



SERIOUS GAMES

QU'EST-CE QUE C'EST ?

*Jeu dont la finalité première est autre que le divertissement." Julian Alvarez

Amusement + fonctions utilitaires

3 TYPES DE FONCTIONS UTILITAIRES

Diffuser d'un message

Prodiguer un entraînement (cognitif/thérapeutique)

Favoriser l'échange de données (jeux connectés/en réseau)

Existent dans tous les domaines (publicité, écologie, santé...)

AVANTAGES

Motivation des apprenants = impact positif

Apprentissage par essais/erreurs

Rythmes d'apprentissages différents

LIMITES

Pertinence

Absence d'intégration dans le travail de l'enseignant

COMMENT SÉLECTIONNER UN BON JEU ?

1 Objectifs pédagogiques clairs

2 Simulation du domaine

Connaissances/Compétences associées

3 Équilibre réel/virtuel

4 Conditions d'utilisation

Équipes ou seul

Temps

Contextualisation

5 Problèmes/progression

Coefficient de difficulté

Quels problèmes pour avancer ?

SUPPORTS

Jeux de sociétés (réels)

Les Incollables, Ravensburger

Calculissimo, HSBD

Jeux numériques (virtuels)

Dr Kawashima's Brain Training, Nintendo

Les Énautes, Almeida 2012