

Organisation de la journée de formation

- 9h – 9h15 : Accueil / présentation
- 9h15-10h00 : Choisir et évaluer un jeu sérieux
- 10h15 – 11h : Jeux sérieux, serious gaming, ludification ...concepts et théories
- 11h15 – 12H00 : Le jeu numérique : enjeux et usages pour l'EMI

- 12h00 – 13h15 : repas
-
- 13h30 – 15h30 : Elaboration / Construction de séquences pédagogiques
- 15h30 - 16h00 : Mise en commun et perspectives de mutualisation
-

Evaluer et Choisir un jeu sérieux

- Objectif : Evaluer et choisir un jeu sérieux : temps 1h
- Consignes :
 - Etape 1 : choisir un jeu : Halte aux catastrophes, A l'assaut, Ecoville
 - Etape 2 : Jouer
 - Etape 3 : Compléter la grille d'évaluation d'un jeu sérieux
 - Etape 4 : Présenter son évaluation au groupe
 -

Mettre en œuvre une situation d'apprentissage avec un jeu sérieux : quelques pistes

- Etape 1 : Choisir un serious game / Qu'est ce qu'un serious game ?

+

UN SCENARIO UTILITAIRE

Articulation / cohérence entre les dimensions ludiques et sérieuses

Un jeu (vidéo)

Travaux de recherche d'Etienne Armand Amato = **opérer une transformation** :

Constructivisme (et non behaviorisme (récompenses))



- Amélioration compétence (entraînement)
- Adaptation au milieu
- Compréhension d'un phénomène, d'une notion
- Adhésion à un message

Classification G/P/S

- **Gameplay** (nature, règles, interfaces...)
- **Permet de** diffuser un message, dispenser un entraînement, favoriser l'échange de données
- **Secteur** : marché et public : éducation, santé, défense / grand public, spécifique...

- Activité de divertissement, loisir, non utilitaire
- Objectifs
- Règles
- Compétitions
- Gains
- Erreurs (re-jouer)
- Nécessite des habiletés, des qualités, des

Ne pas confondre Serious Game et

- **Serious Gaming** : englobe l'ensemble des jeux utilisés à des fins utilitaires
-
- **Serious diverting** ou « détournement de jeu » : utilise le jeu mais on en détourne l'usage
-
- **Serious modding** : on modifie le jeu pour lui assigner un nouvel objectif de nature utilitaire (Cluedo médiéval, , ...)
-
- **Ludification (gamification)**: associer à une situation des mécaniques liés au jeu (,)

Etape 2 : L'activité du jeu en classe et la place de l'enseignant

La place du jeu en classe



Expliciter les enjeux / objectifs du jeu dans la séance

Introduction

Ex : LGV Lyon-Turin 3^e
Aménager les
territoires

Entraînement

**Pendant la
séance :**

Ex : Notre
Dame des
Landes /
entraînement
au débat 3e

Evaluation

Ex : Ecoville /
aménager la ville en
2nde

LA PLACE DU JEU EN CLASSE

OUTIL D'ANALYSE (comme un support)

OUTIL DE CREATION, DE PRODUCTION (créer un jeu avec les élèves)

NB : un même jeu peut être utilisé à différentes places dans la classe (ex : Ecoville)

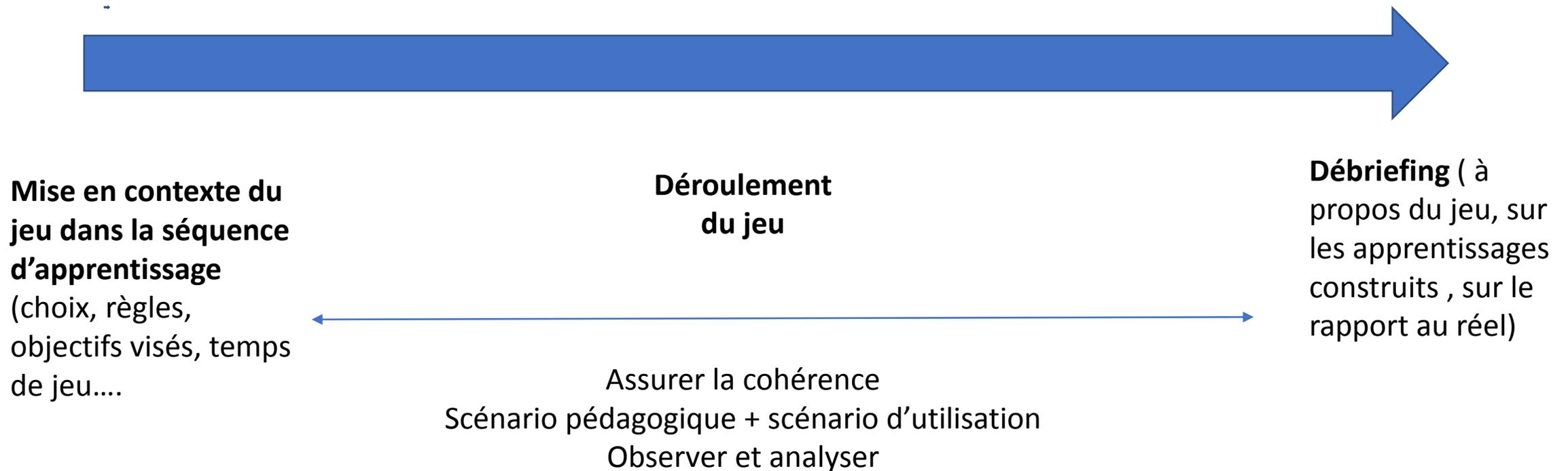
POUR INTRODUIRE UN SAVOIR OU UN SAVOIR-FAIRE

POUR CONSOLIDER UN SAVOIR OU UN SAVOIR-FAIRE

POUR EVALUER UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE....

