

SERIOUS

GAME

CATALOGUE DE JEUX SERIEUX



Catalogue réalisé par le district des professeurs documentalistes de Meaux

Sommaire

1. Parcours Art et culture

2. Parcours Avenir

3. Parcours Citoyen

4. Parcours Santé

1. Parcours Art et culture

Serious game « Mission Zigomar »

Titre du jeu	Mission Zigomar
Adresse URL	http://missionzigomar.paris.fr/
Editeur	Paris Musées http://parismuseesjuniors.paris.fr/mission-zigomar
Résumé	Zigomar a dérobé des œuvres exposées dans des musées parisiens, dans le but de les confisquer aux enfants. L'objectif du jeu est d'aider trois enfants – Gab, Selim et Hugo – à récupérer ces œuvres et à les restituer à leur musée de conservation. Le jeu comprend six missions, qui correspondent à six thématiques artistiques différentes : le portrait, les montres, l'écriture, Paris de 1900, le paysage et l'atelier d'artiste.
Date de création et/ou de mise à jour	Date de création : 2014
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Téléchargement nécessaire de Unity Web Player
Langue	Français
Temps de jeu	Environ 30 minutes par mission. 3 heures de jeu en tout.
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	<ul style="list-style-type: none"> • Thèmes abordés : <ul style="list-style-type: none"> - Le paysage (perspective, ligne d'horizon...) - Le portrait (autoportrait, caricature, photographie, sculpture...) - Les monstres (gargouille, Méduse...) - L'atelier d'artiste (du peintre, du sculpteur, du styliste...) - L'écriture - Paris de 1900 • Age ciblé : 10-11 ans
Evaluation du jeu <p>Grille 1 : 0=mauvais 1=bon</p> <p>Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement)</p> <p>Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu</p>	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 0 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 4/5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2/3 Progression : 2/3 Univers : 3/3 Plaisir de jeu : 1 Total grille 2 : 8/ 10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	Déverrouillage de contenus didactiques sur chaque thématique au fil du jeu

Cadre pédagogique

Niveau(x)	6ème
Discipline(s) associée(s)	Arts plastiques
Parcours	Éducation artistique et culturelle
Thématique	Catégoriser les œuvres d'art

Modalités pratiques

Lieu(x)	CDI ou salle informatique
Temps	5 heures
Dispositif (AP, EPI...)	
Matériel nécessaire	Postes informatiques ou tablettes (application Apple ou Android) (1 par élève si possible)
Support(s) élève	Fiche élève (type texte à trous) à compléter
Nom et URL du jeu sérieux	Mission Zigomar http://missionzigomar.paris.fr/

Modalités pédagogiques

Prérequis Connaissances , Compétences info-doc et/ou procédurales	Compétence info-documentaire : savoir interroger un moteur de recherche de manière simple ou avancée
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Incitation à la visite de musées • Arts plastiques : savoir différencier les types d'œuvres et les techniques • Documentation : <ul style="list-style-type: none"> • savoir citer ses sources • savoir extraire une information pertinente
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Formative - Sommative à partir de l'élaboration de la fiche d'identité et du questionnaire
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Séance 1 : Jeu sérieux (1h) <ul style="list-style-type: none"> - Présentation de la séquence et du jeu sérieux - Partage de la classe en 6 groupes et répartition des 6 thématiques - Chaque élève doit remplir au moins 1 mission et compléter sa fiche thématique à l'aide des contenus didactiques déverrouillés - L'élève choisit une œuvre de sa thématique pour laquelle il va devoir remplir une « fiche d'identité » • Séance 2 : Recherche d'informations (1h) Recherche d'informations sur l'œuvre et réalisation de la fiche d'identité (titre, artiste, date, description, type d'œuvre, technique utilisée, musée de conservation...) • Séance 3 : Élaboration d'un questionnaire (1h) Réalisation en groupe d'un questionnaire type QCM sur sa thématique et ses notions, à l'aide de la fiche élève complétée lors de la séance 1, dans le but d'un partage de connaissances • Séance 4 : Réponse aux questionnaires (2h) <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves répondent aux questionnaires - Les élèves qui ont élaboré le questionnaire se chargent du corrigé <p>La séquence peut se terminer par la visite d'un des musées figurant dans le jeu.</p>

