



Le Carrefour de l'innovation pédagogique

#carrefourinnov

Découvrir les serious games pour les utiliser avec les élèves

Nous espérons que cet atelier vous a inspiré. Et maintenant, c'est à vous ! Voici une petite fiche pour vous donner toutes les clés pour vous lancer.

Présentation de l'atelier

Comment trouver un serious game ? Comment l'utiliser avec les élèves dans et hors la classe ? L'objectif de l'atelier est d'explorer cette galaxie variée et de partager autour de la question de la mise en œuvre d'un tel dispositif dans sa classe.

1. Tentative de définition
2. Découverte de différents serious game en binôme
3. Co-construction d'une matrice de décision pour faire son choix

Matériel et outils utilisés

Matériel / Outils / Ressources

Public cible de cet atelier

Tous publics

Autres informations utiles (temps de mise en place, difficultés à prévoir)

Néant

Pour aller plus loin

Sites et ressources conseillés

- Jeux sérieux et mondes virtuels : Dossier Eduscol : <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>
- Portail national des ressources : Apprendre avec le jeu numérique : <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/>
- Julian Alvarez, Olivier Rampnoux, Damien Djaouti , *Apprendre avec les serious games ?*, Réseau Canopé, 2016

Intervenant

Nom de l'intervenant : Lucas Gruez

Pour retrouver l'intervenant : Twitter : [@Classemapping](#)

Linkedin : <https://www.linkedin.com/in/lucasgruez/>