

Bilan national des TraAM

Économie-gestion

Synthèse



TraAM 2024

Présentation du projet national

Thématique
2023-2024

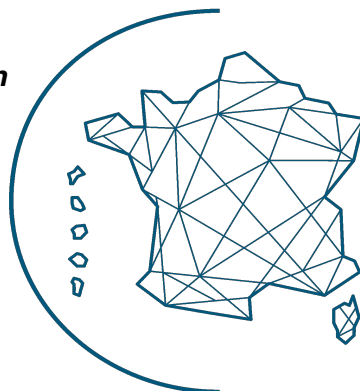
La ludification comme aide à l'apprentissage



Besançon

Créteil

Strasbourg



4

Scénarios
pédagogiques

Ressources et partenaires



Aventure
entrepreneur |
PopLab |
LearningApps |
Framaforms



Axes abordés dans les travaux

Durant la première année des TraAM, 3 académies et 50 professeurs d'économie-gestion des voies technologique, professionnelle et en section de techniciens supérieurs ont travaillé à mettre en place des séquences pédagogiques sur les usages du numérique en technologie afin de comprendre :

Comment favoriser les apprentissages individuels et collectifs des élèves à travers des jeux en ligne ? Et Dans quelle mesure la ludification peut-elle favoriser les apprentissages des élèves ?

Comment aborder le développement durable dans un format hybride d'enseignement en impliquant les apprenants dans une démarche de projet ?



Lien avec le CRCN



Informations et données

Mener une recherche et une veille d'information (Niveau 3)

Gérer des données (Niveau 4)

Traiter des données (Niveau 3)



Communication et collaboration

Interagir (Niveau 3)

Partager et publier (Niveau 3)

Collaborer (Niveau 3)

S'insérer dans le monde numérique (Niveau 3)



Création de contenus

Développer des documents textuels (Niveau 3)

Développer des documents multimédia (Niveau 3)

Adapter les documents à leur finalité (Niveau 3)



Protection & Sécurité

Protéger les données personnelles et la vie privée (Niveau 2)

Protéger la santé, le bien-être et l'environnement (Niveau 4)



Environnement numérique

Évoluer dans un environnement numérique (Niveau 4)

/ Productions académiques

1 Besançon

Apprendre en jouant via un mur collaboratif et un jeu de plateau

Cette ressource pédagogique s'appuie sur la création d'un gabarit de jeu de questionnement ludique. Le gabarit est adaptable par les enseignants et permet de favoriser les apprentissages individuels et collectifs par le jeu au moyen d'un mur collaboratif ou un jeu de plateau. Cette ressource intègre également un système d'évaluation qui permet aux élèves en économie-gestion de s'autoévaluer et aux enseignants de suivre leurs apprentissages.

[Site académique](#)



[Édubase](#)

2 Créteil

Agissons pour la planète

Cette ressource mobilise les apprenants dans une démarche de projet et propose des activités hybrides sur les thématiques des objectifs du développement durable. Les productions pédagogiques sont transposables dans les enseignements en économie-gestion dans les filières technologiques et professionnelles du tertiaire ainsi que dans les sections de techniciens supérieurs.

[Site académique](#)



[Édubase](#)

3 Strasbourg

Ludothèque à partir de l'EduGameLab

Cette ressource s'appuie sur la création d'une ludothèque en économie gestion et intègre des jeux en ligne et des plateformes collaboratives afin d'aborder et d'animer les séances pédagogiques de manière ludique.

[Site académique](#)



[Édubase](#)

Un challenge en management autour du jeu sérieux #Aventure entrepreneur

Une compétition inter-classes et inter-établissements nommée le "Challenge Management" est une manière ludique de découvrir des notions de gestion et de management. À l'aide du jeu sérieux #Aventure entrepreneur, cette ressource invite les élèves à prendre les meilleures décisions pour mener leur entreprise en équipe au succès.

