



Un parcours d'autoformation sur les savoir-faire statistiques en classe de terminale

publié le 11/06/2026

Descriptif :

Cet article présente un retour d'expérience sur la mise en place d'un parcours d'auto-évaluation sur la plateforme Éléa, destiné à entraîner les élèves de Terminale SES aux savoir-faire statistiques du programme. Structuré en plusieurs niveaux avec obtention de badges, ce dispositif vise à favoriser un travail autonome et régulier.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

Dans le cadre de l'enseignement de spécialité SES en classe de Terminale, la maîtrise des savoir-faire statistiques constitue un enjeu important de réussite, tant pour les évaluations régulières que pour l'épreuve terminale du baccalauréat. Or, ces compétences méthodologiques nécessitent un entraînement régulier, difficile à mettre en œuvre uniquement dans le temps de classe.

Afin de renforcer cet apprentissage, j'ai conçu un parcours d'auto-évaluation sur la plateforme Éléa. Il permet aux élèves de s'exercer en autonomie, hors temps de classe, sur l'ensemble des savoir-faire statistiques du programme, selon une logique de progression par niveaux et de "ludification" via l'obtention de badges.

Ce parcours a pour objectif de favoriser un entraînement autonome et régulier des élèves, afin de consolider durablement la maîtrise des savoir-faire statistiques attendus en Terminale SES.

● Plus-value du numérique dans cette séance

- Chaque élève peut progresser à son rythme, revenir sur ses erreurs et multiplier les essais, sans le regard du groupe.
- La correction immédiate favorise un retour rapide sur les erreurs et renforce l'efficacité des apprentissages.
- Le système de badges constitue un levier de motivation pour une partie des élèves.
- L'enseignant peut suivre précisément l'engagement et les résultats des élèves via la plateforme.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Terminale générale – spécialité SES
- Durée : Parcours annuel en autonomie, accessible sur plusieurs mois
- Ressources numériques utilisées :
 - Banque d'exercices auto-correctifs créée par l'enseignant
- Applications numériques utilisées :
 - Plateforme d'apprentissage Éléa, accessible depuis l'ENT Lycée connecté

- Pré-requis :
 - Aucun

● Déroulement de la séance

Dès la rentrée de septembre, les élèves ont été informés qu'ils disposaient, sur la plateforme Éléa, d'un parcours d'apprentissage consacré aux savoir-faire statistiques, structuré en trois niveaux de difficulté croissante.

Chaque niveau comporte plusieurs activités d'auto-évaluation couvrant une large partie des savoir-faire statistiques du programme :

- Niveau 1 :
 - proportion et pourcentage de répartition ;
 - taux de variation, taux de variation moyen, coefficient multiplicateur, indice simple ;
- Niveau 2 :
 - Proportions coefficients multiplicateurs, taux de variation, indices simples ;
 - Contribution des facteurs de production à la croissance économique ;
 - Quantiles ; écart et rapport inter-quantile ;
 - Coefficient de Gini ; courbe de Lorenz ;
 - Tables de mobilité
- Niveau 3 :
 - Conversion d'un coefficient multiplicateur en taux de variation (et inversement)
 - Exercices constitués de questions tirées au sort dans une base de question couvrant l'ensemble des savoir-faire statistiques.

Des échéances ont été fixées afin d'encadrer la progression :

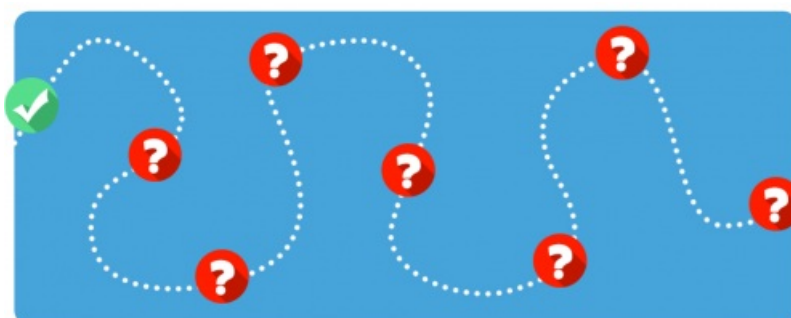
- niveau 1 à terminer avant les vacances de la Toussaint ;
- niveau 2 à terminer avant les vacances de Noël ;
- niveau 3 facultatif, en raison de son niveau d'exigence et de la présence d'un exercice allant au-delà des attendus.

Chaque niveau se présente sous la forme d'une carte de progression interactive, permettant aux élèves de visualiser l'ensemble des activités disponibles ainsi que leur niveau d'avancement.

Au sein de la carte, chaque élève peut sélectionner librement les activités qu'il souhaite faire dans le respect des contraintes de progression définies par l'enseignant. Certaines activités sont immédiatement accessibles dès l'ouverture du parcours, tandis que d'autres sont conditionnées par la réussite préalable d'activités antérieures (logique de prérequis).

Ce fonctionnement permet une progression non linéaire mais encadrée : les élèves disposent d'une certaine marge d'autonomie dans le choix des activités mais doivent parfois réussir un exercice pour en débloquent un autre.