Etape 2 : L'activité du jeu en classe et la place de l'enseignant

3 phases





Des intérêts pédagogiques

MOTIVATION

INTERACTIONS

DIFFERENCIATION / DIVERSIFICATION

RENDRE CONCRET

APPRENTISSAGE PAR ESSAI - ERREUR

Des limites et des freins

Contraintes matérielles et autres
(temps, progression, prix...)

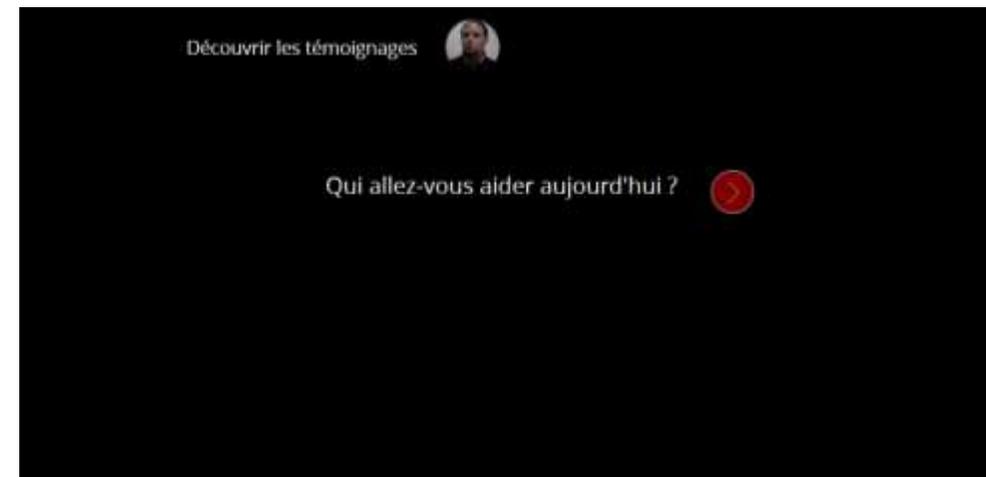
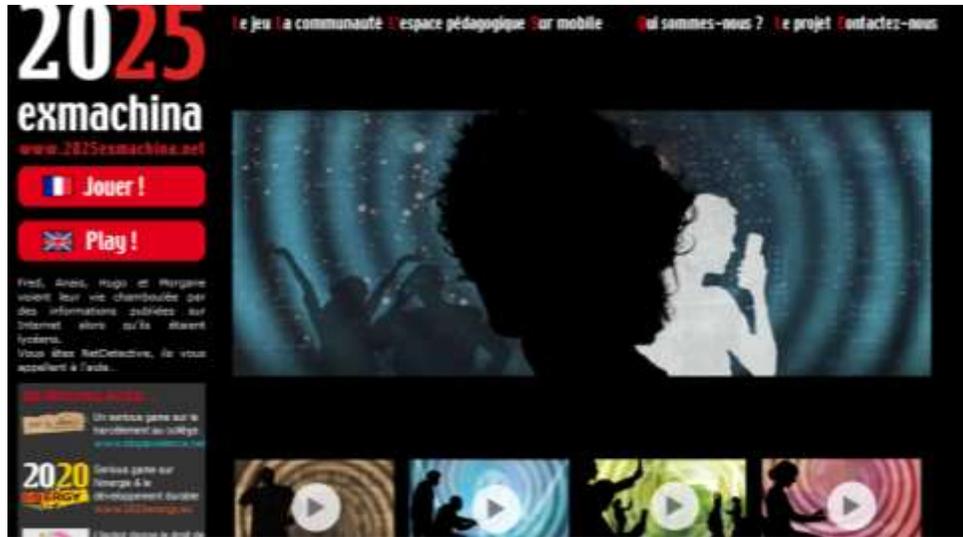
Non pertinence pédagogique
du jeu ou de la situation
d'apprentissage

Représentations sociales

LE JEU NUMERIQUE

Enjeux et usages pour une Education aux Médias et à l'Information

1. Des jeux sérieux numériques conçus pour une éducation aux médias et à l'information



2. Des jeux numériques engagés : les News Game, une autre manière d'informer



David

François, t'es lourd avec ton nouveau camp de Calais.

François

Camp, camp...t'as de ces mots toi, pour l'instant c'est juste un terrain municipal avec des tentes plantées dessus.

David

Ouais. En attendant, j'ai tous les migrants illégaux du coin qui toquent à ma porte.

(Sinon, Julie va bien ?)

Répondre :

Viens dans l'espace Schengen et on en reparle.

Calm down baby. On va trouver une solution.



Un news game, c'est quoi ?

Un news game est un jeu vidéo d'informations : à mi-chemin entre le journalisme et le jeu, il nous informe de manière ludique et interactive.

Primaires à gauche (2009) : Le 1^{er} news game français

Mission : ce jeu proposait de se glisser dans la peau d'un candidat aux primaires socialistes de 2011 et de le mener jusqu'à la victoire.

Objectif : Le joueur comprend mieux l'actualité parce qu'il la manipule.



L'utilisation de *news games* dans une séquence mêlant GÉO et EMC

GÉO 3^{ème} : Pourquoi et comment aménager le territoire français ?

EMC 3^{ème} : Faut-il sortir du nucléaire en France ?

