

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1496>



Région académique  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

# Jeu - Les traceurs de sources - épisode I code source

- Expérimenter - Jeux sérieux -



Date de mise en ligne : mercredi 10 mars 2021

---

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

---



Le jeu « les traceurs de sources » a pour objectif de développer chez les élèves des compétences numériques notamment dans la perspective de la [certification PIX](#) en classe de 3e et Terminale.

Il s'agit également de permettre aux élèves de développer la compétence s'informer dans un monde numérique en mettant en œuvre des compétences techniques, informationnelles et sociales en particulier sur les sources de l'information et leur validation à l'ère du numérique.

Expérimenté auprès d'une vingtaine de classe de collège, de lycée et de BTS, le jeu repose sur des mécaniques ludiques favorisant l'engagement des joueurs : narration, temps imparti, avatar, coopération...

Il s'insère dans une réflexion menée dans le cadre des Travaux Académiques Mutualisés (TRaAM) 2020-2021 "Narrations(s) et numérique" afin de développer [le cadre de référence des compétences numériques](#)

Un livret pédagogique permet la mise en œuvre du jeu en classe et propose des pistes d'usages pédagogiques de l'expérience vécue et des contenus abordés.

â€” > **NB : l'ensemble des liens pour accéder au jeu sont disponibles dans le livret pédagogique.**

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

### **Les traceurs de source : livret pédagogique**

Le 21 février 2021, au salon international virtuel sur le jeu pédagogique EN'iGmatik, Pascal Mériaux, interlocuteur académique au numérique d'histoire-géographie a présenté le jeu et les éléments de ludification mis en œuvre dans la conception des traceurs de sources.