



TraAM

SYNTHÈSE 2025-2026

1 FICHE D'IDENTITE

Intitulé du projet : Intelligence artificielle et économie-gestion : quels enjeux pédagogiques et éducatifs ?

Discipline(s) ou enseignement(s) : Économie-Gestion

Thématique : Différenciation pédagogique

Académie(s) : Nantes

Niveau(x) concerné(s) : Première et Terminale STMG

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

#TraAM

#différenciation

#intelligenceartificielle

Nom et prénom de la personne ayant rédigé cette synthèse : Audren Marie-Laure

Nom et prénom de la personne référente du corps d'inspection : Harzelec-Sylvestre Sylvie

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

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Titre du scénario : Utiliser l'IA pour faire de la différenciation pédagogique

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

Résumé du scénario pédagogique :

L'IA est utilisée comme un "secrétaire pédagogique" pour concevoir des "marches d'accès" aux apprentissages. Le scénario repose sur la création de parcours différenciés (Soutien, Standard, Expert) à partir d'un même objectif.

L'IA permet de générer rapidement des étayages variés : lexiques pour élèves allophones (EANA), reformulation et guidage des consignes pour faciliter l'entrée dans l'activité, adaptations de supports pour les élèves DYS, ou encore variables de complexification pour stimuler l'esprit critique.

Objectifs de l'expérimentation :

- Adapter plus facilement les supports et consignes à l'hétérogénéité des élèves (allophones, élèves DYS, niveaux variés).
- Concevoir des parcours différenciés tout en maintenant des objectifs communs d'apprentissage.
- Faciliter le travail de conception pédagogique de l'enseignant par la génération rapide de ressources différenciées.

Outils/Supports/Plateformes :

- Inclus'IA (adaptation des supports)
- Diffit (génération de supports),
- ChatGPT, Gemini, Mistral, Claude (création et /ou adaptation des supports)

Leviers identifiés pour la conduite du scénario :

- Gain de temps : Production rapide de ressources difficilement créables manuellement -
- Sécurisation des parcours d'apprentissage : des activités accessibles et différenciées qui renforcent l'engagement des élèves dans les apprentissages
- Réflexivité : Recentrage de l'enseignant sur l'ingénierie pédagogique au service des objectifs

Freins rencontrés et difficultés observées :

Cadre d'usage :

- Vigilance sur la protection des données (RGPD) et la transparence vis-à-vis des élèves

Compétences :

- Bonne maîtrise des objectifs d'apprentissage afin de concevoir des supports ciblés
- Maîtrise des prompts pour produire efficacement des supports différenciés au service d'un objectif commun

2 RETOURS D'EXPÉRIMENTATION

2.1 PRÉSENTATION DU CADRE ET DU SCÉNARIO PRODUIT

Le projet a été mené auprès de classes de Première et Terminale STMG, caractérisées par une forte hétérogénéité, incluant des élèves à besoins éducatifs particuliers (DYS) ainsi que des élèves allophones.

Les outils d'IA ont été mobilisés pour adapter les supports aux besoins :

- Hétérogénéité : génération de plusieurs niveaux d'une même consigne (soutien, standard, expert) pour favoriser la différenciation tout en maintenant des objectifs communs d'apprentissage
- Élèves DYS : analyse des supports de cours au regard des principes de la CUA (Conception Universelle des Apprentissages), adaptation des supports
- Élèves allophones : création de lexiques de mots-clés, simplification et reformulation de documents, élaboration de questionnements guidés et progressifs (QCM, textes à trous, questions de

2.2 ANALYSE DU SCÉNARIO

- Plus-value pédagogique : une meilleure implication des élèves dans les apprentissages grâce à des supports davantage adaptés
- Apport du numérique : intégration relevant du niveau « Modification » du modèle SAMR, l'IA facilitant une scénarisation de la différenciation difficilement réalisable manuellement à chaque séance et pour des besoins variés.
- Conditions de mise en œuvre : nécessité d'une acculturation au cadre d'usage de l'IA et d'une vérification systématique des productions au regard des objectifs d'apprentissage. La gestion de supports différenciés en classe est possible mais elle est facilitée par des modalités de travail en groupes, y compris avec des supports

2.3 LIEN AVEC LA RECHERCHE

Ce projet s'inscrit dans la continuité des travaux de Belleau, selon lesquels « le cerveau humain fonctionne sensiblement de la même manière d'une personne à l'autre, mais chacun apprend différemment », ce qui invite à différencier les stratégies pédagogiques afin de répondre à la diversité des profils d'apprenants, sans individualiser l'enseignement.

Il s'appuie également sur les principes de la Conception Universelle des Apprentissages (CUA) ainsi que sur les travaux de Vygotski relatifs à la Zone Proximale de Développement (ZPD), qui soulignent l'importance d'un accompagnement adapté aux besoins et au niveau de chaque 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.

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.

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 : Informations et données

1.1 Rechercher et sélectionner l'information : identifier des ressources adaptées aux besoins

Domaine 2 : Communication et collaboration

2.4 S'insérer dans le monde numérique : utiliser les outils numériques et l'IA de manière responsable

Domaine 3 : Création de contenus

3.1 Développer des documents textuels : produire et modifier des contenus

3.2 Développer des documents multimédias : créer des supports numériques variés

3.3 Adapter les documents à leur finalité : ajuster les supports selon l'objectif et les besoins des élèves

Domaine 5 : Environnement numérique

5.2 Utiliser différents outils et services numériques dans un cadre pédagogique

3.2 COMMUNICATION ET VALORISATION DU SCÉNARIO

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

PRAF : Formation IA - Economie-gestion

Associé à un parcours M@gistère

-Visioconférence 1 : IA explications, enjeux et éthique

-Journée de formation en présentiel (29 avril 2026) avec ateliers tournants dont celui-ci sur l'utilisation de l'IA pour faire de la différenciation pédagogique

-Visioconférence 2 : Témoignages et retour d'expériences

Impact : Environ 100 professeurs formés

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)

Empty dotted box for bibliography.

4.2 RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Empty dotted box for complementary resources.

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

Empty dotted box for articles written on the TRAAM scenario.

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)