Serious game : « Sauvons le Louvre »

Titre du jeu	Sauvons le Louvre
Adresse URL	http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/#/main/
Editeur	France TV Education
Résumé	Gratuit et ouvert à tous, le jeu invite les internautes à se glisser dans la peau de Jacques Jaujard, directeur des Musées nationaux durant la Seconde Guerre mondiale. Leur mission : sauver du pillage et de la destruction les plus grands chefs-d'œuvre du patrimoine artistique français. Face aux innombrables dangers, chaque joueur doit opérer des choix stratégiques pour protéger les œuvres du Louvre de la convoitise nazie... et rester en vie !
Date de création et/ou de mise à jour	2014
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Site en flash accessible en ligne sans téléchargement.
Langue	Français
Temps de jeu	Une partie dure entre 20 et 30min
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	<ul style="list-style-type: none"> - Seconde Guerre mondiale - 15 ans et plus (du niveau 3ème à première)
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 1 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 5/5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2/3 Progression : 3/3 Univers : 2/3 Plaisir de jeu : 1 Total grille 2 : 8/10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	En parallèle du lancement de ce <i>serious game</i> , France 3 diffuse également le documentaire <i>Illustre & Inconnu – Comment Jacques Jaujard a sauvé le Louvre</i> . Intéressant en complément du jeu.

Cadre pédagogique

Niveau(x)	3ème
Discipline(s) associée(s)	Histoire géographie
Parcours	Art et culture
Thématique	Histoire et patrimoine ?

Modalités pratiques

Lieu(x)	Salle informatique
Temps	2H
Dispositif (AP, EPI...)	AP
Matériel nécessaire	Postes informatiques, (15 PC environ) connexion Internet
Support(s) élève	PC
Nom et URL du jeu sérieux	Sauvons le Louvre : http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/#/main/

Modalités pédagogiques

<p>Prérequis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	<p>- Connaissances requises : chapitre II du programme d'histoire géographie « Guerres mondiales et régimes totalitaires (1914-1945) »</p>
<p>Objectifs</p>	<p>- Etre capable de mobiliser ses connaissances afin d'élaborer une stratégie de jeu.</p> <p>- Prendre conscience des différents enjeux (politique, patrimonial...) dans un contexte historique fort (Occupation)</p> <p>- Mettre en corrélation Histoire et Arts</p>
<p>Évaluation</p>	<p>Fiche élève à remplir (tableau) + score obtenu à l'issu du jeu : (Au terme de la partie, Jacques Jaujard arrive à la fin de la guerre, et le joueur avec lui. À ce stade, c'est le nombre des œuvres qui auront pu être sauvées qui détermine le score.)</p>
<p>Déroulement</p>	<p>Séance : (2H)</p> <p>1/ Présentation des objectifs de la séance (5 min)</p> <p>Visionnage du documentaire <i>Illustre & Inconnu – Comment Jacques Jaujard a sauvé le Louvre.</i> (55min)</p> <p>Ce qui permettra aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • D'identifier qui sont les personnages importants : Jacques Jaujard, Pierre Schommer, Le comte Franz Wolff-Metternich, Le baron Kurt von Behr , Rose Valland, Abel Bonnard. • De comprendre les enjeux liés à cet épisode de l'histoire. <p>2/ Par groupes de 2 les élèves devront remplir le tableau des personnages découverts dans le documentaire (voir fiche élève) (10min)</p> <p>3/ Présentation du jeu aux élèves (5min)</p> <p>4/ Répartition des groupes de 2 sur les postes info</p> <p>Démarrage du serious game (20 à 30min)</p> <p>5/ Bilan à l'oral avec la classe (10min)</p>

