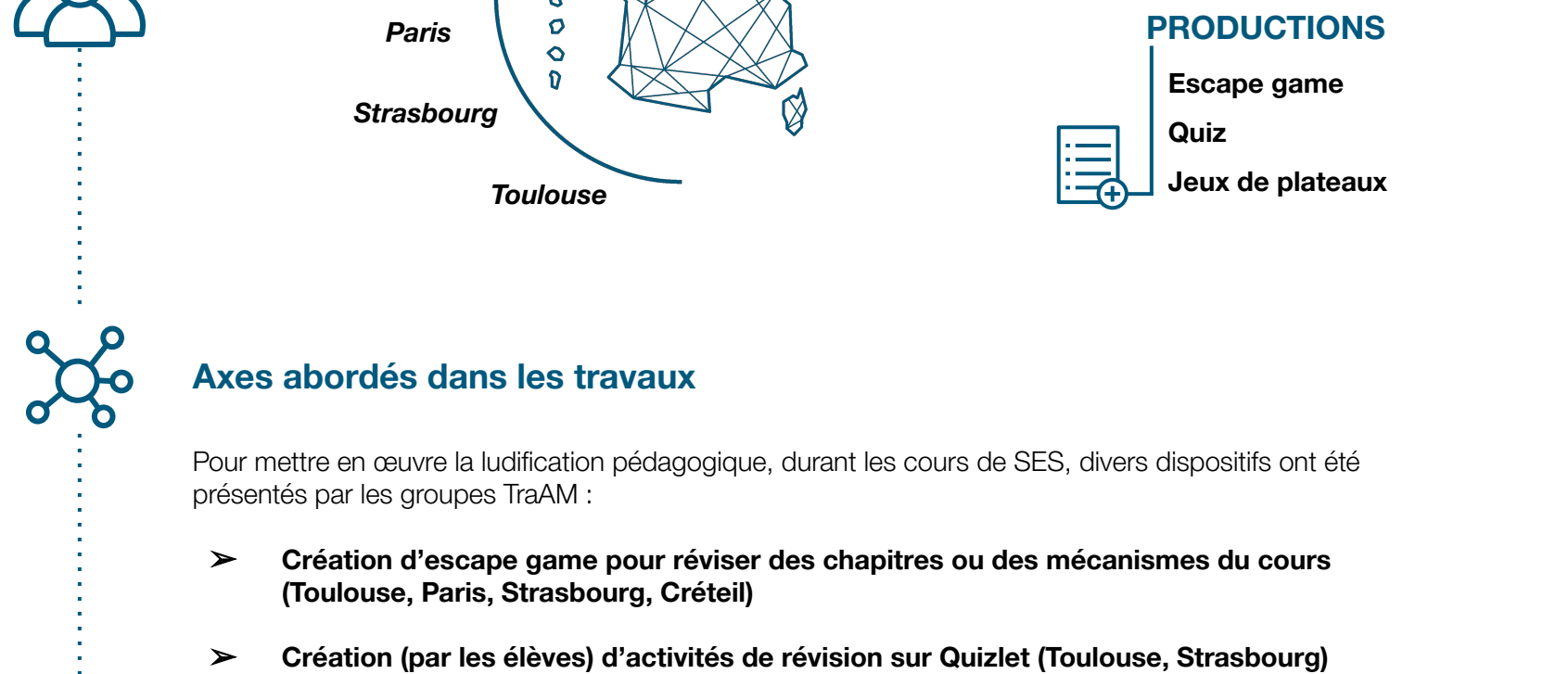
Synthèse



TraAM 2022

Présentation du projet national

Thématique 2022 **La ludification pédagogique au service des apprentissages des élèves et de leur évaluation**



Axes abordés dans les travaux

- Pour mettre en œuvre la ludification pédagogique, durant les cours de SES, divers dispositifs ont été présentés par les groupes TraAM :
- **Création d'escape game pour réviser des chapitres ou des mécanismes du cours (Toulouse, Paris, Strasbourg, Créteil)**
- **Création (par les élèves) d'activités de révision sur Quizlet (Toulouse, Strasbourg)**
- **Création d'activités de révisions sur Quizizz en particulier sur le programme de terminale (Strasbourg)**
- **Organisation d'une compétition Quiz en SES, niveau seconde, à l'échelle d'une classe, d'un établissement ou d'une académie (Orléans-Tours)**
- **LogoSES pour faire deviner des notions du programme à l'aide d'images (Créteil)**
- **Adaptation de jeux de plateau : jeu des échelles (Créteil), Jeu de l'oie pour réviser les définitions, les auteurs, les savoir-faire, les mécanismes (Toulouse)**
- **Parcours « Branching Scenario » : quatre parcours d'appropriation des critères du Grand oral (Orléans-Tours)**
- **Création de 22 tests Moodle pour faire réviser les élèves (Paris)**
- **Adaptation d'activités liées à l'économie expérimentale : le jeu du marché et le concours de beauté (Toulouse)**
- **Game design sur les institutions de la 5ème République (Toulouse)**
- **Réflexion sur la meilleure utilisation des QCM sur téléphone (assortir la lecture d'un texte long d'un QCM sur téléphone, doubler une fiche d'activité papier d'un questionnaire numérique à trous, des QCM fréquents en cours d'apprentissage, faire émerger les représentations concernant les compétences scolaires des filles et des garçons, diagnostiquer les connaissances)**

