

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1509>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES



Bilan académique TRAAM

2020-2021

- Expérimenter - TRAAM - TRAAM 2020-2021 : Narration(s) et numérique -



Date de mise en ligne : dimanche 20 juin 2021

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Le groupe de travail numérique de l'académie de Lyon s'est engagé dans les travaux académiques mutualisés en cette année 2020-2021. Pour rappel la thématique reconduite en 2021-2022 est : **Narration(s) et numérique en histoire, en géographie et en EMC du cycle 3 au cycle terminal du lycée.** *La narration est plurielle : elle peut être cartographique, spatialisée, multimédia ou encore sonore. Elle sera 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. Précisons que parmi les attendus, les équipes veilleront à produire au moins un scénario avec une approche pédagogique inclusive.*

En 2015-2016, [le projet du groupe d'histoire-géographie de l'académie de Lyon s'était intéressé à la narration transmédia spatialisée. Le projet de l'académie pour les TraAM d'histoire-géographie 2020-2022 a eu pour ambition d'approfondir le travail d'expérimentation engagé autour de la narration transmédia.

D'une part **le projet s'est intéressé à la narration comme vecteur d'apprentissage.** Il s'agit d'expérimenter le potentiel narratif et immersif des outils numériques en Histoire-Géographie, comme outil de scénarisation pédagogique. Il s'agit d'observer le potentiel d'engagement et de motivation des élèves dans les apprentissages par une mise en récit transmédia des contenus à transmettre. Dans ce cadre, notre intérêt se porte sur les jeux numériques et leur potentiel immersif par la narration. 2 jeux sont envisagés dans cette expérimentation

[« Les traceurs de sources – code source épisode 1 »](#) est un jeu de type **inscape game** conçu par le groupe ressource numérique de l'académie de Lyon et qui a pour objet de travailler la question des sources en Histoire et le développement des compétences numériques des élèves dans le cadre du CRCN et de la certification PIX à venir. Ce jeu a été également construit autour de la question narrative plongeant le groupe classe dans une aventure collective, coopérative et collaborative. Testé auprès de nombreuses classes de la 3e au BTS, le jeu est accompagné d'un livret pédagogique. Cette ressource constitue [le premier scénario des TRAAM 2020-2021](#).

L'escape game mis à disposition par le centre Hubertine Auclert "[Panique à sexisme city](#)" a également fait l'objet d'un travail avec les élèves de 4e et constitue le socle du [second scénario des Traam](#) 2020-2021 réalisé par Emmanuel Grange, professeur au collège Waldeck Rousseau à Firminy.

D'autre part, le projet s'intéresse à la narration comme objet d'apprentissage. Dans cette approche, il s'agit de s'intéresser à la narration spatialisée, à la mise en récit des territoires par les élèves en utilisant les technologies de la réalité augmentée et virtuelle. Il s'agit de renouveler [l'approche des hyper-paysages développée dans les années 1990 - 2000 par l'équipe de recherche de Bernadette Mérenne](#).

L'enjeu est ici de permettre aux élèves de construire des hyperpaysages multi sensoriels et immersifs grâce aux technologies de la réalité augmentée et virtuelle. Des outils comme l'application ViarLive sont envisagés ou encore IziTravel afin de créer avec les élèves des parcours virtuels narratifs et immersifs multimédia.

Ainsi, il s'agit d'expérimenter la construction de narrations transmédia par les élèves et d'envisager alors une appropriation de savoirs disciplinaires mais également de développer des compétences numériques en lien avec le CRCN.

[Le troisième scénario](#) conçu par Pascal Mériaux, professeur au lycée la Martinière Duchère à Lyon, a été présenté au festival de géographie de Saint Dié. Plongez à 360° et baladez-vous au coeur de l'écoquartier de la Duchère cartographié par les élèves de seconde en SNT.

Enfin [le quatrième scénario](#) proposé par Carole Fontaine, professeure au lycée Lalande à Bourg en Bresse interroge le patrimoine mémoriel de Bourg en Bresse et engage les élèves de première dans la réalisation d'une balade virtuelle autour de l'engagement des français dans la défense des idéaux démocratiques.

Enfin, les scénarios proposés cherchent à développer et évaluer les compétences numériques des élèves dans le cadre du CRCN et plus particulièrement les compétences suivantes :

- **COMMUNICATION ET COLLABORATION** : Collaborer Niveaux 2 et 3 et Partager et publier Niveaux 2 et 3
- **CRÉATION DE CONTENU** : Développer des documents textuels, sonores et visuels Niveaux 3 et 4 et Adapter les documents à leur finalité Niveau 3 et 4
- **ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE** : Évoluer dans un environnement numérique Niveaux 2 et 3

Le diaporama suivant propose une synthèse des travaux réalisés cette année.