2. Parcours Avenir

Serious game « Mon coach APB »

Titre du jeu	Mon Coach APB
Adresse URL	http://www.onisep.fr/Choisir-mes-etudes/Au-lycee-au-CFA/La-procedure-Admission-Post-Bac/Mon-coach-apb
Editeur	Onisep
Résumé	Simulation très simplifiée de la procédure APB à partir de 8 profils différents. Jeu de stratégie par coaching des élèves qui doivent entreprendre leurs démarches APB en même temps que leurs cours, leurs révisions, l'information sur l'orientation, leurs loisirs. Le but du jeu est de sensibiliser les élèves à la préparation de leur choix d'orientation
Date de création et/ou de mise à jour	2012
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Jeu en ligne, Possibilité de télécharger les applications sur smartphone Android ou Iphone
Langue	français
Temps de jeu	+ ou – 10 minutes
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Orientation 16-18 ans
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 1 Objectifs/But : 0 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 4 /5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2 /3 Progression : 1 /3 Univers : 1 /3 Plaisir de jeu : 0 +1 ou 0 Total grille 2 : 4 / 10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	<p>Information qui précise que le jeu est une simulation, qui ne reflète pas tous les éléments de la procédure APB. Lien pour partager son score via facebook Lien pour télécharger l'application (Android et Iphone) Liens vers des sites d'informations sur l'orientation :</p> <p>Sites génériques et thématiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Onisep.fr • Site Mobile Onisep • Ma voie littéraire • Ma voie pro • Ma voie scientifique <p>Service onisep pour réponse personnalisée par mail, téléphone ou tchat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • MonOrientationEnLigne • Procédure Admission Post Bac

Cadre pédagogique

Niveau(x)	Première, Terminale
Discipline(s) associée(s)	Toutes matières
Parcours	Avenir
Thématique	Orientation

Modalités pratiques

Lieu(x)	CDI
Temps	1 h
Dispositif (AP, EPI...)	
Matériel nécessaire	Ordinateurs et connexion internet, écouteurs ou casques
Support(s) élève	
Nom et URL du jeu sérieux	Mon coach APB http://www.onisep.fr/Choisir-mes-etudes/Au-lycee-au-CFA/La-procedure-Admission-Post-Bac/Mon-coach-apb

Modalités pédagogiques

<p>Prérequis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	Connaissance de la procédure APB
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser au choix d'orientation post bac • Finaliser la procédure APB
Évaluation	Réussite du niveau
Déroulement	<p>1. Explication de la procédure APB pendant 30 minutes : c'est quoi ? pour qui ? Comment ça marche ? A quoi ça sert ? Quelles sont les différentes étapes... avec image du site et du calendrier des étapes à l'appui.</p> <p>2. Jeu pendant 30 minutes : 3 à 5 parties Les élèves, sur poste informatique, lancent la première partie en choisissant un profil d'élève, le niveau 1 avec tutoriel. Ensuite, ils changent de profil, choisissent le niveau 2. Puis nouveau profil, niveau 3...</p> <p>3. Conclusions sur le jeu</p>

3. Parcours Citoyen

Serious game « Tri en folie »

Titre du jeu	Tri en folie
Adresse URL	http://www.smedar.fr/tri-en-folie.html
Editeur	Smedar
Résumé	Dans le jeu Tri en folie , l'élève doit aider la famille à ranger la maison avant son déménagement et débarrasser tous les déchets en les jetant dans la bonne poubelle. Au fil des pièces, le niveau de difficulté augmente. Destiné à un public pour les 14-18 ans, les objets sont variés et les réponses pas toujours forcément évidentes à trouver.
Date de création et/ou de mise à jour	2002
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Jeu en ligne
Langue	Français ou anglais
Temps de jeu	5 – 10 min (en fonction des erreurs commises)
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Public : 14-18 ans Thème : Maitrise du tri des déchets
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 0 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 4 /5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2/3 Progression : 3/3 Univers : 2/3 Plaisir de jeu : 1 Total grille 2 : 8/10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : non Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	Le site Smedar propose du contenu concernant la gestion des déchets et le recyclage ainsi que d'autres serious game sur ce thème

