

# Bilan national des TraAM

## Histoire-géographie

### Synthèse



TraAM2021

## Présentation du projet national

Thématique 2020 **Narration(s) et numérique en histoire, en géographie et en EMC du cycle 3 au cycle terminal du lycée.**

**23** Scénarios

**PRODUCTIONS**

- Séquences pédagogiques
- Capsules vidéo
- Parcours sonores
- Inscape Game
- Comptes rendus d'ouvrages scientifiques

**Axes abordés dans les travaux**

La narration est plurielle : elle peut être cartographique, spatialisée, multimédia ou encore sonore. Elle est envisagée comme objet d'apprentissage et vecteur d'apprentissage. Que ce soit dans les situations pédagogiques de travail individuel ou collaboratif, de travail autonome, guidé, dans la classe et hors la classe, les TraAM ont testé la pertinence de démarches pédagogiques et de ressources, de services, d'outils associés et de mettre en œuvre le cadre de référence des compétences numériques.

Cependant, la narration ne se réduit pas à un énoncé discursif. Étymologiquement, elle vient de "gnarus", celui qui sait et "narrare" pour relater, exposer une information. La problématique générale est bien de penser la production du récit mais aussi le penser dans sa réception et dans sa mise en intrigue. Et dans ce dispositif, les équipes ont réfléchi notamment à l'articulation entre immersion et numérique.

### Lien avec le CRCN

### Communication et collaboration

- > Cette compétence est récurrente dans les travaux académiques mutualisés. Les élèves ont pu interagir, partager et collaborer. Cette compétence est particulièrement travaillée en raison de la dimension collective des productions. Cette construction commune nécessite de mutualiser les ressources, de collaborer à distance et partager un corpus documentaire commun.
- > Les pads, cartes interactives, applications de l'ENT, dans le cadre du règlement général sur la protection des données facilitent la mise en œuvre de cette compétence.
- > Si les élèves en cycle 3 et cycle 4 ont pu mener des recherches, apporter des connaissances et formuler des questionnements, les lycéens ont été capables de confronter leur production, de l'analyser et de l'évaluer.

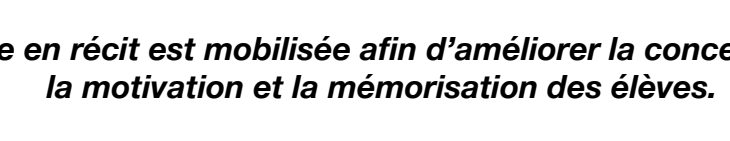
### Création de contenus

- > Le thème des TraAM engage les équipes à travailler cette compétence. Les élèves ont pu ainsi créer des captations sonores, des vidéos, des diaporamas, des cartes interactives, des affiches, etc.
- > Du cycle 3 aux lycées, les équipes ont mis à disposition des didacticiels. L'accompagnement technique est en fonction de l'outil car certaines ressources logicielles ou en ligne sont très intuitives et ne nécessitent pas un guidage fort.
- > Les élèves ont pu ainsi mémoriser des repères, acquérir un vocabulaire spécifique en histoire et en géographie, contextualiser par la mise en relation des contenus et travailler des capacités argumentatives.

## Productions académiques

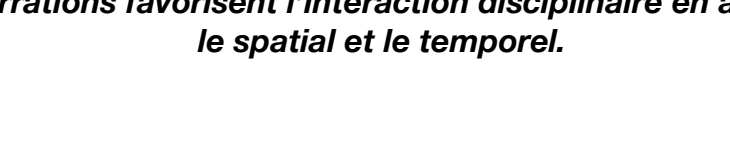
### 1 ACADÉMIE DE AMIENS

**La narration est considérée comme outil et vecteur des apprentissages. Elle est utilisée comme préalable à toute verbalisation écrite ou orale.**