1. Les élèves jouent à **Tracé LGV** pour comprendre la notion d'aménagement du territoire
2. Ils s'informent sur le question des déchets de l'industrie nucléaire avec **Opposition radioactive**, un *news game* sur le projet Cigéo à Bure
3. En AP, ils travaillent l'argumentation avec **NDDL** un *news game* présentant un autre projet d'aménagement polémique : l'aéroport de Notre-Dame-des-Landes
4. **EVALUATION** : Un quiz **Kahoot** pour vérifier l'état des connaissances sur la notion et les projets d'aménagement du territoire étudiés
5. **COURS puis DÉBAT en EMC** qui s'appuient sur les connaissances des élèves ainsi que sur leurs capacités à opérer des choix et à argumenter

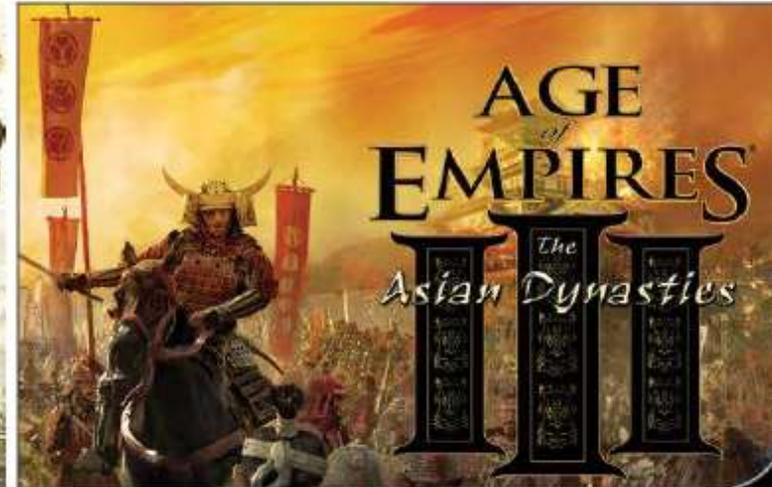
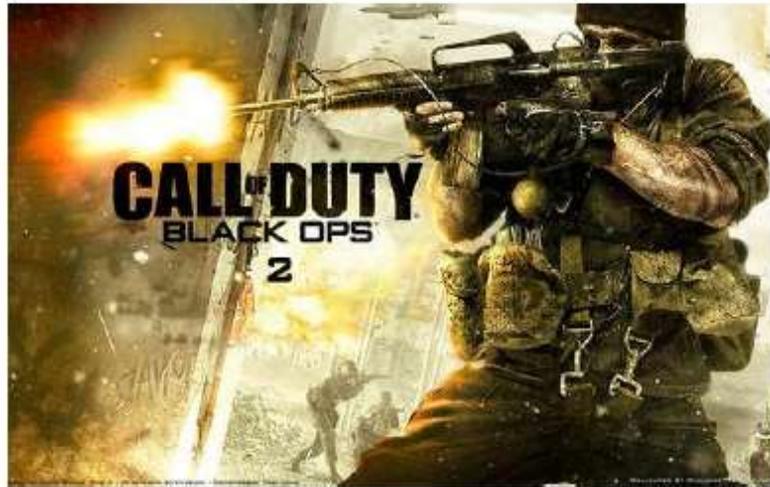
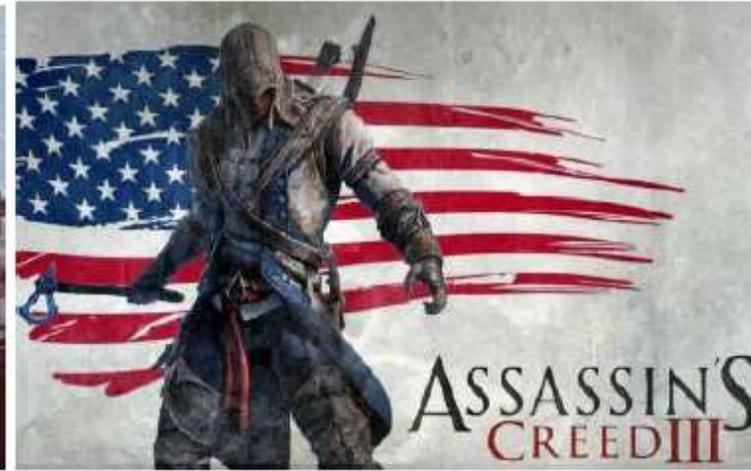


2. Des jeux numériques engagés : Le Greenwashing des jeux numériques éducatifs

Energy 2020, Ecoville, Climway, Enjeux de l'Énergie, Total Genius Campus



3. Apprendre à décrypter « un faiseur de monde » : le jeu vidéo



Le jeu vidéo : des pratiques sociales et spatiales

Enquête ethnographique menée par Laurent Trémel entre mai 1999 et juillet 2000 Laurent Trémel, Les «jeux vidéo» : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser, Revue française de pédagogie Année 2001 Volume 136 Numéro 1 pp. 147-157

- la pratique est liée à un milieu social spécifique de jeunes de milieux favorisés
- la pratique présente un caractère sexué essentiellement masculin
- la pratique joue un rôle important dans la socialisation dans un groupe de pair
- la pratique permet l'acquisition de savoirs et de connaissances
- les joueurs montrent une croyance limitée dans le pouvoir de la réussite scolaire, alors même qu'ils sont souvent de « bons élèves ».
- les joueurs sont perméables au discours néolibéraux à l'oeuvre dans les jeux.