Serious game « 2020 Energy »

Titre du jeu	2020 Energy
Adresse URL	http://www.2020energy.eu/game
Editeur	Tralalere
Résumé	<p>L'objectif de ce serious game réalisé par Tralalere et coproduit avec Universcience et FranceTv éducation est de favoriser des comportements plus responsables et efficaces en matière de consommation d'énergie, et de promouvoir les énergies renouvelables.</p> <p>Scénario : Depuis plus d'un siècle, les gens utilisent les ressources énergétiques avec insouciance, comme si elles étaient inépuisables. En 2020, le monde pourrait se trouver dans une impasse.</p> <p>Le joueur a le pouvoir de remonter dans le temps et de réécrire l'histoire.</p> <p>Son objectif : réduire la consommation d'énergie, accroître l'efficacité énergétique et choisir les énergies renouvelables les plus adaptées. Il est aidé de 3 conseillers : économique, environnemental et social. Mais c'est à lui de prendre les bonnes décisions pour améliorer notre futur à tous !</p> <p>Le jeu propose 9 missions, qui abordent des problématiques distinctes liées à la maîtrise énergétique et aux énergies renouvelables, à travers le prisme de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La responsabilité et l'impact de nos actions sur la planète et la société • La dimension temporelle de nos actions, leurs conséquences au long terme • Le rapport entre les échelles individuelles, locales et internationales
Date de création et/ou de mise à jour	2012
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Jeu en ligne avec plug-in
Langue	10 langues dont le français
Temps de jeu	15 à 45 min (selon le nombre de missions menées)
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	<p>Public : 15-18 ans</p> <p>Thème : L'efficacité énergétique, les énergies renouvelables et le développement durable</p>
Evaluation du jeu	<p>Grille 1 :</p> <p>Thématique : 1</p> <p>Interface : 1</p> <p>Feedback : 1</p> <p>Objectifs/But : 1</p> <p>Compréhension du gameplay : 1</p> <p>Total sur 5 : 5 /5</p> <p>Grille 2</p> <p>Gameplay : 3/3</p> <p>Progression : 3/3</p> <p>Univers : 3/3</p> <p>Plaisir de jeu : 1</p> <p>Total grille 2 : 10/10</p> <p>Grille 3</p> <p>Contenus annexes au jeu : oui</p> <p>Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
<p>Grille 1 : 0=mauvais 1=bon</p> <p>Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement)</p> <p>Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu</p>	
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	Le site 2020 Energy propose des ressources pédagogiques pour utiliser ce jeu : lien avec les programmes, exemples de séances/séquences, un dossier pédagogique, des documentaires et un webdoc sur ce thème

Serious game « La machine du professeur Blob »

Titre du jeu	La machine du professeur Blob
Adresse URL	http://www.smedar.fr/machine-professeur/
Editeur	Smedar
Résumé	<p>Le jeu La Machine du professeur Blob explique aux enfants, par le biais d'un jeu dans lequel ils doivent aider le Professeur Blob à retrouver les pièces de sa machine qui ont été éparpillées dans le centre de recyclage, la façon dont un tel équipement fonctionne et à quoi servent les différentes machines qui s'y trouvent.</p> <p>Un jeu très bien fait, ludique et didactique, et qui traite de façon originale et intéressante la question du recyclage.</p>
Date de création et/ou de mise à jour	2002
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Jeu en ligne
Langue	Français ou anglais
Temps de jeu	5 – 10 min (en fonction des erreurs commises)
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	<p>Public : 14-18 ans</p> <p>Thème : Maitrise d'un centre de recyclage</p>
Evaluation du jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 0 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 4 /5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2/3 Progression : 3/3 Univers : 2/3 Plaisir de jeu : 1 Total grille 2 : 8/10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	<p>Le jeu présente les différentes machines utilisées dans un centre de recyclage et une petite vidéo présente le fonctionnement de chacune de ces machines.</p> <p>Le site Smedar propose du contenu concernant la gestion des déchets et le recyclage ainsi que d'autres serious game sur ce thème.</p>

