

	Fiche Technique	Version 1.0
	Apprendre avec les jeux numériques	Mise à jour : 05/05/2020

Table des matières

1	Quels sont les effets de l'utilisation d'outils numériques ludiques sur la gestion de classe	1
2	CANOPÉ (interview)	1
3	Ludomag	1
4	Ludoscience	2
5	Pearltrees	2
6	Digital wallonia	2
7	Serious Games	2
8	THOT CURSUS	2
9	Eduscol	2
10	Educasources	2
11	Escape n'games	2
12	EducTice	2
13	ONISEP	2
14	Académie de Montpellier	2
15	Edukagame	3
15.1	Créez vos jeux éducatifs	3
15.2	Jeux sur edukagame	3

1 Quels sont les effets de l'utilisation d'outils numériques ludiques sur la gestion de classe

- ✓ Problématique
- ✓ Méthode
- ✓ Résultats
- ✓ Voici une présentation de chacune de ces plateformes accessibles en ligne
- ✓ Discussion
- ✓ Références bibliographiques

<https://www.educavox.fr/innovation/recherche/jeux-serieux-un-etat-de-la-recherche-sur-la-ludification-a-l-aide-du-numerique-et-au-service-de-la-gestion-de-classe>

2 CANOPÉ (interview)

<https://www.reseau-canope.fr/notice/jeux-video-et-serious-games.html?platform=hootsuite>
<http://www.cndp.fr/crdp-reims/index.php?id=2237>

3 Ludomag

<http://www.ludovia.com/?s=jeux+s%C3%A9rieux&x=0&y=0>

4 Ludoscience

<http://www.ludoscience.com/FR/ressources/projet/index.html>

5 Pearltrees

<http://www.pearltrees.com/ludus/jouer-pour-apprendre/id3112094#l136>

6 Digital wallonia

<https://www.digitalwallonia.be/fr/tags/seriousgame#secteurDuNumerique>

7 Serious Games

<https://www.serious-game.fr/>

8 THOT CURSUS

Plus de 200 jeux éducatifs sur une multitude de sujets, pour tous les âges.

<https://cursus.edu/ressources/19623#.VrJA51mb6PW>

9 Eduscol

<https://eduscol.education.fr/jeu-numerique/>

<https://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>

<https://eduscol.education.fr/cid57577/apprendre-avec-le-jeu-numerique-la-programmation-et-la-robotique-educative.html>

10 Educasources

<http://www.educasources.education.fr/selection-detail-168056.html>

11 Escape n'games

Les membres du collectif Escape n' games, mettent en ligne toutes leurs ressources afin d'aider les collègues souhaitant enrichir leurs cours à distance ou faire une pause ludopédagogique dans les apprentissages pour leurs élèves lors de la continuité pédagogique.

Pour accéder aux jeux cliquez sur : <https://www.cquesne-escapegame.com/>

12 EducTice

Jeux sérieux pour le développement des apprentissages, dans et hors l'école

Dans un contexte marqué par un fossé qui se creuse entre la culture numérique des jeunes et les cultures scolaire et universitaire, l'introduction du jeu dans les pratiques éducatives est soutenue par des discours enthousiastes et des attentes institutionnelles fortes. Il s'agit notamment d'explorer de nouvelles approches pour l'enseignement/apprentissage des sciences, dans un contexte marqué par une crise de cet enseignement, des attentes institutionnelles fortes (interdisciplinarité, enseignement intégré, démarches d'investigation) et l'émergence de nouvelles formes de résolution de problèmes (les jeux sérieux).

<http://eductice.ens-lyon.fr/EducTice/recherche/jeux>

13 ONISEP

<http://www.onisep.fr/Pres-de-chez-vous/Centre-Val-de-Loire/Orleans/Publications-de-la-region/Publications-pour-les-equipes-educatives/Catalogue-des-jeux-serieux-serious-games>

14 Académie de Montpellier

15 Edukagame

15.1 Créez vos jeux éducatifs

<http://www.edukagame.com/plateformes/>

<p>CONSTRUCT 2 (EXPERT)</p>  <p>Voir les tutoriaux</p>	<p>GENIALLY (INTERMEDIAIRE)</p>  <p>genially</p> <p>Voir les tutoriaux</p>	<p>LEARNING APPS (DÉBUTANT)</p>  <p>Voir les tutoriaux</p>	<p>EDUCAPLAY (DÉBUTANT)</p>  <p>Voir les tutoriaux</p>
---	---	---	---

15.2 Jeux sur edukagame

<http://www.edukagame.com/nos-jeux/>