

DÉCLIC

NUMÉRIQUE & SII

Bienvenue dans votre lettre d'information dédiée au monde numérique! Dans ce numéro, nous plongeons dans un sujet aussi passionnant que crucial : le sérieux des jeux ([serious games](#)) dans l'apprentissage. Dans un [paysage éducatif](#) en constante évolution, les jeux sérieux émergent comme des outils puissants, exploitant le potentiel ludique pour faciliter l'acquisition de connaissances et de compétences. Découvrons ensemble le pourquoi du comment. Bonne lecture

Les jeux sérieux au service de l'apprentissage

Les [jeux sérieux](#) émergent comme des outils prometteurs, comme d'autres, pour former la prochaine génération d'ingénieurs et de technocrates. Ces jeux ne se limitent plus aux simples divertissements, ils sont devenus des [instruments pédagogiques](#) sophistiqués, exploitant le potentiel ludique pour faciliter l'acquisition de connaissances et de compétences spécifiques.

Que ce soit pour simuler des situations réelles en génie civil, pour résoudre des problèmes de conception mécanique ou pour explorer les principes de la programmation informatique, les jeux sérieux fournissent un environnement immersif où les apprenants peuvent expérimenter et apprendre de manière sécurisée. Cette [approche](#) permet de combler le fossé entre la théorie académique et la pratique professionnelle, en offrant aux apprenants une expérience authentique et engageante. Les jeux sérieux permettent donc de transformer les formations en modules plus ludiques et interactifs, ce qui favorise le développement d'une culture de l'apprentissage par le plaisir et d'améliorer l'engagement des apprenants. Voici quelques avantages de l'utilisation de ces jeux :

- Booster l'engagement apprenant,
- Développer des compétences grâce à la pratique et l'entraînement en contexte,
- Captiver les apprenants dans des univers immersifs et ludiques,
- Améliorer l'efficacité pédagogique,
- Renforcer la mémorisation des connaissances.

Malgré ces avantages, il est important de considérer [les faiblesses ludiques et pédagogiques](#) de ces jeux en les abordant de manière proactive pour maximiser leur efficacité et leur pertinence dans un contexte éducatif.

Voici quelques exemples de jeux sérieux, et de plateformes utilisés dans l'apprentissage :

1. [Poly Bridge](#), [Brain Training](#), [CodeCombat](#), [SimCity BuildIt](#),
2. [Serious escape cards](#) : permet la création de jeux pédagogiques semi-virtuel,
3. [Construct in education](#): permet de créer des jeux en 2D,
4. [Smart Games Builder](#) : permet de concevoir des jeux de société connectés.

Ces exemples illustrent comment les jeux sérieux peuvent être utilisés de manière créative et efficace pour enseigner les concepts et les compétences fondamentales, tout en offrant aux élèves une expérience immersive et engageante. C'est à nous de juger quoi en faire?



Exemple de jeux:

- 2nd SNT : [application](#), [cartes](#).
- SI, STI2D, SNT : [Robozzle](#), [Données](#), [Innovation](#)

CONTACT

IAN SII-Lycée:

✉ Ahmad.Skaf@ac-grenoble.fr

Début Mai, à Aubervilliers, s'est déroulé le séminaire des Interlocuteurs Académiques au Numérique (IAN) de TECHNOLOGIE. Moments d'échanges autour de la TECHNOLOGIE et du NUMÉRIQUE.

Notre académie a proposé un [TraaM](#), dont je présenterai plus en détails lors d'une prochaine newsletter.

Je vais vous présenter quelques travaux initiés dans d'autres académies ou des informations plus "nationales".

Bonne lecture à toutes et tous !



PRESENTATION DE **CYBERENJEUX**

Au-delà de la sensibilisation aux risques numériques et aux bonnes pratiques individuelles, CyberEnJeux vise à acculturer les élèves à plusieurs enjeux importants relatifs à la **cybersécurité** : le cyberspace, les cyberattaques, la cryptographie, la gestion des risques cyber, etc.



La lettre EduNum d'EduBase d'Avril est parue. Je vous invite à lire à partir de la page 28 pour la Technologie.



Focus sur l'académie de Dijon :

Quand l'intelligence artificielle (IA) se met au service du confort d'une habitation et de l'information des usagers ?

Merci à Philippe Perennes (IAN de Normandie) pour le partage !

Je vous propose de regarder les [TraaM](#) de l'académie de Normandie :

De nombreuses séquences sont proposées.

Je vous mets un lien pour accéder aux ressources.

Un exemple en 5ème : "Ma vie à travers le smartphone"

Des activités intégrables dans ELEA (avec un fichier .mbz), deux "applis" en ligne : une, permettant de simuler un smartphone, l'autre permettant de tester la "solidité" d'un mdp.



Dernière ressource dont je voudrais vous parler : il s'agit de **NOLEJ**. C'est une interface en ligne (utilisant de l'IA), permettant de créer des activités à partir d'une ressource (vidéo, texte ou d'autres fichiers).

En quelques minutes et en 3 étapes, on obtient du contenu exploitable tout de suite (QCM, vrai/faux...).

Formats générés : SCORM / H5P / HTML 5...

On peut l'intégrer dans ELEA (moodle accessible depuis nos ENT).

Cette interface peut nous aider à réaliser des activités à intégrer dans nos séances !