

TRAAM 2025-2026

Intelligence artificielle et économie-gestion

Quels apports pédagogiques et éducatifs ?



ACADÉMIE
DE STRASBOURG

*Liberté
Égalité
Fraternité*



TraAM
Économie et Gestion



Contexte des TraAM Strasbourg

Un engagement académique soutenu par la commission numérique

La commission numérique a conduit 4 expérimentations dans le cadre de la thématique des **Travaux Académiques Mutualisés (TraAM) 2025-2026** « *Intelligence artificielle et économie-gestion : quels apports pédagogiques et éducatifs ?* ».

L'équipe part du constat d'une plus grande fragilité scolaire chez les élèves des formations qui relèvent de l'économie-gestion en LGT (série STMG et BTS tertiaires). Cette fragilité entraîne une motivation fluctuante des élèves qui impacte in fine leur réussite.

- Cible prioritaire : la **voie technologique (STMG)** et les sections de **BTS**.
- Focalisation forte sur l'expression orale, l'autonomie et l'engagement des élèves.



Nos 4 Axes d'expérimentation



Exp 1 : L'IA au service de vos cours

La boîte à outils IA au service des cours pour optimiser et bonifier les préparations.



Exp 2 : L'IA dans ses cours

L'IA en classe : apprendre aux élèves à se positionner pour être "plus intelligents" que la machine.



Exp 3 : L'IA comme levier de formation des élèves

IA répétiteur : former, réviser en autonomie et innover via le prompting efficace.



Exp 4 : L'IA comme assistant pédagogique

Réinventer le marketing avec l'IA générative (Cas Decathlon, cycle de vie du produit).

EXP 1 : Boîte à outils IA

Objectif opérationnel : Tester et valider des solutions numériques propulsées par l'IA pour enrichir et faciliter les pratiques des enseignants au quotidien.

- Gains de temps mesurables sur la conception de séquences de cours.
- Différenciation pédagogique instantanée face à l'hétérogénéité des classes.
- Création de leviers d'accroche forts pour remotiver le public STMG.

Membres du projet : Christine Bolin, Valérie Logel, Salima Kanouni, Nadine Wohlroth.

EXPERIMENTATION 1
Boîte à outils : L'IA au service de vos cours

Synthèses à télécharger

Porteur de projet : Christine Bolin lycée Koeberlé - Valérie Logel lycée Cassin - Salima Kanouni lycée Henner - Nadine Wohlroth lycée Montaigne

Objectif : L'objectifs du projet était de tester des solutions numériques assistées par l'IA, afin de faciliter les pratiques pédagogiques et de les bonifier.

Mots clés : Applications IA - Pédagogies bonifiées - Quiz - Autoévaluation - Moteurs de recherches - Supports d'animation

- Bilan du traAm 2025/2026 : les outils IA
L'expérimentation vise à la fois les usages de l'enseignant pour bonifier les situations d'apprentissage et faciliter ses préparations. Mais également, les élèves des classes de STMG, afin de prendre en compte, l'hétérogénéité de ce public et activer les leviers motivationnels.

Bilan final de l'expérimentation - TraAM 2025-2026

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Titre du scénario : OUTILS PEDAGOGIQUES IA - FACILITER ET BONIFIER LES ENSEIGNEMENTS

Lien URL vers la page du site académique et la fiche Édubase (le cas échéant) :
<https://ac-strasbourg.moodle.monbureaunumerique.fr/course/view.php?id=3175>

Résumé du scénario pédagogique :

L'objectifs du projet était de tester des solutions numériques assistées par l'IA, afin de fa... L'idée, ici, n'était pas de proposer un scénario proprement dit. Mais plutôt, de montrer cc... Il s'agit enfin de présenter aux élèves des méthodes de révisions et d'autoévaluation pou...

Outils/Supports/Plateformes :

MIZOU - WOOLAP - WOOFASH - QUIZWIZARD : GENERER DES QCM ET - FLASHCARD
GAMMA APP - READLANG - CHAT EDU - UNDRAW - SKIPVIDS - EXPLORER-GLOBE
-ENGINEER - PERPLEXITY.AI -



