



JEUX NUMÉRIQUES

AUTEURS

J. CAZES
L. DELORME
F. JUNIUS

NIVEAU

Tous les niveaux

DISCIPLINES

Toutes les disciplines

LÉA LYCÉE GERMAINE TILLION
ET LÉA PAUL VALÉRY

Cette bibliothèque en ligne répertorie des ressources pédagogiques ludiques et numériques variées, en les présentant de manière thématique : humanités, sciences, corps et arts. Pour guider les enseignants dans leurs choix, chaque ressource est accompagnée d'une fiche d'identité et d'une grille d'analyse, issues des travaux de recherche menés à l'[IFE](#) sous la direction d'Eric Sanchez, au sein de [l'équipe EducTICE](#), en collaboration entre enseignants, formateurs et chercheurs. Ces travaux abordent les dimensions ludique et didactique des jeux comme des situations d'apprentissage qui favorisent l'engagement, l'autonomie des élèves, et la construction de compétences et de savoirs mobilisés au sein du jeu.

La plateforme est ouverte et accessible à tous, mais seuls les professeurs de l'académie de Montpellier peuvent s'authentifier avec leurs identifiants académiques, pour évaluer les applications et les commenter, afin d'apporter un retour d'expérience. Les

notes et commentaires sont visibles par tous. Mise en ligne en septembre 2016, la plateforme est constamment alimentée.

Cette bibliothèque s'accompagne d'une réflexion plus générale sur l'usage des jeux sérieux en classe.



[Accéder
au site](#)

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES SCIENTIFIQUES ASSOCIÉES À LA RESSOURCE :

E. SANCHEZ (2014)
*Le paradoxe du marionnettiste.
Contribution théorique et méthodologique à
l'étude des jeux épistémiques numériques.*
(Habilitation à diriger des recherches),
Paris Sorbonne Descartes, Paris.
Consultable en ligne : goo.gl/u895ob

D. DJAOUTI, O. RAMPNOUX et
J. ALVAREZ (2016)
Apprendre avec les Serious Games ?
Réseau Canopé.
Consultable en ligne : goo.gl/lvab7X