Séance serious game : Tri en folie, la machine du professeur Blob, Energy 2020

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	Terminale CAP
Discipline(s) associée(s)	Biotechnologies Santé Environnement
Parcours	Citoyen
Thématique	Protection de l'environnement
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI
Temps	4 séance (1h30)
Dispositif (AP, EPI...)	
Matériel nécessaire	Paperboard, 15 postes informatiques, affiches et panneaux d'exposition, sélection thématique de ressources mise à disposition sur le portail documentaire
Support(s) élève	
Nom et URL du jeu sérieux	Tri en folie / La Machine du Professeur Blob / Energy 2020
Modalités pédagogiques	
Prérequis Connaissances Compétences info-documentaires et/ou procédurales	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissances sur différents types de déchets • Connaissances sur la responsabilité humaine en matière de santé et d'environnement (programme de 3ème) • Savoir utiliser et chercher sur le logiciel documentaire E-sidoc
Objectifs	<p>Général : Réaliser dans l'établissement du lycée, une exposition de sensibilisation sur la gestion des déchets pour la protection de l'environnement</p> <p>Disciplinaires : Développer une attitude éco-citoyenne et éco-responsable</p> <p>Info-documentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Être capable de rechercher les informations pertinentes dans les bases de données • Savoir repérer les idées de l'auteur, les trier, les hiérarchiser et en faire un résumé ou une synthèse. • Pouvoir s'appuyer sur des méthodes de travail (organiser son temps et planifier son travail, élaborer un exposé) <p>Notions : Source (validation/véridicité) / Information (sélection/traitement/évaluation) / Base de donnée</p> <p>Objectifs du B2i :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'appropriier un environnement informatique de travail (dom. 1) > Savoir sauvegarder, enregistrer, imprimer un document • Adopter une attitude responsable (dom. 2) > Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement • Créer, produire, traiter, exploiter des données (dom. 3) • S'informer, se documenter (dom. 4) > Construire une démarche de recherche autonome en prenant en compte les richesses et les limites des ressources de l'internet.

Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une exposition • Présenter à l'oral du panneau
Déroulement	<p>Dans le cadre de la Semaine Européenne de la réduction des déchets (novembre)</p> <p>Séance 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation de la séquence : • les objectifs, la production et l'évaluation, • constitution des groupes de travail • choix des sujets répartis parmi les thèmes : le déchet aujourd'hui, les différents types de déchets, le tri, la gestion des déchets, les solutions pour limiter les déchets, leur effet sur l'environnement • Brainstorming : Qu'est-ce qu'un déchet? Le traitement des déchets, le recyclage et leurs conséquences sur la planète? • Jeux : <p>http://www.smedar.fr/tri-en-folie.html http://www.smedar.fr/machine-professeur/ (Tri en folie et La Machine du Professeur Blob)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluation <p>Séance 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation des ressources numériques accessibles sur le sujet grâce à la réalisation d'une sélection thématique • Début de la recherche documentaire à l'aide de la sélection thématique <p>Ressources :</p> <p>http://www.ecoemballages.fr/eco-emballages-pilote-la-reduction-le-tri-et-le-recyclage-des-emballages-0 http://www.economiedenergie.fr/Accueil-les-dechets.html http://www.ademe.fr/expertises/dechets</p> <p>Séance 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming sur la réalisation d'une exposition et d'une affiche • Présentation d'une méthode pour réaliser un panneau d'exposition <p>http://eprofsdocs.crdp-aix-marseille.fr/IMG/pdf/panneau_expoLL-2.pdf http://www.ecoemballages.fr/juniors/reussis-ton-expose/tes-memo-fiches</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exécution de la méthode par les élèves le reste de la séance <p>Séance 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation à l'oral de l'affiche du groupe devant le reste de la classe (15 minutes) • Mise en place de l'exposition dans l'établissement