[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 numérique n'a pas automatiquement un effet positif sur les apprentissages, il peut, en revanche, faciliter certaines approches pédagogiques, voire rendre possibles certaines activités qui favorisent un apprentissage. Ci-après les enseignants participants expriment leur ressenti concernant les apports du numérique dans le contexte particulier de leur expérimentation.

○ Résoudre des problèmes et calculer

L'approche par le jeu a permis de mettre les élèves en situation de résoudre des problématiques de gestion et de management et d'explicitier des aspects théoriques ou mathématiques.

○ Évaluer, s'autoévaluer, suivre les progrès et les difficultés

La ludification et le numérique ont permis de produire des situations d'apprentissage adaptées aux différents niveaux, de varier les activités de remédiation et de faciliter l'ancrage des connaissances des apprenants.

○ Jouer

La création de jeux a été un moment de manipulation, de création et de remobilisation des connaissances des élèves. L'exploitation d'un jeu sérieux comme #Aventure entrepreneur a permis de développer plusieurs compétences attendues par les programmes. Enfin, le jeu a également favorisé le développement de certaines compétences psychosociales.

○ Motiver

La ludification a favorisé l'engagement des apprenants dans les tâches proposées. En effet, l'outil numérique a permis la création de jeux collaboratifs en prenant appui sur des situations de travail en équipes motivantes pour les élèves.

Parcours de formation



Production de modules m@gistère en auto-formation

Intention

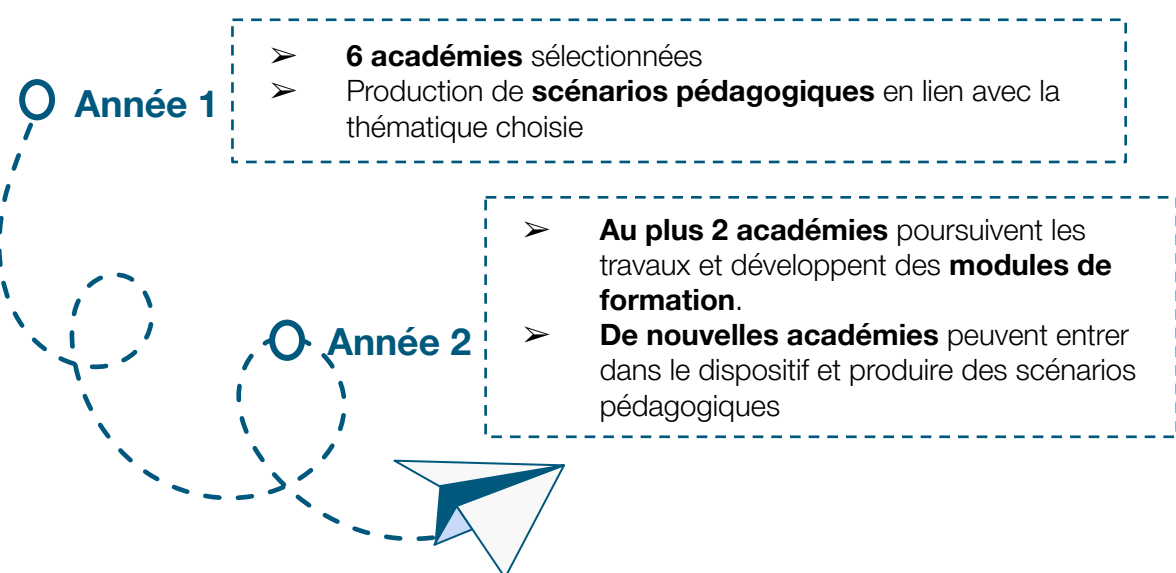
Après avoir développé des scénarios pédagogiques, les équipes engagées ont pu soulever des éléments nécessitant un accompagnement sur le plan technique et pédagogique pour mettre en œuvre ces productions.

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.



Direction du numérique pour l'éducation

Sous-direction de la transformation numérique