

Bilan national des TraAM

Sciences économiques et sociales

Synthèse

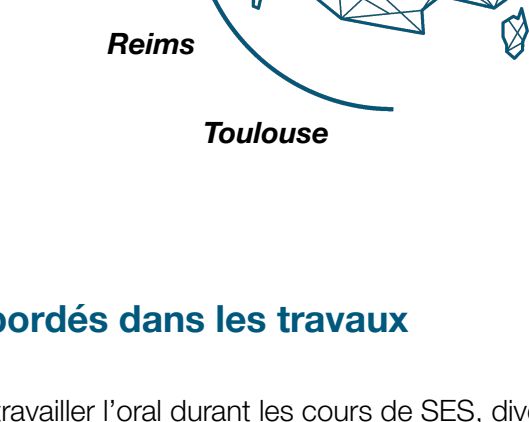


TraAM2021

Présentation du projet national

Thématique 2020

Comment l'enseignement des SES peut-il permettre d'améliorer les compétences orales des élèves grâce au numérique ?



43

Scénarios

PRODUCTIONS

Séquences pédagogiques

Capsules vidéo

Tutoriels



Axes abordés dans les travaux

Pour faire travailler l'oral durant les cours de SES, divers dispositifs ont été présentés par les groupes TraAM :

- Jeux de rôles (Besançon, Créteil, Grenoble)
- Jeux de l'oie (Créteil)
- Emission de radio ou podcast (Besançon, Créteil, Toulouse)
- Synthétiser un chapitre (Toulouse, en réalisant une vidéo à partir d'un extrait de film, tout en réécrivant les dialogues pour Besançon)
- Utiliser le pitch pour préparer à l'épreuve du Grand oral, dans le cadre de l'enseignement de spécialité de SES (Créteil)
- Réaliser une revue de presse (Créteil)
- Rendre des devoirs sur fichier audio (Grenoble)
- Préparation au Grand oral : vidéo et/ou audio (Grenoble, Reims, Toulouse)
- Interrogations orales régulières sur concepts, mécanismes SES, à l'aide de carte mémoire et application de tirage au sort (Lyon)
- Podcasts pour faire le lien entre l'actualité et les cours de SES (Reims)
- « Mon programme de SES en 180 secondes » (Reims)
- Produire un pecha kucha (Toulouse)



Lien avec le CRCN



Information et données

1.1. Mener une recherche ou une veille d'information

Niveau 3 : Pour répondre à l'oral à des questions, les élèves sont amenés à faire des recherches en justifiant la fiabilité et la pertinence des sources. Ils doivent donc exercer un regard critique sur leurs sources et les diversifier, tout en multipliant les outils de recherche.



Création de contenus

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveau 1 : utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion. Les diaporamas demandés aux élèves devaient être clairs, simples et présentés de façon rigoureuse.

Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.

Niveau 3 : Appliquer les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles. La mise en ligne des productions a nécessité une autorisation des parents ou des élèves majeurs, ce qui a constitué une première sensibilisation. Les élèves ont reçu comme instruction d'être attentifs aux illustrations qu'ils utilisaient dans le cadre de leurs diaporamas.

Productions académiques

1 ACADEMIE DE BESANCON

Utiliser les terminaux des élèves pour intégrer le travail des compétences orales : pratiquer de l'oral entre pairs à travers des activités de projet transversal, mais aussi en lien avec les programmes de SES ; faciliter la préparation au Grand oral

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

2 ACADEMIE DE CRETEIL

L'oralité et le numérique en SES : mobilisation de certains outils numériques et logiciels pour proposer des activités pédagogiques au service de l'oralité

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

3 ACADEMIE DE GRENOBLE

VOYONS comment nous progresSONS : élaborer des dispositifs pédagogiques basés sur de petits rituels numériques permettant de progresser tout au long de la scolarité en lycée général vers les compétences attendues au Grand oral du baccalauréat.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

4 ACADEMIE DE LYON

Des interrogations orales pour faire progresser les élèves en SES et à l'oral : un dispositif pédagogique traditionnel, les interrogations orales, est revisité grâce aux sciences cognitives et étayé par des ressources et des outils numériques, notamment par l'utilisation de cartes mémoire.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

5 ACADEMIE DE REIMS

Le numérique au service de l'oral dans l'enseignement des SES : développer un argumentaire de 5 min dans le cadre de la préparation au Grand oral en utilisant le numérique (enregistrement audio ou vidéo) et produire des podcasts par les pairs afin de réviser le programme.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

6 ACADEMIE DE TOULOUSE

Entraîner les élèves à l'oral hors la classe grâce au numérique : Comme il est difficile de systématiser la préparation des élèves à l'oral en présentiel, grâce au numérique, les élèves s'enregistrent hors la classe, déposent leur travail dans l'ENT qui sera alors évalué.

[Site académique](#) — — [Édubase](#)

Plus-values pédagogiques des travaux

Plus-values pour les apprentissages

Certaines activités permettent un travail détaillé et ciblé des différentes compétences de l'oral (en lien à la grille nationale du Grand oral) et plus précisément : qualité de l'oral, qualité de la prise de parole en continu, qualité et construction de l'argumentation.

