

Bilan national des TraAM

Documentation

Synthèse

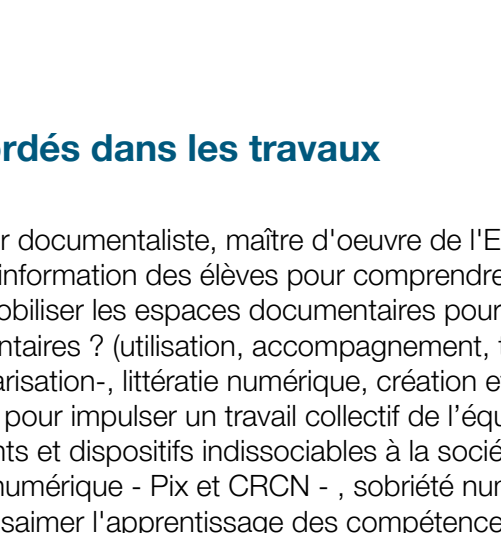


TraAM2022

Présentation du projet national

Thématique 2022

Construire et accompagner l'apprentissage des compétences info-documentaires



18 Scénarios

PRODUCTIONS

Guides
Outils d'aide à la recherche
Enquêtes de terrain
Infographies
Articles réflexifs
Synthèses

Axes abordés dans les travaux

Le professeur documentaliste, maître d'oeuvre de l'EMI, contribue à l'acquisition d'une culture et d'une maîtrise de l'information des élèves pour comprendre la société du numérique :
Comment mobiliser les espaces documentaires pour favoriser l'apprentissage des compétences info-documentaires ? (utilisation, accompagnement, traitement documentaire à l'ère du numérique - redocumentarisation-, littératie numérique, création et actualisation de ressources...) ?
Quels leviers pour impulser un travail collectif de l'équipe pédagogique sur des thématiques, enseignements et dispositifs indissociables à la société du numérique ? (citoyenneté numérique, certification numérique - Pix et CRCN - , sobriété numérique...)
Comment essayer l'apprentissage des compétences pour l'ensemble des usagers ? (compétences info-documentaires, compétences numériques, compétences EMI)

Les réflexions initiales des équipes ont permis de dégager plusieurs axes, en particulier :

Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation : l'Élève producteur

Être citoyen numérique dans l'usage de la sobriété numérique : Agenda 2030 - (EDD, EMI, CRCN)

Analyse des parcours à destination des élèves : Retour d'usages des testeurs enseignants.

Optimiser et articuler les espaces informationnels dans l'accès aux ressources pour les usagers : la place du professeur documentaliste dans l'articulation pertinente des ressources

Lien avec le CRCN

Information et données

1.1 Mener une recherche et une veille d'information

L'ensemble des séquences produites visent à permettre aux élèves d'effectuer une recherche, d'évaluer la pertinence et la fiabilité des sources, d'effectuer une recherche dans des environnements numériques divers, de construire une stratégie de recherche en fonction de leurs besoins et de leurs centres d'intérêt.

Les niveaux travaillés : niveau 1 et 2 (cycle 3), niveau 3, 4 et 5 (collège, lycée avec un prolongement vers le supérieur).
Exemples de mises en oeuvre :

- Outil d'aide à la recherche documentaire nommé [La boussole de la recherche documentaire](#), résultat d'une volonté de s'adapter aux pratiques informationnelles spontanées des élèves.
- Test d'un scénario de la plateforme P@ssEMI de Créteil : "Débuter sur Wikipédia : le premier principe fondateur : Wikipédia est une encyclopédie"
- Document réflexif : Des ressources numériques adaptées pour les élèves à besoins éducatifs particuliers

Communication et collaboration

2.2 Partager et publier

2.4 S'insérer dans le monde numérique

L'ensemble des séquences produites visent à permettre aux élèves de publier des contenus en ligne, d'utiliser un dispositif d'écriture collaborative, de participer à une webradio ou de réaliser des podcasts

- Niveau 1 Publier des contenus en ligne / Niveau 5 : "Maîtriser son expression publique en ligne en fonction du média" et "connaître et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle"
- Exemples de mises en oeuvre : enquêtes sur les usages des réseaux sociaux par les adolescents. Usages des réseaux sociaux par les collégiens et les lycéens, Les réseaux sociaux et moi. Quel usage ? Quel impact ? Quel positionnement ?, Examens croisés sur les pratiques informationnelles des élèves

Création de contenus

3.2 Développer des documents multimédia

Les productions réalisées par les élèves sont variées : escape games, podcasts, et vidéos qui participent, pour une des académies engagées, à un projet global "classe inversée, classe renversée"
Les niveaux travaillés : niveau 2 (Produire et enregistrer un document multimédia) niveau 3 (Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques / organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne) niveau 4 (concevoir, organiser, éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats)

Exemples de mises en oeuvre :
Réaliser un escape game, s'approprier le contenu d'un cours en créant une vidéo, réaliser une vidéo à visée éducative sur les réseaux sociaux, concevoir un podcast sur l'utilisation des données personnelles, Produire du contenu pour comprendre, s'informer, analyser et expliquer
Dans le cadre du projet P@ssEMI, création par les enseignants des ressources et des exercices qui composent les parcours