2. Proportion des 12-17 ans jouant aux jeux vidéo (selon le sexe)

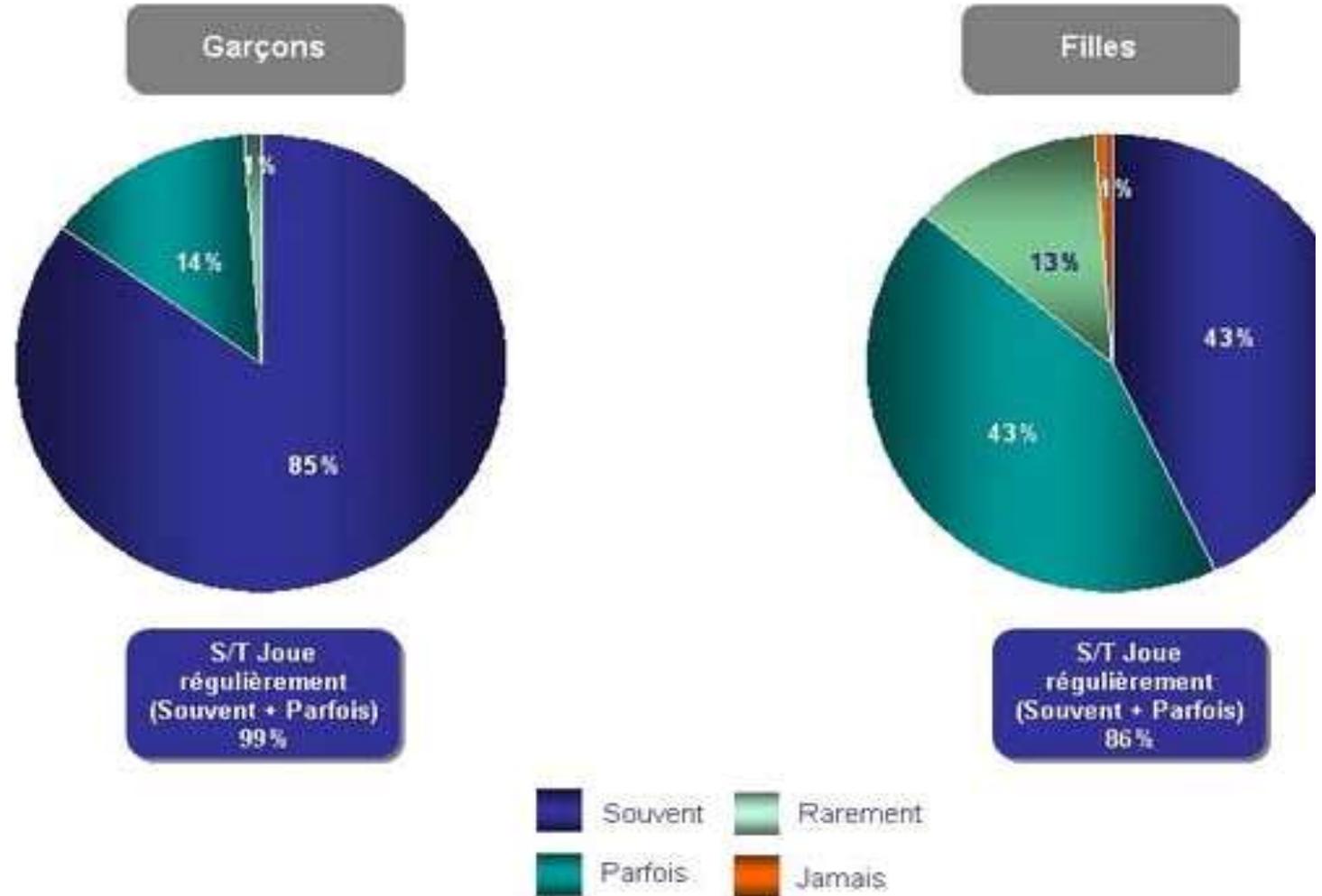
Question : Vous arrive-t-il de jouer à des jeux vidéo sur une console de jeux ou Internet à la maison ou chez des amis ?

