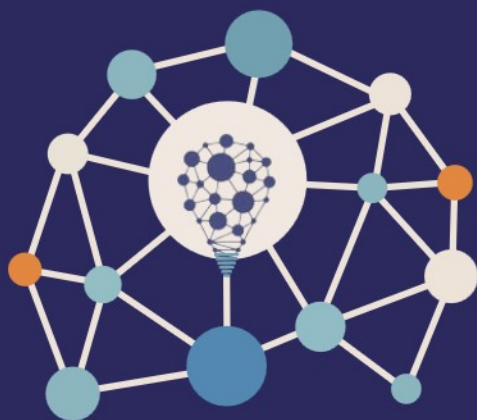




MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

Liberté
Égalité
Fraternité



TraAM

SYNTHÈSE 2025-2026

1 FICHE D'IDENTITE

Intitulé du projet :

Discipline(s) ou enseignement(s) :

Thématique :

Académie(s) :

Niveau(x) concerné(s) :

Mots clés principaux (4 maximum) pour indexation [Édubase](#) :

Nom et prénom de la personne ayant rédigé cette synthèse :

Nom et prénom de la personne référente du corps d'inspection :

La CARDIE a-t-elle participé au groupe de travail ? Oui Non Pas à ma connaissance

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Titre du scénario :

Lien URL URL vers la page du site académique et la fiche Édubase (le cas échéant) :

Résumé du scénario pédagogique :

Cette séquence s'adresse aux étudiants de BTS ESF dans le cadre du bloc 3 Connaissance des publics (situations de crise et résilience) et du bloc 5 Dynamique institutionnelle et partenariale (dispositifs en faveur des quartiers défavorisés ou prioritaires). Elle vise à faire du lien entre les publics, les dispositifs et la dimension partenariale de la politique de la ville, tout en utilisant l'intelligence artificielle comme outil de révision active, de structuration des apprentissages et d'apprentissage autonome. Ce TraAM peut être mené en cours ou en fin de séquence, dans une logique de consolidation et de mise en cohérence des connaissances. Cette séquence est transposable à d'autres contextes du cycle secondaire ou de l'enseignement supérieur.

Outils/Supports/Plateformes :

- Salle informatique ou PC perso
- Possibilité de créer un parcours ELEA
- Création d'une vidéo sur l'apprentissage par l'action via une IA (script proposé ci-après)
- Utilisation d' IA génératives

Leviers identifiés pour la conduite du scénario :

- prise de notes numérique
- groupes réduits
- usage des IA au quotidien

Freins rencontrés et difficultés observées :

- prise de notes manuelle
- classe entière
- absence de regard critique sur le contenu généré par l'IA

2 RETOURS D'EXPÉRIMENTATION

2.1 PRÉSENTATION DU CADRE ET DU SCÉNARIO PRODUIT

Une séance de 1H30 a été conduite par un enseignant STMS auprès de 12 étudiants de seconde année de BTS ESF.

Groupe : 4 étudiants à besoins éducatifs particuliers

Adaptation : circuler auprès des étudiants et les accompagner dans la rédaction du prompt.

Présenter de façon synthétique le cadre du travail conduit, les acteurs mobilisés ainsi que les publics concernés.

Décrire la composition des groupes d'élèves en précisant, le cas échéant, la présence d'élèves à besoins éducatifs particuliers, notamment ceux scolarisés en dispositif ULIS (accompagnés par un AESH ou bénéficiant d'aides techniques), ainsi que la présence éventuelle d'élèves allophones nouvellement arrivés (EANA). Préciser les adaptations pédagogiques mises en œuvre pour répondre à la diversité des besoins.

Mentionner, lorsque c'est pertinent, l'inscription du scénario dans un cadre plus large : projet d'établissement, de bassin ou projet disciplinaire académique.

2.2 ANALYSE DU SCÉNARIO

Plus-value : engagement des étudiants et développement des compétences numériques

Apports spécifiques du numérique : scénarisation (art de prompter), production de contenu et modification du contenu le cas échéant.

Condition de mise en œuvre : prise en compte des besoins des étudiants

Plus-value pédagogique observée

A titre indicatif : engagement des élèves, différenciation, collaboration, compétences numériques.

