

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article82>



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Conférence et Ateliers

Des jeux numériques dans la classe ?

- Cultiver ses compétences numériques - Se former / s'informer - Nos conférences -



Date de mise en ligne : jeudi 15 septembre 2022

**Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits
réservés**

La Dane de Versailles vous propose un cycle de conférences qui commencera le 31 mars 2016 avec la venue d'Eric Sanchez qui nous présentera "Des Jeux numériques dans la classe ? Est-ce bien sérieux ?".

Ce cycle de conférences s'adresse aux acteurs de l'éducation nationale, personnels de direction, inspecteurs, enseignants qui souhaitent enrichir leurs connaissances et découvrir des approches variées de chercheurs, sur des thèmes en rapport avec le numérique, qui peuvent nourrir les démarches pédagogiques.

Conférence "Des jeux numériques dans la classe ? Est-ce bien sérieux ?"

[<https://www.dane.ac-versailles.fr/local/cache-vignettes/L150xH183/ericsanchez-small-f09ba.png>]

Éric Sanchez

Après avoir été professeur à l'Université de Sherbrooke (Canada) et maître de conférences, responsable de l'équipe EducaTice à l'Institut français de l'éducation (ENS de Lyon), **Eric Sanchez** est aujourd'hui professeur à l'Université de Fribourg (Suisse). Ses travaux de recherche portent sur les usages du numérique et en particulier des jeux pour l'enseignement et la formation.

Les jeux numériques utilisés avec des visées éducatives sont parfois qualifiés de jeux sérieux. Ainsi, qu'il s'agisse d'enseigner des concepts mathématiques ou les enjeux du développement durable, il est possible de trouver des applications informatiques qui, sous la forme de jeux, permettent d'aborder ces objectifs pédagogiques. L'usage de ces jeux à l'école est aujourd'hui encouragé par un discours institutionnel plutôt enthousiaste, parfois en décalage avec des points de vue d'enseignants, de parents ou même d'élèves réfractaires à l'idée qu'on puisse apprendre en jouant. Ainsi, le jeu apparaît comme une pédagogie alternative adaptée à un nouveau public d'élèves, et des enseignants l'ont ajouté à leurs pratiques pédagogiques. Dans cette conférence, j'aborderai la question de l'intérêt des jeux numériques pour l'apprentissage.

En quoi peuvent-ils présenter un intérêt pédagogique ? Quels sont les effets escomptés sur l'apprentissage ? J'aborderai également la question de leur introduction auprès des élèves. Comment utiliser des jeux numériques avec un public de collégiens ou de lycéens ? Quel est le rôle de l'enseignant lorsque ses élèves jouent ? Ces questions seront abordées à partir d'exemples de jeux et de résultats de la recherche tirés d'expérimentations.

Ateliers

- gamifier une séquence de cours
- gamifier un parcours pédagogique sur éléa
- créer des jeux numériques avec Xia
- ludifier la formation continue

Pour réécouter la conférence :

Retrouvez toutes nos conférences : [Les conférences de la DANE](#)