Base : Tous

Les jeunes et les jeux vidéos

<http://www.frenchweb.fr/les-chiffres-du-net-les-jeunes-et-les-jeux-video/1481>

Enquête IPSOS 2009

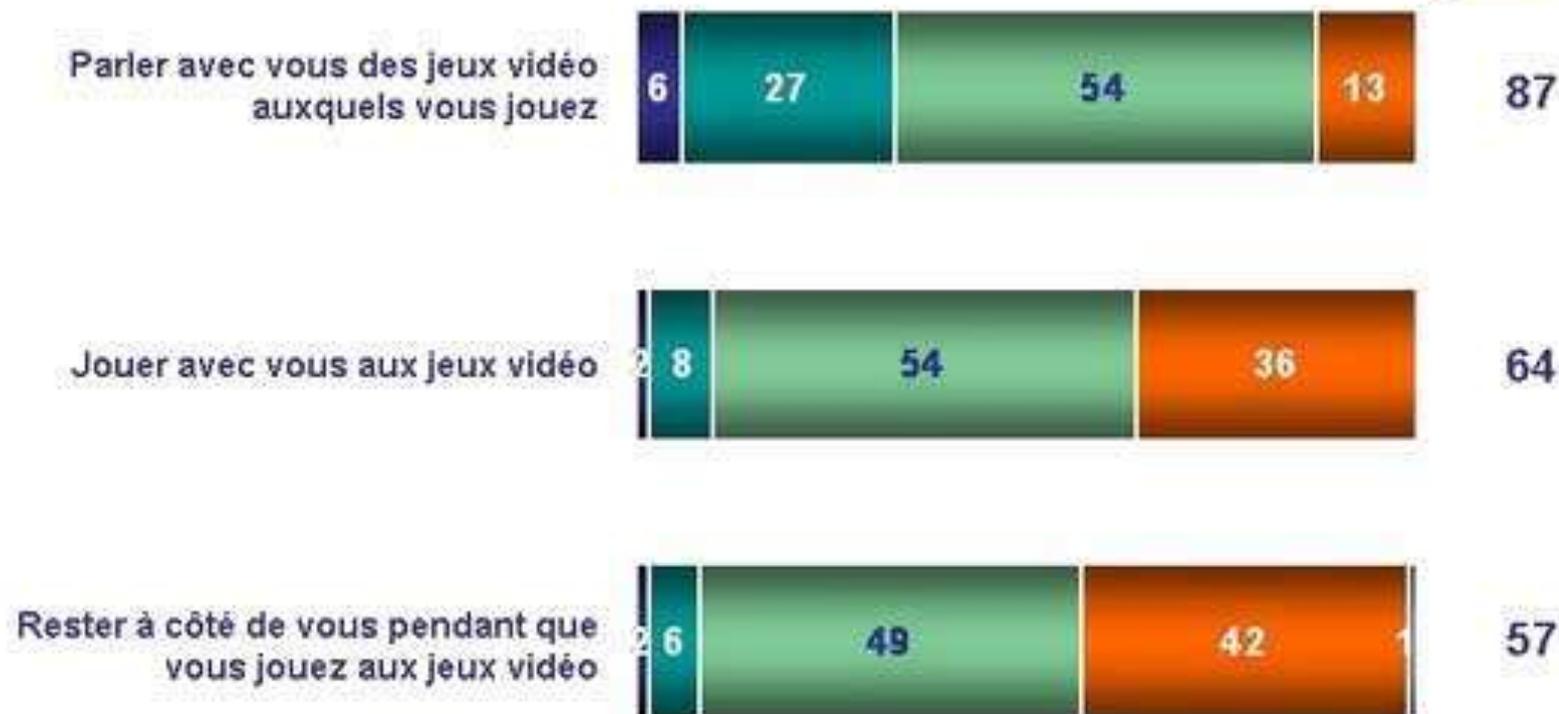


Comportement des parents face aux jeux vidéo

Question : Est-ce que vos parents font les choses suivantes ?

Base: Ceux qui jouent aux jeux vidéo, soit 99% de l'échantillon

S/T
Oui*
%



*S/T Oui: Total « Systématiquement ou presque + Souvent + Parfois »



Des permanences et des mutations :

l'enquête *Ludespace* réalisée par questionnaire en 2012 auprès d'un échantillon représentatif de la population française de 11 ans Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Samuel Coavoux, Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle. *Espace Géographique*, Éditions Belin, 2014, 43 (4), pp.308-323. <[hal-01241890v2](#)>

- les sédentaires (21% des joueurs) : les plus jeunes, les couples de plus de 35 ans, de catégories socioprofessionnelles supérieures jouent à la maison,
- les invisibles '(36% des joueurs) : les inactifs, les retraités, les non diplômés ont une diversité de jeu inférieur à la moyenne, des pratiques ponctuelles souvent déconnectées et dans l'espace domestique,
- les « ubiquistes » (9% des joueurs) : des jeunes hommes citadins de moins de 18 ans des classes moyennes vivant chez leur parent pratiquant en tout lieu divers jeux, formant souvent le stéréotype médiatisé du joueur,
- les « actifs mobiles » (9% des joueurs) : de jeunes adultes de 18 à 24 ans (garçons et filles) appartenant souvent aux classes populaires et jouant sur leur lieu de travail à des jeux très divers,



Des permanences et des mutations :

l'enquête *Ludespace* réalisée par questionnaire en 2012 auprès d'un échantillon représentatif de la population française de 11 ans Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Samuel Coavoux, Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle. *Espace Géographique*, Éditions Belin, 2014, 43 (4), pp.308-323. <[hal-01241890v2](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01241890v2)>

-« la sociabilité voisine » (11% des joueurs) : des jeunes hommes en formation, des ouvriers et employés des professions intermédiaires vivant dans des espaces ruraux jouent chez leur voisin à des jeux de compétition, de coopération, de danse...

- les « nomades » (12% des joueurs) : des jeunes adultes, des cadres, les plus diplômés habitants des grandes métropoles jouent dans les transports à des jeux de stratégie, d'adresse, d'énigmes...



Trois principaux vecteurs d'idéologies dans les jeux vidéo

Les objectifs à atteindre

L'habillage narratif

Les règles

Les stratégies dominantes

Frasca Gonzalo, 2001, *Videogames of The Oppressed. Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate*
Master's Thesis, Georgia Institute of Technology.



Le jeu véhicule des représentations



De Azevedo salomé	Alexandre le Grand, Auguste César, Élisabeth, Isabelle , Moctezuma, Napoléon, Nobunaga Oda, Ramsès II, Washington.
hadrien	Alexandre le grand, César, Elisabeth, Gandhi, Napoleon, Ramses II, Solliman, Washington
quentin dore	darius , napoleon , dame de russie ...
BERENICE	Napoléon, Catherine et d'autre dont je ne me souviens plus ...
Eline	Alexandre le Grand, César, Catherine, Elisabeth, Gandhi, Napoléon, Ramses II, Washington
marie-océane	Elisabeth Washington Napoléon et Isabelle
Mathis	Alexandre le Grand, César, Bismarck, Elisabeth, Gandhi, Napoléon, Ramsès II, Washington
madaci	Napoleon ,Ghandi
marie	-
dedouche	napoléon Gandhi Ramsès II Alexandre le grand Elizabeth Washington Auguste César
lucia	napoléon, rameses II, élisabeth, gandhi, alexandre le grand
antoine	Ramsès II, Napoleon Bonaparte, Alexandre le Grand, Gandhi, Auguste Cesar



De Azevedo salomé

Rien de particulier.

hadrien

Pour moi ils representent des personnages importants qui caracterisent des pays ou des empires

quentin dore

il y a le pouvoir mais aussi l'avancer culturel et technologique parmi tous ses personnages

BERENICE

Napoléon représente, pour moi, quelqu'un qui a conquis beaucoup de territoire. Catherine je ne sais pas je connais juste son nom.