Apports spécifiques du numérique

A titre indicatif : scénarisation, production, accès à l'information, création, collaboration). Préciser également le niveau d'intégration du numérique (référence éventuelle au modèle SAMR ou autre cadre d'analyse).

Conditions de mise en œuvre

- Modalités de prise en compte des besoins éducatifs particuliers ;
- Accompagnements pédagogiques, techniques ou institutionnels nécessaires.

2.3 LIEN AVEC LA RECHERCHE

La promotion de l'apprentissage génératif a été conçue par deux chercheurs américains en psychologie spécialisés dans les processus d'apprentissage, puis relayé et explicité en français par l'université de Toulouse (<https://sia.univ-toulouse.fr/comment/151#comment-151>)

Préciser si le scénario entretient un lien avec la recherche.

Trois niveaux peuvent être distingués :

2.3.1. Inspiration scientifique

Le scénario s'est-il appuyé explicitement sur les travaux d'un chercheur, d'un laboratoire ou d'un courant de recherche particulier ?

2.3.2. Interaction avec la recherche

Des chercheurs, universitaires ou experts ont-ils contribué au scénario (interventions, accompagnement scientifique, regard critique, co-construction) ?

2.3.3. Production étudiée par la recherche

Les scénarios ou parcours produits ont-ils fait l'objet d'une observation, d'une analyse ou d'une étude de recherche (expérimentation, publication, mémoire, recherche-action...) ?

3 ANNEXES OBLIGATOIRES

3.1 DOMAINES ET COMPÉTENCES TRAVAILLÉES DU CRCN (les identifier explicitement)

2. Communication et collaboration
 - 2.1. Interagir
 - 2.2. Partager et publier
 - 2.3. Collaborer
 - 2.4 S'insérer dans le monde numérique
3. Création de contenus
 - 3.1. Développer des documents textuels
 - 3.2. Développer des documents multimédia
 - 3.3. Adapter les documents à leur finalité
 - 3.4. Programmer
4. Protection et sécurité
 - 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
 - 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
 - 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
5. Environnement numérique
 - 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

3.2 COMMUNICATION ET VALORISATION DU SCÉNARIO

- diffusion auprès des collègues de l'ERP
- diffusion sur PPA et EduBase

Le scénario TraAM a-t-il fait l'objet d'actions de communication ou de valorisation, ou celles-ci sont-elles envisagées ?

3.2.1. Valorisation déjà réalisée

Lors de la conduite du scénario, des productions de communication ont-elles été réalisées ? (vidéos de présentation ou de retour d'expérience, publications sur des sites institutionnels, articles de presse, diffusion sur réseaux professionnels ou scientifiques...)

3.2.2. Valorisation envisagée

Des actions de communication ou de diffusion sont-elles prévues ?
Préciser, le cas échéant, les supports, cadres ou partenaires.

3.3 DISPOSITIFS DE FORMATION ASSOCIÉS

Le scénario a-t-il donné lieu à la création ou à l'animation de dispositifs de formation en lien avec les travaux menés ?

Préciser, le cas échéant :

- L'intégration des productions TraAM dans des parcours M@gistère, des formations ou des temps d'animation.
- La création de modules de formation inscrits au PRAF, au PNF, en lien direct avec les productions dans le cadre des TraAM.
- Le nombre de sessions proposées, les publics concernés et, une première estimation du nombre de personnels formés.

Cette rubrique vise à documenter l'impact du scénario au-delà de la production de ressources, en mettant en évidence son inscription dans le développement professionnel continu des enseignants.

4 ANNEXES FACULTATIVES

4.1 BIBLIOGRAPHIE (PRÉSENTATION NORMÉE RECOMMANDÉE ISO 690)

Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2016). Eight Ways to Promote Generative Learning. *Educational Psychology Review*, 28(4), 717-741. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9348-9>

4.2 RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

4.3 ARTICLE(S) RÉDIGÉ(S) SUR CE SCÉNARIO TRAAM

4.4 EXEMPLES DE PRODUCTIONS D'ÉLÈVES

(à joindre séparément)

CONTACT :

dne-tn3.traam@education.gouv.fr

Direction du Numérique pour l'Éducation
(Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur - TN3)