### 2 ACADÉMIE DE DIJON

**La mise en récit est mobilisée afin d'améliorer la concentration, la motivation et la mémorisation des élèves.**



### 3 ACADÉMIE DE LILLE

**Les narrations favorisent l'interaction disciplinaire en articulant le spatial et le temporel.**



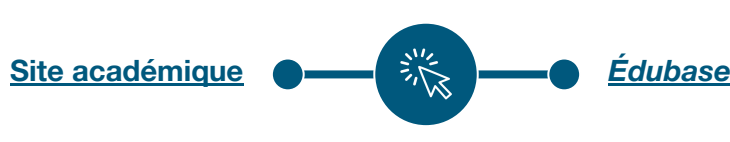
### 4 ACADÉMIE DE LYON

**Le récit hypermédia favorise les apprentissages et le développement des compétences. Et plus largement, la mise en narration engage et motive les élèves.**



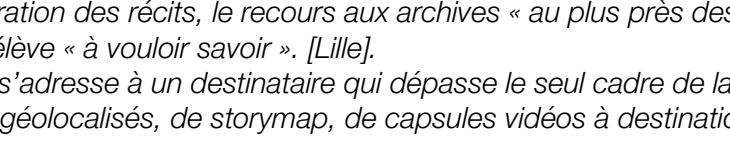
### 5 ACADÉMIE DE MONTPELLIER

**L'expérimentation a porté sur l'élaboration de repères complexes et augmentés, leur mémorisation et leur mise en récit par et avec le numérique.**



### 6 ACADÉMIE DE POITIERS

**Dans le cadre d'un continuum pédagogique du cycle 3 aux lycées, la narration permet de travailler l'oral scriptural et l'écrit oralisé.**



## Plus-values pédagogiques des travaux

### Plus-values pour les apprentissages

- Les dispositifs didactiques ont permis de favoriser l'engagement des élèves.**
- > Dans l'élaboration des récits, le recours aux archives « au plus près des histoires individuelles » conduisait l'élève « à vouloir savoir ». [Lille].
  - > La narration s'adresse à un destinataire qui dépasse le seul cadre de la classe. La publication de parcours géolocalisés, de storymap, de capsules vidéos à destination d'un large public, motive fortement les élèves.
  - > La narration est souvent le fruit d'un travail collaboratif. Et cette mutualisation et collaboration engendrent une émulation entre pairs. [Amiens] Cet engagement lié à l'élaboration d'un récit collaboratif fait naître un esprit de groupe vécu comme positif.
  - > La narration lorsqu'elle est immersive renforce le rôle d'acteur. Elle peut se dérouler dans un contexte de ludification et favoriser ainsi la motivation par le recours aux récompenses régulières, les quêtes ou à un minuteur. Mais les équipes sont aussi attentives « à développer des situations d'apprentissage dans lesquelles les élèves ne sont pas seulement utilisateurs de ressources narratives, mais aussi producteurs et acteurs de narrations. » [Dijon]. Et cette dimension est génératrice d'une créativité qui engage l'élève. [Lyon]
- Des outils numériques qui favorisent les processus narratifs.**
- > Tous les travaux académiques confirment combien l'usage du numérique favorise la rétroaction. « Les élèves peuvent s'enregistrer, revenir sur leurs productions, répéter plusieurs fois l'opération et acquérir une plus grande confiance quant à la prise de parole. » [Poitiers]
  - > Ces outils comme les enregistreurs avec l'utilisation d'échelles descriptives favorisent « les sentiments métacognitifs ». Ainsi, les différents enregistrements constituent « un observable pour identifier les progrès ». [Poitiers] L'enseignant peut alors s'en saisir pour la mise en place de situations de réussite individuelle ou collective.
- Les TraAM ont permis de s'appuyer sur une géographie sensible et une histoire incarnée.**
- > La narration immersive est aussi une expérience sensible. Plusieurs productions s'appuyant sur des parcours interactifs, des « inscape game », des enquêtes interactives engagent l'élève dans une expérience spatiale. [Lyon] Par exemple, les choix effectués par les élèves ont mobilisé « leur expérience pour incarner un lieu ». [Montpellier]
  - > Cette expérience sensible favorise la rétention car les informations s'inscrivent dans une histoire mais également une mémoire de travail.
  - > En cherchant à lier les dimensions spatiale et chronologique, les élèves ont dû rendre explicites leur démarche et leurs choix narratifs. Ils ont dû « expliciter les transitions et les connecteurs en passant d'un contenu média à l'autre » [Montpellier]. Et « tout en faisant » ils se sont appropriés un vocabulaire spécifique.