Serious game « Soyez net sur le net »

Titre du jeu	Soyez net sur le net
Adresse URL	http://ereputation.paris.fr/
Editeur	Mairie de Paris – Maïf – Réputation Squad
Résumé	Test permettant de tester son e-réputation. Ce test permet de savoir si l'on sait gérer correctement toutes ses informations sur Internet. Le test est construit à partir des statuts et photos publiées par les élèves sur leur compte Facebook ou Twitter.
Date de création et/ou de mise à jour	Non connues
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Test en ligne qui nécessite l'identification des élèves à l'aide de leur compte Facebook ou Twitter. A cette occasion, ses informations personnelles sont récoltées et analysées ; elles ne sont en aucun cas conservées au-delà de la durée du test.
Langue	Français
Temps de jeu	Test réalisé en 10 minutes environ
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Thème abordé : L'e-réputation âge ciblé : les adolescents en âge d'avoir un compte sur un réseau social.
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	NB: On est avant tout face à un test et pas à un jeu sérieux tel qu'il peut être défini. Grille 1 : Thématique : 0 ou 1 Interface : 0 ou 1 Feedback : 0 ou 1 Objectifs/But : 0 ou 1 Compréhension du gameplay : 0 ou 1 Total sur 5 : 3/5 Grille 2 Gameplay : 3/3 Progression : 2/3 Univers : 2/3 Plaisir de jeu : +1 ou 0 Total grille 2 : 7 / 10 Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui /non Apprentissage par la pratique ludique : oui/ non NB : il est nécessaire que les plug in soient bien à jour afin de ne pas être bloqué dans son avancée.
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture et analyse assez complexes des résultats (on ne sait pas s'il est préférable d'avoir un score élevé ou bien bas) • Définition de la notion d'e-réputation • Mise à disposition de fiches pratiques pour apprendre à gérer son e-réputation sur Facebook et Twitter. • Liens vers des sites donnant des renseignements sur ses droits et ses libertés informatiques. • Evolution du test : En attente de l'ajout d'autres réseaux sociaux au test de la plateforme.

Cadre pédagogique

Niveau(x)	4°
Discipline(s) associée(s)	EMI
Parcours	Parcours citoyen
Thématique	E-réputation

Modalités pratiques

Lieu(x)	CDI ou salle informatique (selon le nombre d'élèves et le nombre de postes informatiques)
Temps	1 x 55 min
Dispositif (AP, EPI...)	AP
Matériel nécessaire	Ordinateurs-vidéo-projecteur
Support(s) élève	Fiche élève avec les résultats des élèves et les notions à définir et retenir.
Nom et URL du jeu sérieux	Soyez net sur le net http://ereputation.paris.fr/