Eline

Ils représentent les dirigeants de certains empire ou pays à différentes époques.

marie-océane

Des personnages importants

Mathis

Pour moi ces personnages sont des personnes emblématiques de l'Histoire, ils ont tous eut un rôle important à leurs époque, c'est pour cela qu'ils sont d'ailleurs encore connus de nos jours.

madaci

ce sont des combattants

marie

-

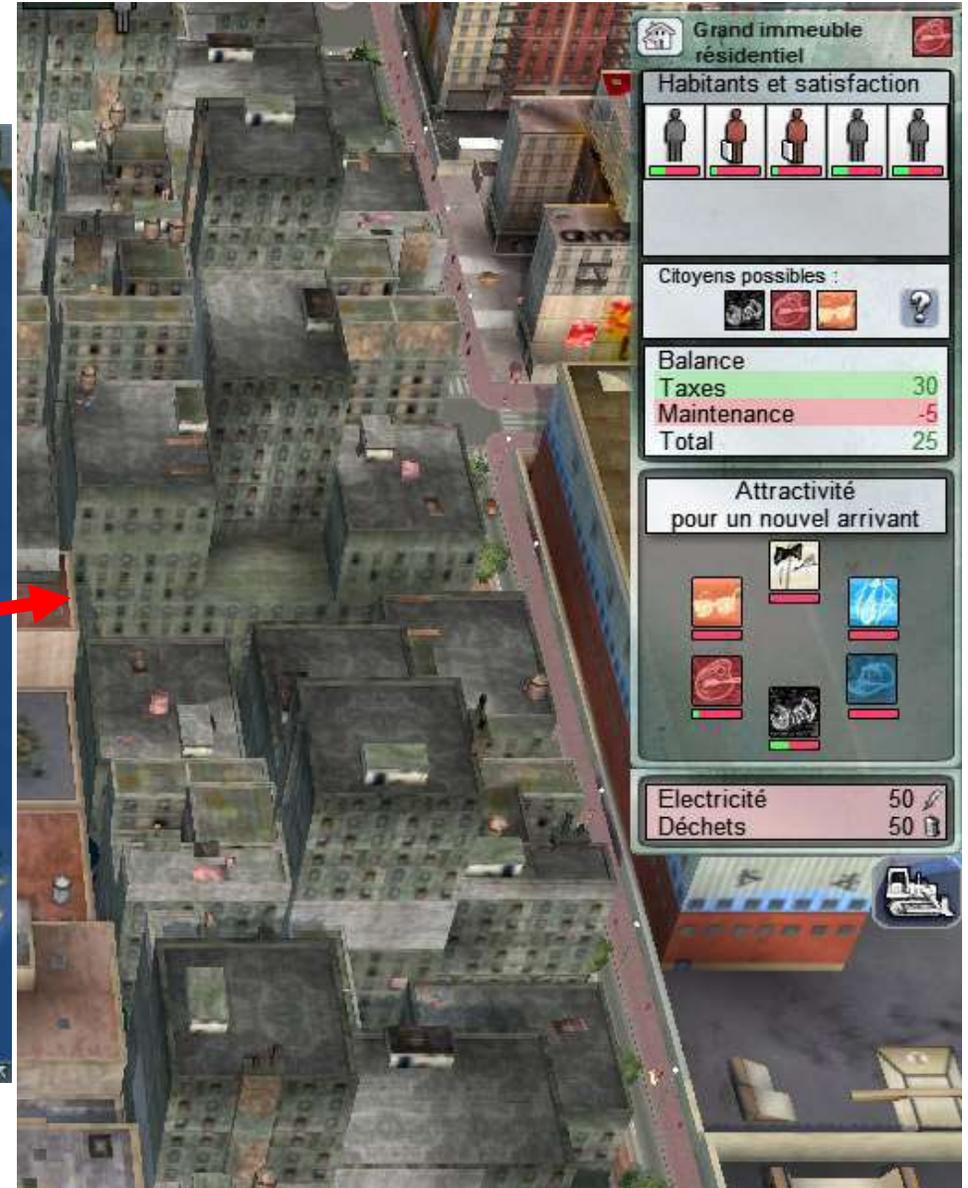
dedouche

des personnages historiques importants

lucia

il représentent les différents régime les plus connus dans le monde aux différentes

La ségrégation spatiale dans *CityLife* (2008, MonteCristo)