Bilan des applications IA
- PDF de présentation
formation IA



MIZOU : Un Chatbot pour
les enseignants
- PDF de
présentation



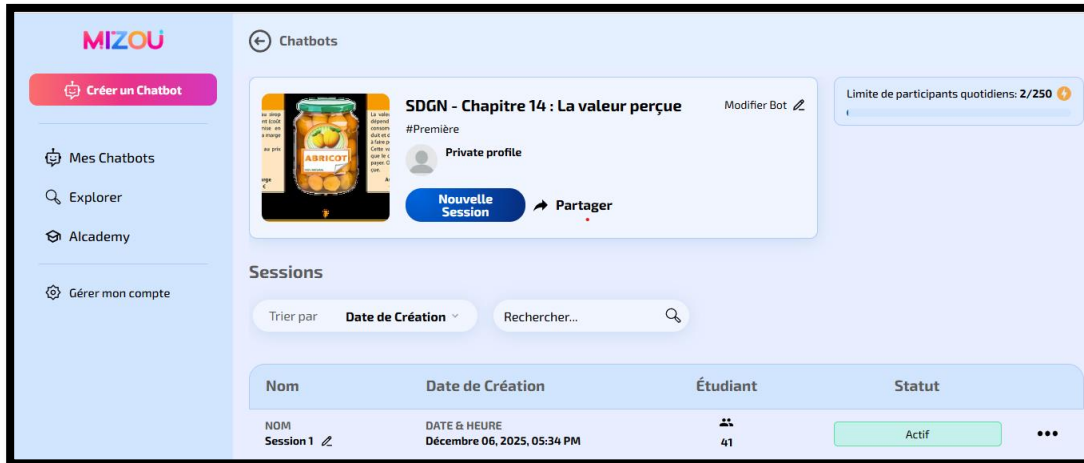
Valérie



Salima

Lien vers la page académique : [cliquez ici](#)

Focus Outils : MIZOU & Co



Nom	Date de Création	Étudiant	Statut
NOM Session 1	DATE & HEURE Décembre 06, 2025, 05:34 PM	41	Actif



Marion Pouard
● A+

Évaluation ● A+

Je vous écoute, dire "développer pourquoi cela es

le développer compétitivité et maîtrise des ris durabilité

C'est une très bc développement de sa compétitiv au marché, la m cruciaux.

Pour aller plus lc entreprise peut : développement

MIZOU Les retours des élèves Des bénéfices immédiats

Citations :

- « Ça m'a permis de poser des questions que je n'osais pas poser en classe. »
- « C'était comme avoir un prof à la maison pour réviser. »
- « J'ai mieux compris le cours et je me suis senti plus prêt pour le contrôle. »



Chatbot MIZOU, Quiz Wizard et co

Un agent conversationnel finement paramétrable par l'enseignant pour guider chaque élève de manière totalement individualisée.



Bilan Global des Applications

Cartographie complète des outils testés pour la génération de quiz automatisés, l'auto-évaluation en autonomie et la recherche documentaire ciblée.

EXP 2 : L'IA dans ses cours

"Être plus malin que la machine"

Développer l'esprit critique des élèves pour qu'ils s'approprient intelligemment l'outil plutôt que de l'utiliser aveuglément.

Pilotée par **Richard Mineur (Lycée Cassin)**, cette approche pousse les élèves de BTS et STMG à devenir des acteurs lucides et analytiques de leur transition numérique professionnelle.

EXPERIMENTATION 2: L'IA dans ses cours

1/ Apprendre aux élèves-étudiants à être plus intelligent que l'IA

2/ L'IA pour créer :

* des cartes mentales et synthèses de cours (ex: T1 CEJM)

* des situations en DROIT (Terminale et CEJM)

* des visuels en Communication (BTS Com')

Porteur de projet : Richard Mineur du lycée René Cassin de Strasbourg

Objectif : l'IA est incontournable: il faut l'adopter pour ne pas se faire dépasser

Mots clés : IA, Commission Numérique, BTS, STMG, évolution des pratiques

▪ Dossier



Synthèse Traam 



Résultats 

Lien vers la page académique : [cliquez ici](#)

Principaux terrains d'application :

- Cartographies complexes et schémas conceptuels de synthèse.
- Résolution guidée et structuration de cas pratiques en DROIT.