Modalités pédagogiques

Prérequis	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les réseaux sociaux et être capable de définir la notion. • Être inscrit sur un réseau social.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Définir l'e-réputation et comprendre cette notion. Comprendre les notions liées à l'e-réputation (données personnelles, droit à l'image, paramètres de confidentialité) • Faire preuve d'esprit critique face à son e-réputation : Amener l'élève à réfléchir à l'image qu'il a de lui, qu'il reçoit de lui via les réseaux sociaux ou qu'il veut donner de lui. • Réfléchir à ses usages et savoir adapter son utilisation des réseaux sociaux • Protéger sa personne et ses données : Savoir maîtriser son identité numérique
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Bilan avec les élèves sur ce qu'ils ont retenu • Maîtrise des notions définies sur la fiche élève.
Déroulement	<p>Installation des élèves (3 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation de la thématique de la séance et de son déroulement. Distribution de la fiche élève (5 min) • Brainstorming autour des notions de réseau social (avec mention des réseaux qu'ils utilisent) et des termes qui leur viennent à l'esprit en lien avec les réseaux sociaux. (10 min) • Diffusion de la vidéo : Dave le voyant http://www.youtube.com/watch?v=spopho_wJOU sur la récolte et l'utilisation des données personnelles. (2 min) • Discussion autour de la vidéo : réactions des élèves, qu'en pensent-ils ? Partage d'expérience (5 min) • Suite à la vidéo et aux discussions autour de celles-ci, brainstorming autour de la définition de l'e-réputation, des données personnelles et des paramètres de confidentialité. (5 min) • Les élèves se rendent ensuite sur les ordinateurs et effectuent le test sur Soyez net sur le net. Ils notent sur la fiche élève leur résultat. (10 min) • OU solution 2 : : En cas de problème technique ou de nombre d'ordinateurs trop limité, possibilité d'avoir un élève volontaire qui passe le test en direct sur l'ordinateur relié le vidéo-projecteur. Cette solution permet de se pencher plus longuement sur les points qui posent problème et facilite l'échange avec les élèves qui voient de suite à quoi l'on fait référence. • Temps bilan autour de l'expérience du test à partir des réactions des élèves et de la lecture des tutoriaux. Retour sur leurs définitions de réseau social- e-réputation – données personnelles- paramètres de confidentialité-droit à l'image avec ajout d'éléments => définitions collectives à partir de leur expérience qu'ils notent sur leur fiche bilan. Prise en note des conseils pour maîtriser son e-réputation (10 min)

Serious Game « Chasseurs d'info »

Titre du jeu	Chasseurs d'info
Adresse URL	http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/cinquieme/jeu/chasseurs-d-infos-devenez-le-redacteur-en-chef-de-demain
Editeur	France TV éducation- Ask Media
Résumé	« Le joueur est un jeune blogueur passionné par l'actualité. Il doit faire le tri parmi les informations, dénicher le scoop et chasser de son blog toutes les fausses informations qui se trouvent parfois sur le web afin de passer de blogueur à journaliste professionnel. »
Date de création et/ou de mise à jour	MAJ : 30 mars 2016
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu en ligne • Nécessite un plug-in
Langue	Français
Temps de jeu	1 heure
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Thème abordé : La fiabilité et le tri des informations âge ciblé : collège et seconde
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 0 ou 1 Interface : 0 ou 1 Feedback : 0 ou 1 Objectifs/But : 0 ou 1 Compréhension du gameplay : 0 ou 1 Total sur 5 : 5/5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2/3 Progression : 2/3 Univers : 2/3 Plaisir de jeu : +1 ou 0 Total grille 2 : 6 / 10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui/non Apprentissage par la pratique ludique : oui/non</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	/