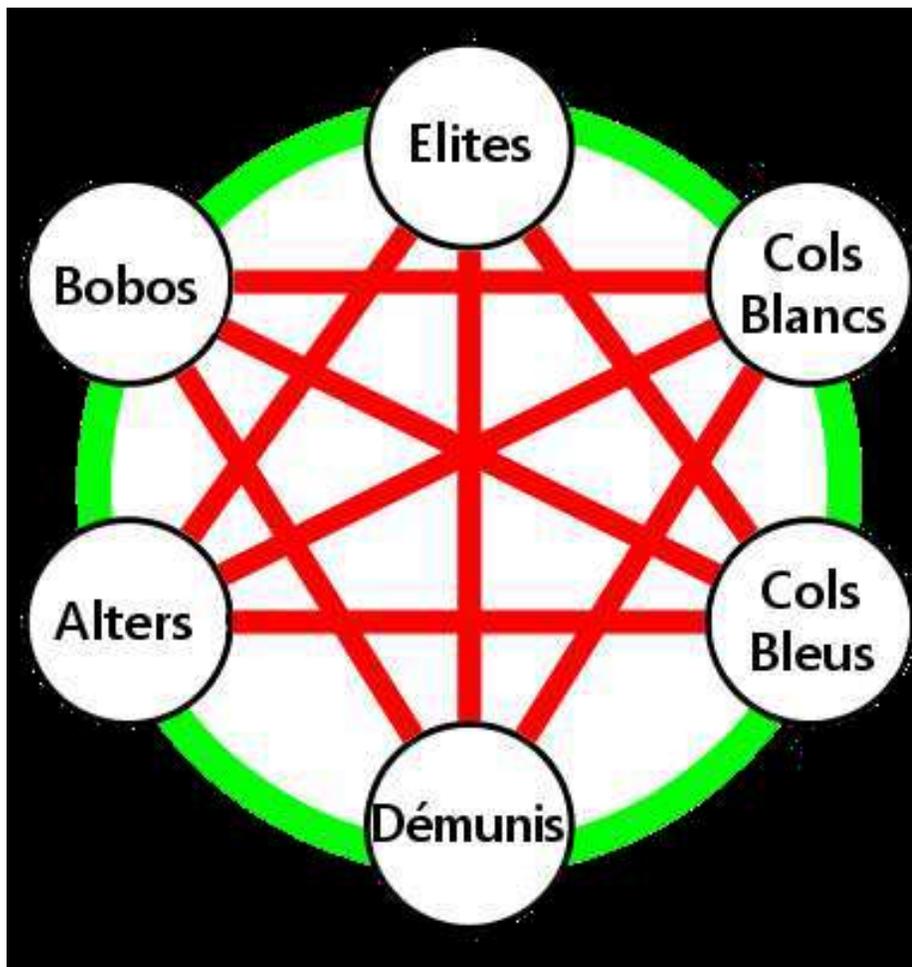


Diagramme montrant les interactions entre les différentes cultures urbaines présentes dans *City Life*. Faire cohabiter deux cultures non compatibles crée une tension culturelle qui peut vite dégénérer en conflit



Cultures amies



Cultures ennemies

http://en.wikipedia.org/wiki/File:City_Life_Class_Diagram.svg





THE
GAME

WHY
THIS GAME?

DOWNLOAD
AREA

COVERAGE &
SHOWS

PRESS
& CONTACTS

The Game



Pour une entreprise faire des profits n'est pas si simple même pour Mickey's! Derrière chaque sandwich se cache un processus complexe qu'il faut pouvoir gérer : des pâturages aux abattoirs, de la direction des restaurants au management de la marque... Vous découvrirez tous les secrets inavouables qui ont fait de nous une des entreprises les plus importantes au monde.

PLAY



McDonald's Videogame by **Molleindustria** - Some rights reserved CC 2006



**Des modèles
économiques !**

<http://www.mcvideogame.com/index-fra.html>



Les visions d'un conflit

تحت الرماد

أول لعبة عربية ثلاثية الأبعاد

تحت الرماد أول لعبة عربية ثلاثية الأبعاد مكرسة لقضيتنا الفلسطينية.. لبت شعور الكراهة و العزة في نفوس شبابنا و يافعينا.. هذا الشعور الذي علينا أن نحافظ عليه مع أجل المستقبل.. مستقبل المنتصره أصحاب الحق.. كي نخطي باحترام أنفسنا.. يبقى لنا مائة تحت الشمس.

www.underash.com

توزيع: (962) - هاتف: 2211166 - فاكس: 2239716
 دار الفكر - عمان - الأردن
 E-Mail: info@fkr.com http://www.fkr.com

PC CD-ROM

تحت الرماد

تحت الرماد 2

UNIVERSITY

الأكثر انتشاراً

'A bit like life really'
 BBC News

ما سترانه ليس وهما... انه الحقيقة
 ملكة انسانية نضعها امامه بين يديك كي لا تنسى... ارضك وجذورك

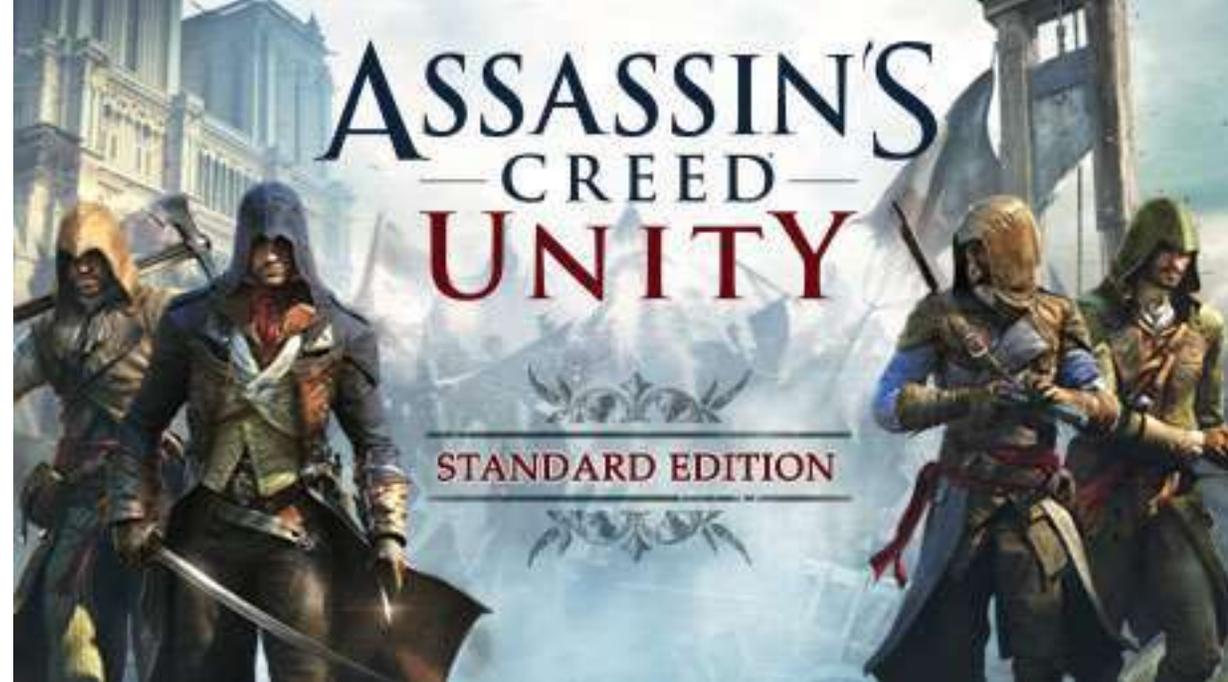
تحت الرماد ولدت الرماد اصحاب نظريات ميولنا الفكر هجيا ونهضنا بحياهه جوانبي نطمح اليكاه الفكرية مع الفكر
 لم ننشر هذا المنتج معه صديقات فكره افكار ميديا - توزيع دار الفكر - صنفين
 بالله و ابرار رجوان فاصبه
 جمع مبدع محفوظه

