

### IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



**Académie de Dijon.**

**Groupe composé de :** Angélique MARIE, Mickaël BERTRAND, Mathieu CHARTIER, Sophie PICARDAT, enseignants en lycée et Caroline MEYER, enseignante en collège

**Nom du projet :**

Inclure les élèves dans le récit pour susciter l'engagement et la motivation et développer l'esprit critique: narration(s) en contexte pédagogique

PRÉSENTATION  
DU PROJET  
ACADÉMIQUE

### PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

Le groupe académique s'est demandé dans quelle mesure la mise en récit peut être mobilisée par les enseignants, afin de créer des situations d'apprentissage et des ressources éducatives, susceptibles d'améliorer la concentration, la motivation et la mémorisation des élèves.

Afin de répondre à cette question, des hypothèses et des scénarios en lien avec: l'oral, la réalité virtuelle, la ludification et les cartes narratives, ont été proposés et testés.



### LIEN AVEC LE CRGN



#### Information et données.

- Mener une recherche et une veille d'information.
- Traiter des données. Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.



#### Communication et collaboration.

- S'insérer dans le monde numérique et mettre en relation des faits de nature différente en mobilisant de nouveaux outils et ressources liées à la réalité virtuelle.
- Collaborer.



#### Création de contenus.

- Développer des contenus multimédias
- Tirer partie des potentialités du numérique pour favoriser le développement personnel et professionnel, notamment dans l'expression orale et le développement des capacités argumentatives.



#### Environnement numérique.

- Evoluer dans un environnement numérique.
- Développer un regard critique face à l'information et aux médias en apprenant à repérer des informations valides dans de nouveaux supports interactifs tels que les stories et parcours en réalité virtuelle.

### NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

- 7 scénarios ont été produits et testés.
- 4 ont donné lieu à des articles publiés sur le site académique.
- 3 ont été testés mais sont en attente de publication.
- 3 articles proposant des mises au point scientifiques ont été publiés.

### OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

#### Outils:

[Mon-oral.net](http://mon-oral.net)  
[Flipgrid](https://flipgrid.com/)  
[Genially](https://genially.com/)  
[Pearltrees](https://www.pearltrees.com/)

#### Ressources:

"The Displaced", expérience en réalité virtuelle créée par le *New York Times* en 2015.

### LIENS VERS ÉDUBASE :

- Narration et maîtrise de la parole et de l'expression au lycée à travers l'organisation d'un débat. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19868>
- L'immersion narrative avec la réalité virtuelle : une méthode efficace en contexte pédagogique ? <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19863>
- L'épidémie de covid-19 est-elle révélatrice des principales caractéristiques de la mondialisation ? <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19864>
- La mise en narration / "storytelling" au service de la préparation du Grand Oral. <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19866>

### LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

#### Scenarios:

- Narration et maîtrise de la parole et de l'expression au lycée à travers l'organisation d'un débat. <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1055>
- L'immersion narrative avec la réalité virtuelle : une méthode efficace en contexte pédagogique ? <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1061>
- La mise en narration : un outil au service des ressources pédagogiques. <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1057>
- La mise en narration / "storytelling" au service de la préparation du Grand Oral. <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1056>

#### Mises au point scientifiques:

- La réalité virtuelle pour développer l'empathie et les compétences sociales. <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1060>
- Quels sont les usages pédagogiques de la réalité virtuelle ? <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1059>
- Pourquoi utiliser la réalité virtuelle en éducation ? <http://histoire-geographie.ac-dijon.fr/spip.php?article1058>

**PRODUCTIONS  
ACADÉMIQUES**



### PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

Le groupe académique a centré sa réflexion sur l'utilité, voire l'efficacité, de la mise en récit, afin de créer des situations d'apprentissage et des ressources éducatives, susceptibles d'améliorer la concentration, la motivation et la mémorisation des élèves, ainsi que de développer leur esprit critique.

Certains scénarios pédagogiques mobilisent des ressources narratives existantes (c'est le cas par exemple du projet multimédia "*The Displaced*" créé par le *New York Times* pour étudier la crise migratoire), quand d'autres proposent leurs propres ressources narratives adaptées à la situation d'apprentissage mise en place (notamment un "parcours dont vous êtes le héros" ou bien une enquête interactive sur les traces de la commission d'enquête de l'OMS). La mobilisation de ces ressources a montré son efficacité dans la motivation et l'engagement des élèves, mais aussi dans la compréhension de phénomènes complexes (problématique de l'aménagement du territoire, enjeux environnementaux, tensions et coopérations au sein des relations internationales, etc.). Néanmoins, nous avons aussi pu constater que cela ne se traduisait pas forcément par une meilleure acquisition et mémorisation des connaissances, car les élèves rencontrent souvent des difficultés à distinguer trame narrative et informations relevant des savoirs scientifiques.

Par ailleurs, le groupe académique a souhaité développer des situations d'apprentissage dans lesquelles les élèves ne sont pas seulement utilisateurs de ressources narratives, mais aussi producteurs et acteurs de narrations. C'est le cas notamment dans l'organisation de débats, dans la formation aux stratégies du *storytelling* - à mobiliser dans le cadre du Grand oral-, mais aussi dans l'utilisation de documents collaboratifs visant à favoriser la coopération autour de récits.

Plusieurs pistes d'approfondissement ont pu être esquissées au cours de l'année :

- dans la mobilisation de nouvelles ressources narratives telles que les assistants conversationnels;
- dans l'approfondissement de tâches complexes et de jeux de rôles mobilisés à l'oral;
- dans la création de parcours narratifs en réalité virtuelle avec les élèves.

PLUS-VALUES  
PÉDAGOGIQUES  
DES TRAVAUX