Exemple : carte de progression du niveau 1



L'obtention d'un score de 100 % sur l'ensemble des activités d'un niveau permet de débloquent un badge :

- badge bronze (niveau 1) ;
- badge argent (niveau 2) ;
- badge d'or (niveau 3).



De son côté, l'enseignant peut suivre les résultats des élèves, identifier ceux ayant obtenu les badges et analyser leur progression au sein du parcours.

● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires :**
 - Objectifs d'apprentissages relatifs à l'utilisation des données quantitatives et des représentations graphiques
- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :
 - ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗
 - Information et données
 - Traiter des données
- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :
 - ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) ↗
 - Ressources numériques
 - Concevoir des ressources
 - Gérer des ressources
 - Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au service des apprentissages
 - Diversité et autonomie des apprenants
 - Différencier
 - Engager les apprenants

● Bilan critique de la séance

○ Sur l'engagement des élèves

L'entrée dans le dispositif a d'abord été progressive. Après un mois, seul un tiers environ des élèves avait commencé le niveau 1. Des relances régulières ont toutefois permis une montée en puissance : les 21 élèves du groupe avaient terminé le niveau 1 au mois de novembre, et 15 ont obtenu le badge de bronze.

Le niveau 2, plus exigeant, a également suscité un engagement réel : 18 élèves ont réalisé l'ensemble des activités dans les délais, mais seuls 8 d'entre eux ont obtenu le badge correspondant.

Le niveau 3 a constitué un palier supplémentaire de difficulté. A ce stade, seuls quelques élèves se sont engagés dans ce niveau. Celui-ci étant facultatif, je n'ai pas procédé à des relances nominatives comme j'avais pu le faire pour les deux premiers niveaux.

○ Sur l'efficacité du dispositif

Plusieurs élèves se sont véritablement pris au jeu et ont repris certains exercices à plusieurs reprises tout au long de l'année. J'ai également constaté une nette hausse de la fréquentation du parcours à l'approche du baccalauréat blanc. Environ un tiers de la classe a ainsi utilisé le dispositif conformément à ce que j'attendais. On peut supposer que ces élèves en ont tiré bénéfice, même s'il reste difficile d'objectiver précisément les effets sur la maîtrise des compétences.

Le dispositif a néanmoins montré certaines limites.

D'une part, j'ai découvert en analysant les résultats ou en discutant avec des élèves que certains d'entre eux ont adopté des stratégies efficaces pour obtenir un badge, mais sans effet réel sur les apprentissages à long terme. Une élève a par exemple obtenu le premier badge en enchaînant les activités durant un week-end complet du mois de septembre, puis elle ne s'est plus connectée jusqu'au mois de janvier. Un autre élève m'a avoué que pour obtenir 100 % de bonnes réponses, il avait parfois refait plusieurs fois d'affilée le même exercice en mémorisant les réponses correctes.

J'ai essayé de contourner cet obstacle en modifiant le format des activités du niveau 3. Chaque exercice est désormais constitué d'une série de 5 questions, tirées aléatoirement dans une banque d'une cinquantaine de questions. Ce fonctionnement rend plus difficile la réussite par simple répétition immédiate, puisque les questions varient à chaque tentative. Toutefois, l'efficacité de ce dispositif repose sur la taille de la banque de questions, dont la constitution demande un investissement important en temps.

D'autre part, deux élèves ont été confrontés à des dysfonctionnements techniques ponctuels (activité validée mais non comptabilisée) qui ont pu engendrer de la frustration.

Enfin, une troisième difficulté a concerné l'articulation entre le parcours et la progression du cours. Certains élèves très investis ont accédé à des savoir-faire statistiques non encore étudiés en classe. Par exemple, les activités sur les tables de mobilité étaient accessibles dès le mois de novembre sur Eléa, alors que nous ne les avons abordées en classe qu'au mois de janvier. Ce décalage n'est pas forcément problématique si cette première confrontation à la difficulté permet de préparer les apprentissages futurs, mais encore faut-il que les élèves trouvent du sens dans l'apprentissage. En l'absence de mise en contexte ou d'explicitation des enjeux, le risque est grand que certains élèves ne perçoivent pas leur intérêt, et réalisent mécaniquement les exercices, sans véritable appropriation.

O Pistes d'amélioration

Plutôt que de rendre l'ensemble des activités disponibles selon un calendrier fixe, il serait pertinent de débloquent progressivement les activités en fonction de l'avancement du cours. Le paramétrage proposé par Eléa permet en effet de conditionner l'accès aux ressources à des dates ou à des prérequis. Une telle synchronisation renforcerait la cohérence entre travail autonome et progression en classe, et contribuerait à donner davantage de sens aux apprentissages..

On pourrait envisager de conditionner l'obtention des badges à plusieurs réussites espacées dans le temps, avec un délai minimal entre deux validations. Ce type de paramétrage est réalisable dans Eléa, même s'il suppose une certaine maîtrise technique et un temps de conception plus important.

► [Lien pour accéder à la ressource sur le réseau des concepteurs](#) ↗