www.fkr.com

أفكار ميديا
 www.afkarmedia.com



JEU VIDEO ET POLITIQUE



Je pourrai en écrire des pages où l'on verrait que l'époque permet des milliers d'enquêtes où les grands hommes (et femmes) de la Révolution sont pris en tenaille entre des « exagérés » violents et le parti monarchiste des traîtres à la patrie. On ne cherche pas à savoir combien Barras, « *le prince des corrompus* », Carrier, l'homme qui noyait les prêtres à Nantes, ou Fouché, celui qui décida de raser Lyon, ont payé pour former une majorité qui décrète l'arrestation de Robespierre le jour où il avait prévu leur élimination ? Ce n'est pas cette trame-là qui est proposée. Et ce n'est pas sans raison. Les gentils, ici, ce sont la reine, cette inramé traîtresse et corruptrice, le roi, ce mollasson vendu, les aristocrates agents des autrichiens, des anglais et de n'importe qui qui soit contre le peuple, voilà les héros, subliminaux ou bien déclaré. Il suffit de voir le « *trailer* », écrit par un débile américain, pour comprendre le mal que fait ce genre de scénario à l'image de la France populaire et historique ! Que la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, et donc de l'égalité en droit de tout être humain, soit présentée comme l'œuvre de brutes sanguinaires et absurdes ne peut-être un hasard ludique. Aux « gamers » je leur dis : cette version de l'Histoire vous manipule. Que ça ne vous empêche pas de jouer ! Au contraire, ça rajoute au jeu. Essayez de repérer les manipulations en cours de route... Un bon début est de visionner **ce bref résumé des bobards de la légende noire de Robespierre**.





http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/histoire/spip.php?article1046&var_hasard=138712335256dc991ee477a

JEU ET DILEMMES

MORAUX



North Korea (G&K)

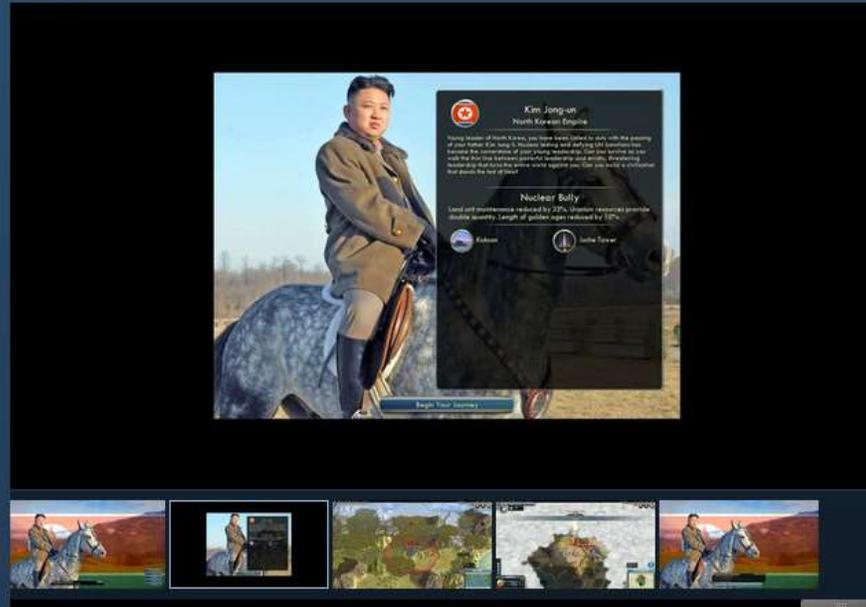
★★★★★
364 evaluations

Description

Discussions 0

Commentaires 303

Notes de changement



Mots-clés: Other, Buildings, Historic, Godsankings, Units, Civilizations, Leaders

Taille du fichier: 0.817 MB
Publié le: 17 mar 2013 à 8h39
1 note de changement (voir)





[Firebug](#)
Not-so Great Engineer

Joined: Sep 25, 2014
Messages: 1,182
Location:
Clevedon, England

I'm not sure if many people have noticed. but discussions about controversial civilizations has appeared recently and I feel it doesn't belong in posts belonging to Modders like JFD and Sasquatch.

Mods have been made in the past, and some cultural group somewhere is likely to find it offensive, or not like it. I'm upset by a recent mod to be released. A Jihadi John map. and as British, i hate that.

JFD's WW2 civs (Especially Hitler)

Rhodesia.

The Boers.

and a few more, i honestly cannot name, are all Civs that have received a backlash, big or small (mainly on Steam).

But Freedom is important in art. Modding in itself is an art, and let's not forget what happened to Charlie Hebdo. We need to make certain mods, we need to show that we have the creativity and the bravery to make what we want to make, what we think deserves its story to be told.

History deserves to be remembered, so as not to forget the mistakes and make them once more. But current affairs, terrorism, should never be entertainment.

However, personal opinions will change this.



[Alqanon](#)
Chieftain

Joined: Oct 13, 2014
Messages: 271

Hitler, Stalin, the Boers, Mao Tse Tung etc. This leaders are all a special part of the history from a special country. They wasn't nice guys, good leaders or humans who brings progress in their own countrys, but they lived on earth and we can delete the history in our mind. I think mods like JFD's WWII civs are a good things to tell the storys of their regimes. They wake up interest for history from special country, from special cultere. They teach that we shouldnt be scared from history, we should learn to make it better. We should learn from this mistakes and shouldnt escape such things before us.

(Sorry for bad grammar)

[Alqanon](#), Mar 27, 2015

#2



Accès pads collaboratif

<http://bit.ly/2nko2GW>