Les plus-values sont nombreuses et la lecture des bilans académiques suscitera assurément la curiosité et l'envie de consulter les scénarios. Lors de la réunion de lancement, la question suivante a été posée aux professeurs référents : où commence la narration ? Ces travaux montrent que la narration ne commence pas lors du seul exposé des faits. Lorsque les élèves réalisent ou produisent une narration, ils vivent une expérience collective, commune qui favorise aussi les apprentissages. Et cette expérience est une narration source de savoirs.

### Innovation pédagogique

L'académie de Montpellier rend compte des enjeux de ces plus-values et leur possible innovation, sous ces conditions :

- > Un usage prolongé des contenus numériques dans l'année pour remobiliser les connaissances et les compétences acquises,
- > La remobilisation des compétences numériques acquises dans d'autres situations d'enseignement, y compris dans d'autres disciplines (cas observé de l'usage d'un outil de gestion de projets en lycée) ou de façon autonome,

Le partage et la valorisation de ces contenus au cours de temps forts dans l'année : présentation à des pairs ou publication.

### Mutualisation inter-académique

L'objet commun développé par les TraAM est la production de ressources autour de la recherche. Les équipes ont produit des comptes rendus, des synthèses, des pistes bibliographiques, des podcasts ou des vidéos à partir des travaux issus du monde de la recherche. Cet objet commun nourrit la réflexion didactique.

### Difficultés rencontrées

La situation sanitaire a pu rendre difficile la conduite des travaux. Et toutes les équipes académiques ne disposent pas d'un espace numérique de travail.

### Pistes pour l'essaiage des pratiques

Édubase et les sites académiques offrent un essaiage des pratiques, Mais pour renforcer cette appropriation, le choix est de construire en année 2 un parcours de formation. Les équipes ont produit des comptes rendus de l'année 1 testées en classe et analysées. Les scénarios seront toujours mis en relation avec la recherche la forme d'un « Narration(s), que dit la Recherche ? ». Les documents d'accompagnement seront des didacticiels, des échelles descriptives ou des apports sur « comment apprendre ? » « qu'est ce qu'apprendre ? ». Des travaux d'élèves seront également incorporés à ce parcours.

## Thématique 2021-2022



Reconduction Année 2  
**Narration(s) et numérique en histoire, en géographie et en EMC du cycle 3 au cycle terminal du lycée**

### Problématique

La narration est plurielle : elle peut être cartographique, spatialisée, multimédia ou encore sonore. Elle est envisagée comme objet d'apprentissage et vecteur d'apprentissage. Que ce soit dans les situations pédagogiques de travail individuel ou collaboratif, de travail autonome, guidé, dans la classe et hors la classe, les TraAM seront l'occasion de tester la pertinence de démarches pédagogiques et de ressources, de services, d'outils associés et de mettre en œuvre le cadre de référence des compétences numériques. Les équipes veilleront à produire des ressources diversifiées (notamment inclusive), y compris des modules de formation.

### Évolution

Le format de ces travaux évolue également dans sa forme et sera mené sur 2 ans. Les académies engagées dans la réflexion produiront dans un premier temps des ressources pédagogiques exploitables en classe puis, la seconde année donnera lieu à la production de modules de formation à destination des enseignants.