Créativité et Esprit de Synthèse

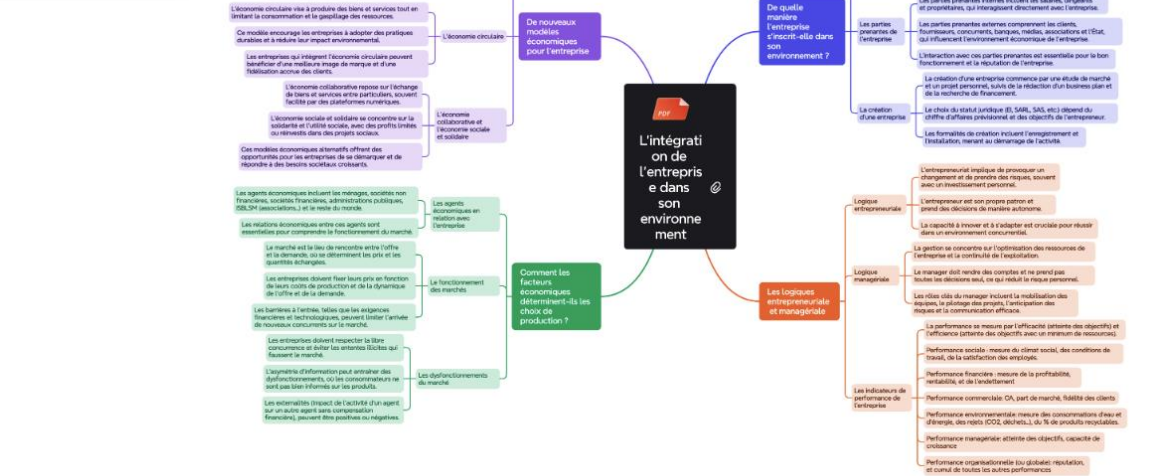
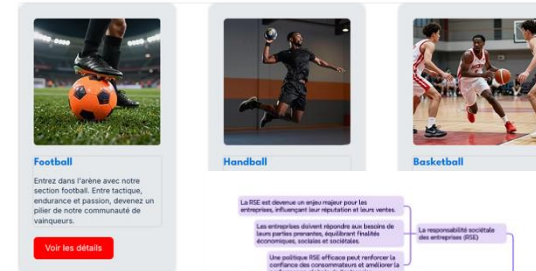
Productions concrètes des élèves

L'utilisation de l'IA générative est ici exploitée comme un tuteur d'aide à la structuration logique :

- Fiches de synthèse thématiques complexes (Bloc 1 CEJM).
- Scénarisation itérative de réponses juridiques argumentées.
- Maquettes visuelles professionnelles de communication pour la section BTS COM avec la création de site web



Nos Disciplines



EXP 3 : L'IA comme levier de formation des élèves

EXPERIMENTATION 3
L'IA AU SERVICE DES APPRENTISSAGES - FORMER, RÉVISER ET INNOVER

Synthèses à télécharger

Porteur de projet : Bruno Peiffer du lycée Koeberlé de Sélestat

Objectif : Former les élèves à interagir efficacement avec l'IA, créer un répéteur personnalisé et interactif et concevoir des cours et TD innovants

Mots clés : Prompting IA, STMG, Révision active.

1° **Former les élèves à interagir efficacement avec l'IA** est devenu un enjeu central. En STMG et en BTS, les élèves utilisent spontanément les outils d'IA, mais souvent de façon peu structurée. Il est apparu nécessaire de **les initier à l'écriture de prompts efficaces** afin qu'ils puissent tirer le meilleur parti des outils comme ChatGPT, Perplexity ou Claude.

2° **L'IA transforme la relation à la révision et à l'apprentissage**. En confiant à l'IA le rôle de **répéteur personnalisé et interactif**, il devient possible d'accompagner chaque élève dans la consolidation des notions du programme, en s'adaptant à son rythme et à ses lacunes. Les élèves, d'abord hésitants, ont rapidement pris conscience de la capacité de l'IA à ré-expliciter différemment une notion mal comprise.

3° **Concevoir des cours et TD innovants** centrés sur la mise en activité des élèves constitue le troisième axe de travail. L'IA est utilisée comme outil de conception pédagogique pour produire des supports engageants (jeux de rôle, mises en situation professionnelle) ancrant les notions du programme dans des contextes concrets et motivants.

[Bilan final de l'expérimentation TraAM 2025-2026](#) ↓



[TD Rôle des acteurs de l'organisation](#) ↓



[Prompt répéteur](#) ↓

Lien vers la page académique : [cliquez ici](#)

L'expérimentation de terrain encadrée par **Bruno Peiffer (Lycée Koeberlé)** se focalise quant à elle sur la posture d'autonomie complète face aux grands modèles de langage (LLM).



L'ingénierie du Prompt (Prompting)

Enseigner pas à pas aux élèves comment élaborer des requêtes itératives structurées sur ChatGPT, Mistral AI ou Perplexity pour filtrer des données hautement fiables et exploitables.

L'IA comme Répétiteur Personnel



ACADÉMIE
DE STRASBOURG

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Révision Itérative

L'élève s'auto-évalue activement en dialoguant avec une IA configurée pour repérer et expliquer ses failles de raisonnement.



Comprendre les Métiers

Analyse critique de la juste place de l'humain et des transformations concrètes des organisations liées à l'automatisation.