Lien avec le CRCN

Communication et collaboration

2.3 Collaborer > Niveau 1

- Utilisation d'un dispositif d'écriture collaborative dans le cadre de la tâche finale des escape game (Paris)
- La dernière étape des escape game consiste à rédiger une synthèse ou une EC1 de façon collaborative (sur un pad ou tout autre outil permettant une écriture collaborative), à l'aide des indices récoltés dans le cadre de l'escape game

Création de contenus

3.1 Développer des documents textuels > Niveau 3

- Produire des documents à contenu majoritairement textuel dans le cadre de la création de Quiz (Orléans-Tours)
- A l'aide d'un modèle de tableau, les élèves remplissent les cellules permettant de créer un quiz (question, réponses vraies et fausses, type de question, temps, lien vers une image associée). Les élèves remettent leur fichier au professeur qui importe ce dernier dans Quizizz.

3.3 Adapter les documents à leur finalité > Niveau 4

- Création de logo SES (Créteil)
- Le jeu nécessite l'affichage de l'image du plateau de jeu regroupant symboles, icônes et images qui représentent les éléments de définitions (affichage sur vidéoprojecteur). Il est possible d'associer les élèves à la création du tableau de jeu c'est-à-dire à l'association image/symboles aux notions/concepts. Utilisation et modification d'un programme de tirage au sort des notions à faire deviner (Excel au format .xml).

Productions académiques

1 ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Il s'agit de s'interroger sur les modalités de l'usage de la ludification pédagogique pour la mise en activité des élèves, que ce soit en présentiel, en distanciel ou lors d'un enseignement hybride. Plus spécifiquement, le projet académique retenu vise à penser et le cas échéant créer des dispositifs de mise en activité des élèves dans le cadre de l'évaluation (ou de l'auto-évaluation) en SES.



2 ACADÉMIE DE LYON

Des applications (Quizizz, Socrative...) permettent aujourd'hui aux enseignants d'organiser en classe la passation de QCM sur téléphone en mettant éventuellement les élèves en compétition. Ces QCM favorisent-ils les apprentissages ? Dans quelles situations pédagogiques ? Les effets de la compétition entre élèves sont-ils toujours bénéfiques ?



3 ACADÉMIE DE ORLÉANS-TOURS

Axe 1 : créer de l'émulation et de la motivation dans les classes de seconde par l'organisation d'une compétition de quiz, du niveau classe jusqu'au niveau académique.

Axe 2 : la ludification au service de la préparation au Grand oral.



4 ACADÉMIE DE PARIS

Axe 1 : produire 4 escape game portant sur un point précis du programme, les expérimenter en classe et réfléchir à la meilleure façon de les mettre en œuvre dans nos classes.

Axe 2 : réfléchir aux meilleures façon d'utiliser les quizz (Moodle, Quizizz) en classe entière.



5 ACADÉMIE DE STRASBOURG

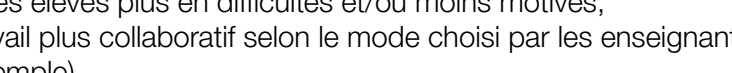
Axe 1 : créer des activités de révision sur Quizlet et Quizizz en particulier sur le programme de terminale pour renforcer l'apprentissage, notamment en autonomie, pour préparer les élèves aux épreuves du baccalauréat.

Axe 2 : créer un escape Game sur Moodle et Genially pour permettre aux élèves de remobiliser les notions du cours.



6 ACADÉMIE DE TOULOUSE

La ludification pédagogique implique une scénarisation particulière et complexe comportant des dimensions à la fois techniques, didactiques et créatives. Certaines parties du programme ont ainsi été traitées sous forme d'escape game, de séances de game design, de jeux de révisions. Par ailleurs, certaines activités liées à l'économie expérimentale sont proposées sous forme numérique.



Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

Pour les QCM :

- Quand les QCM font suite à la lecture d'un texte, les élèves sont plus concentrés et plus actifs pendant la lecture
- L'utilisation fréquente des QCM en cours d'apprentissage permet de dissiper l'illusion de maîtrise, d'éviter le cumul des mauvaises interprétations, d'améliorer les résultats des élèves et de développer des compétences métacognitives
- Les élèves révisent davantage qu'à leur habitude pour être compétitifs lors de jeu en mode collectif. Ils pourront ensuite répéter l'exercice avec le mode de jeu individuel chez eux, ce qui pourra favoriser la mémorisation.
- Ensuite, les quiz permettent à l'élève d'identifier ce qui est particulièrement important à retenir dans chaque chapitre ou objectif d'apprentissage. C'est un mode d'apprentissage particulièrement efficace pour des élèves faibles qui ont parfois tendance à apprendre par cœur leur cours. Le quiz les force à réfléchir et tester différemment leur mémoire.

La compétition de quiz (intra et inter-classes) peut permettre de :

- vérifier les acquis (savoirs et savoir-faire),
- créer de l'émulation au sein des classes et entre les classes et créer une dynamique de réussite pour des élèves plus en difficultés et/ou moins motivés,
- favoriser un travail plus collaboratif selon le mode choisi par les enseignants (constitution d'équipes par exemple),
- faire participer les élèves en leur demandant de créer des QCM en vue de l'organisation de la compétition.

Les parcours « Branching Scénario » permettent de :

- vérifier les connaissances autour de l'épreuve du Grand oral
- créer un parcours d'apprentissage personnalisé sur la forme aux différents temps de l'épreuve
- mobiliser la ludification pour transmettre les critères d'évaluation
- amener les enseignants à demander à leurs élèves de préparer un temps du Grand oral, d'un niveau satisfaisant à très satisfaisant ou à faire évaluer des prestations d'élèves par leurs pairs, grâce à l'appropriation des critères de l'épreuve.

Les escape game :

- ils permettent un enseignement différencié où il est possible de donner plus à ceux qui ont moins (ils permettent de gérer les difficultés rencontrées par les différents groupes en aidant les plus faibles à rester dans la course).
- Il est aussi possible de créer de la négociation par des achats de mot de passe en point de malus afin de permettre à des élèves qui peinent de rester actifs sans être découragés.
- Les élèves sont très motivés lors de l'activité, ils montrent une réelle concentration, et un intérêt certain à coopérer.

Le jeu numérique LogoSES ou les scénarios de game design :

- Ils permettent une meilleure appropriation des notions et mécanismes : les élèves créateurs de jeux se sont efforcés de bien comprendre ces éléments avant de les intégrer à des énigmes ou de ces exercices. Par ailleurs, l'encadrement des groupes par l'enseignant, indispensable au moment de la création de ces activités, a permis la personnalisation de certaines remédiations ce qui a favorisé de meilleurs apprentissages.

Innovation pédagogique

- La ludification pédagogique n'est pas nouvelle en SES et prenait, la plupart du temps, la forme de Quiz. La nouveauté concernant ces Quiz est la réflexion menée par les collègues de l'académie de Lyon sur ce dispositif pédagogique, pour le rendre le plus efficace possible.
- Autre innovation pédagogique : la transposition numérique de certains jeux de plateau (comme le jeu de l'oie) ou d'activités liées à l'économie expérimentale (comme le jeu du marché ou le concours de beauté)
- Dernière innovation pédagogique : la réalisation de game design

Mutualisation inter-académique

La mutualisation inter-académique n'a pas pu se faire durant l'année scolaire. Cependant, on a pu constater, en fin d'année, que le même activité (par exemple l'utilisation des Quiz) proposée dans différentes académies n'avait pas une même déroulé ou n'utilisait pas nécessairement les mêmes outils numériques. Par ailleurs, même si on pouvait craindre que beaucoup de productions se ressemblent, force est de constater que les académies ont fait preuve d'imagination et d'innovation. Cette mutualisation inter-académique sera au centre des projets TraAM retenus en année 2

Difficultés rencontrées

Certains outils nécessitent une prise en main de la part des enseignants (notamment s'ils souhaitent modifier les ressources proposées), en particulier les productions liées au Game design (Toulouse)

Pistes pour l'essaimage des pratiques

Au niveau académique, il faudrait que ces travaux fassent l'objet d'une présentation dans le cadre des formations proposées. La réalisation de module de formation (TraAM année 2) pourra faciliter la diffusion des pratiques. L'essaimage passe aussi par la multiplication (TraAM valorisés) de ces productions :

- au niveau académique, par des Newsletters ou par l'intermédiaire des listes de diffusion ;
- au niveau national, par les Lettres EduNum, par la publication régulière de tweets (@eduscol_SES) mettant en valeur une production différente à chaque fois.

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.

