



TraAM

SYNTHÈSE 2025-2026

1 FICHE D'IDENTITE

Intitulé du projet : L'IA AU SERVICE DES APPRENTISSAGES - FORMER, RÉVISER ET INNOVER EN ÉCO-GESTION

Discipline(s) ou enseignement(s) : ECO/GESTION - MSDGN, MERCATIQUE, DIGITALISATION (STMG)

Thématique : ECO/GESTION - MSDGN, MERCATIQUE, DIGITALISATION (STMG)

Académie(s) : STRASBOURG

Niveau(x) concerné(s) : Terminale STMG (MSDGN, Mercatique, Digitalisation)

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

#TraAM

Prompting IA

STMG

Révision active

Nom et prénom de la personne ayant rédigé cette synthèse : Bruno Peiffer

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

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

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Titre du scénario : L'IA AU SERVICE DES APPRENTISSAGES - FORMER, RÉVISER ET INNOVER EN ÉCO-GESTION

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

<https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/innovations-pedagogiques>

Résumé du scénario pédagogique :

Ce projet s'articule autour de trois axes complémentaires. Premièrement, former les élèves à l'écriture efficace de prompts afin qu'ils interagissent de manière structurée et critique avec les outils d'IA (ChatGPT, Perplexity, Claude). Deuxièmement, accompagner la révision active des notions du programme grâce à un dispositif de répéteur interactif personnalisé : un prompt détaillé, des fiches de révision (1re et Terminale) et une banque de 50 questions type bac sont fournis clé en main aux élèves, qui démarrent leur session dans l'IA de leur choix. Troisièmement, concevoir des cours et TD innovants centrés sur la mise en activité des élèves : jeux de rôle (ex. TD SMOBY sur les acteurs de l'organisation), mises en situation

Outils/Supports/Plateformes :

CHATGPT (OpenAI) - PERPLEXITY AI - CLAUDE (Anthropic)

Leviers identifiés pour la conduite du scénario :

L'intégration de l'IA en filière STMG et BTS constitue un levier pédagogique puissant car elle crée un pont direct entre les savoirs théoriques et les pratiques numériques professionnelles. L'élève n'est plus passif : il interagit, questionne, ajuste et évalue les productions de l'IA. La liberté du choix de l'outil (ChatGPT, Perplexity, Claude) favorise l'autonomie et l'appropriation. La préparation rigoureuse des prompts par l'enseignant garantit la qualité pédagogique des

Freins rencontrés et difficultés observées :

La principale difficulté rencontrée est d'ordre pédagogique : trouver la bonne posture face à l'IA, c'est-à-dire définir précisément son rôle dans chaque séance sans que l'élève en devienne passif ou dépendant. Il a fallu cadrer les usages pour éviter le "copier-coller" sans réflexion, rédiger des prompts suffisamment précis pour que l'IA joue vraiment le rôle souhaité, et se former en continu face à des outils en évolution rapide.

2.1 PRÉSENTATION DU CADRE ET DU SCÉNARIO PRODUIT

L'expérimentation a été conduite en Terminale STMG (MSDGN, Mercatique, Digitalisation) et en BTS à l'Académie de Strasbourg. Elle vise à la fois les usages de l'enseignant (conception de supports innovants) et les usages des élèves (révision interactive, formation au prompting).

Les groupes concernés sont des classes de lycée STMG et BTS, sans dispositif ULIS ni EANA signalé. L'adaptabilité inhérente aux outils d'IA (ajustement du niveau et du rythme en temps réel) constitue néanmoins un atout pour la différenciation pédagogique.

Grâce à ces outils, les élèves peuvent réviser de manière autonome et personnalisée, poser des questions sans crainte du jugement, et bénéficier d'explications reformulées à leur niveau. L'utilisation de l'IA favorise aussi l'esprit critique : les réponses générées doivent être évaluées, recoupées et enrichies par l'élève.

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 pédagogique observée : forte adhésion des élèves après une phase d'hésitation initiale. Ils ont été surpris par la capacité de l'IA à s'adapter à leurs difficultés, à ré-expliciter les notions non comprises et à maintenir un suivi personnalisé. Les compétences de prompting développées (formulation précise, esprit critique, évaluation des réponses) s'inscrivent pleinement dans les référentiels STMG et BTS.

Apports spécifiques du numérique : le scénario s'inscrit dans une logique de transformation (niveau T/R du modèle SAMR). L'IA ne remplace pas l'enseignant mais transforme la relation à l'apprentissage : l'élève devient co-acteur de sa révision. Les TD avec jeux de rôle (ex. SMOBY) ancrent les notions dans des mises en situation professionnelles réalistes.

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

Le scénario ne s'appuie pas explicitement sur des travaux de chercheurs identifiés et n'a pas fait l'objet d'une étude de recherche formelle.

Néanmoins, il s'inscrit dans les réflexions contemporaines sur l'usage des outils numériques pour la différenciation pédagogique et l'apprentissage actif, et rejoint les questionnements actuels sur la place de l'IA générative dans l'enseignement secondaire et supérieur (autonomie de l'apprenant, développement de l'esprit critique, posture pédagogique de l'enseignant face aux outils d'IA).

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...) ?

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

Domaine 1 - Information et données : rechercher et évaluer des informations produites par l'IA (Perplexity), croiser les sources, développer l'esprit critique face aux réponses générées.

Domaine 2 - Communication et collaboration : formuler des requêtes précises (prompting), interagir avec un agent IA, adapter sa communication aux outils numériques professionnels.

Domaine 3 - Création de contenu : co-construire des supports pédagogiques avec l'IA (scénarios de jeux de rôle, fiches de révision, TD), produire des contenus enrichis et adaptés.

Domaine 5 - Environnement numérique : utiliser de manière raisonnée et autonome des outils d'IA générative dans un cadre pédagogique, comprendre leurs limites et leurs enjeux éthiques.

3.2 COMMUNICATION ET VALORISATION DU SCÉNARIO

Valorisation déjà réalisée : les ressources produites (prompt de révision interactive, TD jeu de rôle SMOBY, fiches de révision) ont été partagées sur la plateforme académique : <https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/innovations-pedagogiques>

Valorisation envisagée : partage des ressources avec les collègues de la discipline lors de journées pédagogiques académiques, intégration dans des formations de l'académie de Strasbourg, et éventuellement dépôt sur Édubase pour diffusion nationale.

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

Ce travail a servi de base à des échanges de pratiques au sein du groupe TraAM de l'académie de Strasbourg. Les ressources produites (prompt détaillé, TD jeux de rôle, fiches de révision structurées) sont conçues pour être directement réutilisables par d'autres enseignants d'Éco-Gestion sans formation préalable spécifique.

En résumé, ce partage de pratiques démontre que l'IA, lorsqu'elle est intégrée de manière réfléchie et outillée, constitue un véritable levier de renouvellement pédagogique accessible à tous les enseignants de la discipline.

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)

/

4.2 RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Prompt de révision interactive MSDGN Terminale (document joint)
TD Jeu de rôle - Les acteurs de l'organisation - SMOBY (document joint)
Plateforme académique : <https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/innovations-pedagogiques>

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

Voir documents joints et plateforme académique :
<https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/ecogestion/innovations-pedagogiques>

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)