

TraAM 2025-2026

Sciences et techniques médico-sociales — Académie de Toulouse

Proposition de contenu

Concevoir ses outils numériques en No-Code avec AntiGravity

Ce scénario TraAM accompagne les enseignant-es dans la création d'applications pédagogiques interactives, sans compétences préalables en programmation. En s'appuyant sur des technologies No-Code assistées par intelligence artificielle, la démarche permet de produire des outils numériques fonctionnels, déployés en ligne et utilisables directement en classe.

Le point de départ : un problème pédagogique réel

La démarche part toujours d'une difficulté concrètement observée chez les élèves. L'enseignant-e identifie la notion ou la compétence qui pose problème (confusion entre concepts, difficulté à mobiliser les savoirs en situation, erreurs récurrentes dans les études de cas) et construit son outil en réponse à ce besoin précis.

Exemple fil rouge : en 1re ST2S, les élèves confondent systématiquement la prévention secondaire et la prévention tertiaire. Ils connaissent les définitions, mais ne parviennent pas à les mobiliser sur des situations concrètes. L'outil créé répond directement à ce blocage.

Les quatre étapes du scénario

- Étape 1 — Définir le besoin : diagnostic pédagogique via la méthode des « 5 Pourquoi », la Loi de Pareto ou la Carte d'Empathie (UX Design) ; élaboration du cahier des charges simplifié.
- Étape 2 — Maquetter et structurer : rédaction d'un prompt pédagogique structuré (logique « Prompt-to-App »), qui traduit l'intention pédagogique en instructions exploitables par l'IA.
- Étape 3 — Concevoir avec AntiGravity : génération et ajustement itératif de l'application via l'agent IA intégré, avec prévisualisation en temps réel grâce à une extension Chrome.
- Étape 4 — Publier et valoriser : déploiement de l'outil en ligne via Netlify, test multi-supports, mise à disposition des élèves.

La production : un serious game interactif

L'application produite place les élèves face à de courts scénarios réalistes issus du champ sanitaire et social. Pour chaque situation, ils doivent identifier le type de prévention mobilisé et justifier leur choix. En cas d'erreur, un feedback explicatif les aide à comprendre la logique de classement, sans se limiter à un retour « vrai / faux ». L'outil est conçu comme un support d'entraînement et d'évaluation formative, utilisable en autonomie ou en classe entière.

Compétences du CRCN travaillées

- Domaine 1 — Information et données : traitement et analyse des données issues de l'observation des élèves.
- Domaine 3 — Création de contenus : développement d'outils numériques, programmation visuelle (No-Code).
- Domaine 5 — Environnement numérique : résolution de problèmes techniques, déploiement web.

Ressources disponibles en libre accès

Gabarit — Cahier des charges pédagogique :

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/JcmMmmxA4W2C5xf>

Fiche méthode — Rédiger un prompt pédagogique efficace :

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/Gzf6q6AnF8HbijB>

Tutoriel — Prise en main d'AntiGravity :

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/igExXCFofY6eYYC>

Document d'accompagnement élèves :

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/nPAXQMGwBSTZz5Y>

Application exemple — Serious game Prévention ST2S : <http://urlr.me/yJR52C>

Concevoir ses outils numériques en No-Code avec AntiGravity

TraAM 2025-2026 No-Code · IA générative

Ce scénario accompagne les enseignant-es dans la création d'applications pédagogiques interactives, sans compétences préalables en programmation. En s'appuyant sur les technologies No-Code assistées par IA, la démarche permet de produire des outils numériques fonctionnels, déployés en ligne et utilisables directement en classe.

Les quatre étapes du scénario

ÉTAPE 1

Définir le besoin

Diagnostic des difficultés des élèves via la méthode des « 5 Pourquoi », la Loi de Pareto ou la Carte d'Empathie. Élaboration du cahier des charges.

ÉTAPE 2

Maquetter et structurer

Rédaction d'un prompt pédagogique structuré qui traduit l'intention d'apprentissage en instructions exploitables par l'IA.

ÉTAPE 3

Concevoir avec AntiGravity

Génération et ajustement itératif de l'application via l'agent IA intégré, avec prévisualisation en temps réel.

ÉTAPE 4

Publier et valoriser

Déploiement en ligne via Netlify, tests multi-supports, mise à disposition des élèves.

EXEMPLE FIL ROUGE — 1RE ST2S

Les élèves confondent systématiquement la prévention secondaire et la prévention tertiaire. Ils connaissent les définitions, mais ne parviennent pas à les mobiliser face à des situations concrètes. L'outil produit est un serious game interactif : chaque scénario décrit une situation réelle du champ sanitaire et social, l'élève identifie le type de prévention concerné et reçoit un feedback explicatif immédiat.

Compétences du CRCN travaillées

Domaine 1 — Information et données

Domaine 3 — Création de contenus · Programmation

Domaine 5 — Environnement numérique · Déploiement

Ressources disponibles



Gabarit — Cahier des charges pédagogique

Modèle pour formaliser le besoin et définir l'outil

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/JcmMmmxA4W2C5xf>



Fiche méthode — Rédiger un prompt pédagogique efficace

Guide pas à pas pour la logique Prompt-to-App

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/Gzf6q6AnF8HbjB>



Tutoriel — Prise en main d'AntiGravity

Présentation de l'interface et des fonctionnalités

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/igExXCfofY6eYYC>



Document d'accompagnement élèves

Support à intégrer directement dans l'application

<https://nuage06.apps.education.fr/index.php/s/nPAXQMgwBSTZz5Y>

APPLICATION EXEMPLE

Serious game — Prévention en santé publique (1re ST2S)

Outil produit à l'issue du scénario : scénarios contextualisés, identification du type de prévention, feedback pédagogique immédiat. Utilisable en autonomie ou en évaluation formative.

<http://urlr.me/yJR52C>