Banque de Travaux Dirigés

Création collaborative et expérimentale de supports d'exercices d'un genre nouveau, stimulants et progressifs.

EXP 4 : L'IA comme assistant pédagogique

EXPERIMENTATION 4 L'IA comme assistant pédagogique	Synthèses à télécharger
Porteur de projet : Jean-Pierre SOUVANNE du lycée Koeberlé de Sélestat	

Objectif : 15 secondes pour réinventer le produit et le marketing de Decathlon avec l'IA ou Impact de l'IA générative sur l'innovation produit et la communication mercatique

Mots clés : IA générative, cycle de vie du produit, innovation, communication mercatique, démarche marketing, création digitale

Dans le cadre du programme de **Management, Sciences de gestion et numérique en Terminale STMG**, et plus particulièrement de l'étude du cycle de vie du produit, les élèves ont été engagés dans une démarche de co-création innovante. En mobilisant les outils d'Intelligence Artificielle, ils ont imaginé puis modernisé un produit sportif de la marque Decathlon afin de l'adapter aux nouvelles tendances de consommation. Ils ont ensuite conçu un spot publicitaire vidéo de 15 secondes, au format Reel ou TikTok, en respectant les codes actuels du marketing digital.

L'intégration de l'IA générative dans ce projet a constitué un véritable levier de transformation des pratiques pédagogiques et des modes de travail. En Économie-Gestion, l'Intelligence Artificielle ne doit pas être perçue comme un outil de triche, mais comme un **assistant pédagogique** performant, favorisant la créativité, l'autonomie et la montée en compétences des élèves. Cette expérience met en évidence la dynamique vertueuse créée par l'usage encadré de l'IA : elle permet à la fois de développer des compétences essentielles pour les métiers de demain et de renouveler les pratiques d'enseignement.

En donnant une dimension concrète, créative et contemporaine à des notions théoriques telles que le cycle de vie du produit ou les tendances de consommation, ce projet démontre que l'IA peut devenir un puissant vecteur d'innovation et d'émancipation pédagogique lorsqu'elle est utilisée dans un cadre structuré.

Enfin, le bilan de cette activité souligne des effets particulièrement positifs sur le climat de classe, la motivation et l'engagement des élèves de **STMG**.

Bilan de l'expérimentation : Impact de l'IA générative sur l'innovation produit et la communication mercatique [↓](#)

Lien vers la page académique : [cliquez ici](#)



Dossier 1 : Fiche de TP de l'activité [↓](#)



Dossier 2 : Fiche création prompt [↓](#)



Dossier 3 : Présentation vidéo du TP "IA et marketing digitale" [↗](#)
[par une élève](#) [↗](#)

Porteur de projet : Jean-Pierre Souvane (Lycée Koeberlé)



Le Défi Pédagogique : Permettre aux élèves de réinventer en un temps record le mix-marketing et l'offre d'une marque forte telle que **Decathlon** grâce aux intelligences artificielles génératives.

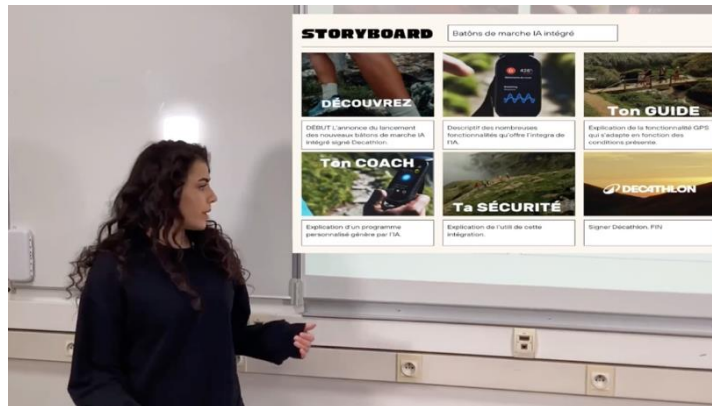
Travail rigoureux appliqué aux concepts clés du programme : cycle de vie des produits, innovation de rupture et communication omnicanale moderne.

Engagement & Créativité en STMG

Une dynamique de classe transfigurée

Les élèves de Terminale STMG ont manipulé directement les IA génératives d'images et de contenus pour :

- Générer des prototypes graphiques réalistes de produits innovants.
 - Concevoir des scripts publicitaires calqués sur les codes actuels des réseaux (TikTok, Instagram Reels).
 - Modéliser de façon prédictive l'accueil du marché face à ces innovations.
- ❖ **Constat : Un taux d'implication et d'expression orale plus important, y compris de la part des élèves habituellement très discrets.**



Lien vers la vidéo : [cliquez ici](#)