Protection et sécurité

4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

L'un des axes de travail de l'année étant Être citoyen numérique dans l'usage de la sobriété numérique : Agenda 2030 - (EDD, EMI, CRCN), plusieurs scénarios mobilisant la compétence 4.3 du CRCN ont été produits
Niveaux de maîtrise travaillés : Niveau 2 : Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources

Exemples de mises en oeuvre :
➤ Éco-citoyenneté et numérique : repenser ses usages
➤ Enfants du numérique : expérimentation au collège
➤ Sobriété numérique : Prendre conscience de l'impact de nos pratiques numériques par la réalisation d'un jeu

Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Les productions réalisées suivent le projet global "classe inversée, classe renversée" d'une des académies engagées dans le dispositif, ainsi qu'une réflexion sur l'optimisation des ressources numériques institutionnelles pour une meilleure exploitation de celles-ci par les élèves et les différents acteurs d'un EPLE.

- Les niveaux travaillés :
Niveau 2 : retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique
Niveau 3 : organiser ses contenus et ses ressources dans un environnement numérique
Niveau 5 : soutenir ses pairs dans le développement de leurs compétences numériques
- Exemples de mises en oeuvre :
Production de 2 guides pour optimiser l'exploitation des ressources numériques institutionnelles au sein d'un établissement scolaire
- [Guides pour connaître les ressources numériques de son établissement](#)
- [Guide pour développer et optimiser les ressources numériques du CDI](#)

Dans le cadre du projet P@ssEMI, les enseignants impliqués peuvent développer des compétences (techno)pédagogiques, notamment à travers l'organisation de contenus et de ressources numériques dans la plateforme ou bien encore le soutien des pairs dans le développement des compétences.

Productions académiques

1 ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Evaluation de la plateforme P@ssEMI, plateforme en ligne qui met à disposition des parcours en EMI conçus et produits par des enseignants.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

2 ACADÉMIE DE GRENOBLE

Articulation portail documentaire – ENT en vue d'une préparation au post bac : préparer l'élève à l'entrée dans l'enseignement supérieur en lui permettant d'acquiescer des compétences indispensables à sa réussite.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

3 ACADÉMIE DE LA GUYANE

#enfantsdunumérique : vers une citoyenneté éclairée, mettre à profit les usages préexistants des élèves pour les impliquer davantage dans leurs apprentissages info-documentaires.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

4 ACADÉMIE DE LILLE

Construire un parcours EMI intégrant l'enseignement distanciel et la sobriété numérique accessible par tous les élèves

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

5 ACADÉMIE DE VERSAILLES

Les potentialités pédagogiques des espaces documentaires dans la construction et l'accompagnement des apprentissages des compétences info-documentaires en contexte numérique.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

La thématique "Construire et accompagner l'apprentissage des compétences info-documentaires" a permis de :

- questionner la progression des apprentissages des élèves en lien avec l'EMI et le CRCN et leurs médiations ;
- questionner l'adaptabilité des contenus notamment pour les élèves à besoins éducatifs particuliers ;
- questionner les pratiques professionnelles des enseignants ;
- questionner les pratiques informationnelles des élèves ;
- développer des compétences transversales au coeur des apprentissages info-documentaires (notamment les compétences langagières et orales/Éducation aux médias et à l'information) ;
- accompagner la conception et la production de parcours en ligne ;
- développer la mutualisation et la collaboration des enseignants et des élèves.

Les scénarii ainsi que les articles réflexifs produits éclairent plusieurs items notamment :

- l'accès à l'apprentissage pour les élèves à besoins éducatifs particuliers ;
- le développement de la créativité et l'émergence d'idées ;
- les pratiques de recherche, de production, de consommation et de recherche d'information ;
- la coopération et la production seul ou à plusieurs ;
- la mutualisation et la collaboration par les pairs ;
- l'expérimentation.

Innovation pédagogique

Participer au TraAM permet de confronter des terrains d'expérimentation sur les pratiques et les apprentissages des élèves mais aussi sur les pratiques professionnelles et ce quelque soit le territoire d'ancrage.

Mutualisation inter-académique

Un travail de mutualisation à plusieurs échelles :
➤ à l'échelle locale-établissement : expérimentation de séances, entretiens de divers corps de métiers et questionnaires élèves dans les 5 académies participantes ;
➤ à l'échelle académique : développement de la collaboration entre pairs sur des articles réflexifs ou retours d'usages sur des supports de formations ;
➤ à l'échelle nationale : création d'un guide d'usage par l'ensemble des référents académiques, publié sur les sites académiques et valorisé sur le compte twitter [@eduscol_doc](#).

Le travail entre pairs a pu apporter une diversification des productions et des articles, des équipes inter-académiques soudées et volontaires ainsi qu'une mutualisation et une collaboration efficace.

Difficultés rencontrées

Difficultés par rapport à la crise sanitaire notamment en Janvier-Février. Beaucoup de retard dans les activités, ce qui a créé un effet chronophage le reste de l'année.
Difficultés d'ordre organisationnel également dues à la crise sanitaire.

En revanche, les actions menées ont abouti.

Pistes pour l'essaimage des pratiques

Les travaux proposés pourront être réinvestis notamment dans la mise en place de l'école académique de la formation continue (EAFc) ou encore des webinaires à destination des enseignants.

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 oeuvre 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

Direction du numérique pour l'éducation
Sous-direction de la transformation numérique