Ces activités d'oral offrent des formats d'oral variés : court sur une partie de séance, plus long sur plusieurs séquences. Les formats courts (ex : actualité, questionnement sur le cours précédent) permettent une répétition et d'instaurer une routine dans le travail de la classe. Le numérique facilite la mise en place de cette routine car le format est connu et maîtrisé par les élèves, les formats d'activités sont transposables à d'autres points du programme ou à d'autres projets.

L'objectif de l'utilisation des terminaux des élèves est de favoriser la co-évaluation des compétences d'oral entre pairs avec les outils numériques éducatifs. Le numérique favorise ici le suivi et l'évolution des apprentissages autant côté professeurs que côté élèves. De plus, cela a rendu explicites les attendus de l'évaluation de l'oral afin de contribuer à leur appropriation par les élèves.

Les travaux numériques proposés génèrent chacun des activités individuelles ou de groupe sous forme de projets et encouragent la mémorisation numérique des élèves. Ils participent donc au développement de compétences sociales mais aussi celles attendues dans le cadre du CRCN. Certaines activités ont donc permis de développer l'aptitude des élèves à utiliser des outils numériques pour accéder à des ressources et pour en produire (littérature numérique).

Concernant les interrogations orales régulières, elles ont une plus-value pédagogique : elles préparent les élèves au Grand oral, elles renforcent l'efficacité des apprentissages en SES, puisqu'elles favorisent la mémorisation, contribuent à dissiper l'illusion de maîtrise et permettent de corriger les erreurs ; un calendrier prévoit des interrogations sur les connaissances étudiées antérieurement et ces reprises sont nécessaires pour consolider les connaissances en mémoire mais aussi pour ajuster le sens et la compréhension. L'utilisation des cartes mémoires numériques dans ce cadre a également une plus-value pédagogique : projeter les questions et les réponses au tableau rend les interrogations plus efficaces et comme, pour la plupart, les élèves ont bien mémorisé les cartes mémoire, et le jeu des questions réponses va assez vite (gain de temps) ; les cartes entraînent les élèves à des formes de révision efficaces ; les cartes mémoires sécurisent les apprentissages en balisant les révisions : elles garantissent que des élèves qui consentent un effort soient récompensés.

Donc finalement, ces productions ont permis de constater une meilleure appréhension des attentes du Grand oral (sur la forme : registre, ton, débit ; sur le fond : rigueur du discours), des progrès dans les apprentissages et une amélioration des compétences numériques.

Innovation pédagogique

L'oral n'était pas ou était peu évalué dans le cadre de l'enseignement des SES. L'épreuve du Grand oral a amené les enseignants à réfléchir à différents dispositifs pour faire davantage pratiquer l'oral aux élèves, tout en veillant à ce que ces pratiques s'inscrivent bien dans le cadre du programme des SES. L'usage du numérique à cet égard est un atout indéniable, puisqu'il multiplie les possibilités d'activités, tout en permettant de faire travailler les élèves tout aussi bien dans la classe, que hors la classe.

La diversité des activités proposées permettra à tous les enseignants de pouvoir sélectionner celles qui leur conviendront le mieux.

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, qu'une même activité (par exemple la réalisation d'une revue de presse ou de podcasts) proposée dans différentes académies n'avait pas le 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'innovations.

Il sera intéressant à l'usage de voir comment les académies ont pu s'emparer des activités ou outils proposés par les autres académies.

Difficultés rencontrées

Certaines activités proposées se sont révélées chronophages : non seulement dans leur mise en place, mais également dans l'appropriation par les élèves des outils numériques ou logiciels utilisés. Deux solutions ont été proposées :

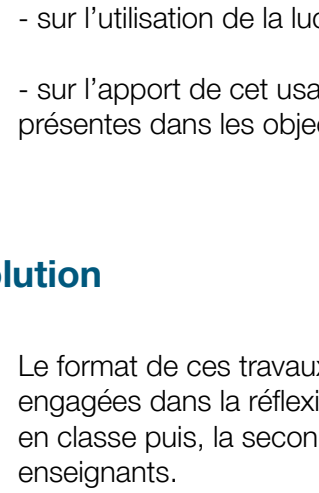
- privilégier le « hors la classe » pour la production, mais également parfois pour l'évaluation des élèves ;
- commencer ces activités dès la seconde, pour que les élèves s'approprient ces outils et puissent progresser à l'oral (du moins sur la forme) en trois ans.

Pistes pour l'essaiage des pratiques

Dans certaines académies, il est déjà prévu que ces travaux fassent l'objet d'une présentation dans le cadre des formations proposées en académie.

- L'essaiage passe aussi par la multiplication des valorisations des 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.

Thématique 2021-2022



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

Problématique

La ludification pédagogique (qui peut notamment prendre la forme de jeux sérieux, d'échappée game, de quiz, etc.) peut favoriser le travail à distance et en présence des élèves.

Il s'agit alors 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 ;
- sur l'efficacité de la ludification pédagogique pour un accompagnement différencié ;
- sur l'utilisation de la ludification dans le cadre de l'évaluation en SES ;
- sur l'apport de cet usage dans l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences présentes dans les objectifs d'apprentissage des programmes de SES.

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.



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