Cadre pédagogique

Niveau(x)	3°
Discipline(s) associée(s)	Les professeurs intéressés par la thématiques (SVT, Histoire-géographie etc) => éducation aux médias, EMC
Parcours	Parcours citoyen
Thématique	Fiabilité des informations
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI ou salle informatique (selon le nombre d'élèves et le nombre de postes informatiques)
Temps	2 x 55 min (consécutives de préférence)
Dispositif (AP, EPI...)	EPI
Matériel nécessaire	Ordinateurs-vidéo-projecteur
Support(s) élève	Feuille de route
Nom et URL du jeu sérieux	Chasseurs d'info : http://education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/cinquieme/jeu/chasseurs-d-infos-devenez-le-redacteur-en-chef-de-demain
Modalités pédagogiques	
Prérequis <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	<ul style="list-style-type: none"> - Chercher une information sur Internet - Connaître Twitter et son fonctionnement - Connaître la notion de source.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la notion de sources d'information - Faire preuve d'esprit critique face aux informations - Savoir chercher et trouver une information pertinente : sélection de l'information
Évaluation	A la fin de la séance : Retour et échanges avec les élèves sur certaines notions Possibilité de prolongement de l'expérience : faire réaliser un journal aux élèves afin de réinvestir ce qui a été abordé dans le serious game.
Déroulement	Séance 1 et 2 <ul style="list-style-type: none"> • Installation des élèves (5 min) • Présentation de la séance et de ses objectifs (5 min) • Brainstorming autour de la notion de fiabilité de l'information et des sources d'information => on note les idées des élèves au tableau.(10 min) • Présentation du jeu et de son fonctionnement (5 min) • Les élèves se connectent sur l'ordinateur, se rendent sur le site et effectuent les activités demandées. (55 min) • Les élèves notent l'étape à laquelle ils se sont arrêtés. • Temps bilan avec échange autour des thématiques et des notions abordées.(15 min) • Prise en note de la définition des notions abordées lors du serious game sur la feuille de route. Possibilité de le faire sous forme de carte mentale.(15 min)

Serious game « Yoogle »

Titre du jeu	Yoogle
Adresse URL	http://yoogle.be/spip.php?page=start_yoogle
Editeur	Projet E-traces
Résumé	Jeu de l'oie. 4 jeux de rôle permettent de découvrir les différents acteurs (utilisateur, administrateur, État, entreprise) du marché des traces personnelles laissées et de participer aux manœuvres des uns et des autres.
Date de création et/ou de mise à jour	
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Non accès via navigateur internet.
Langue	français
Temps de jeu	Assez long car beaucoup de textes à lire.
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Traces laissées sur Internet. Plutôt lycée et post-bac
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 0,5 Feedback : 1 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 0,5 Total sur 5 : 4 /5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 1,5 /3 Progression : 1,5 /3 Univers : 1,5 /3 Plaisir de jeu : 0 Total grille 2 : 4,5 / 10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui/ Apprentissage par la pratique ludique : non</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	La page d'accueil permet une veille sur les risques d'internet. Renvois à des articles de presse.

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	Yoogle
Discipline(s) associée(s)	Enseignement moral et civique
Parcours	Citoyenneté
Thématique	E-réputation
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI ou salle avec des ordinateurs
Temps	2 heures
Dispositif (AP, EPI...)	AP
Matériel nécessaire	ordinateurs
Support(s) élève	Aucun car chacun sait jouer au jeu de l'oie
Nom et URL du jeu sérieux	http://yoogle.be/spip.php?page=start_yoogle
Modalités pédagogiques	
Prérequis <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	Remue-méninge sur l'E-réputation et des dangers de laisser des traces sur Internet.
Objectifs	Connaissances plus précises des traces laissées sans le savoir et de l'utilisation qui peut en être faite par différents organismes. Développer l'esprit critique des élèves.
Évaluation	
Déroulement	Séance 2 heures ou 2 fois une heure si blocage d'heure impossible. 20 mn : Remue-méninge sur les traces laissées lors de la navigation sur Internet. 50 mn : jeu de l'oie par groupe de 2 élèves. Utiliser au moins 2 jeux de rôle (répartition au préalable). 45 mn : mise en commun par jeu (dangers et implications).

4. Parcours Santé

Serious game « L'équilibre alimentaire »

Titre du jeu	L'Equilibre alimentaire
Adresse URL	http://www.erasme.org/libre/sante/animations/alimentation/pyramide4.swf
Editeur	PMI santé et Centre multimédia Erasme
Résumé	Reconstituer les repas d'une journée en fonction des lieux où l'on mange et visualiser la pyramide alimentaire correspondante.
Date de création et/ou de mise à jour	?
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	En ligne, gratuit
Langue	Français
Temps de jeu	Le jeu en lui-même : 10 min + du temps pour approfondir et changer pour équilibrer (jeu en 2 temps)
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	* alimentation, équilibré un repas * 9-12 ans
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 0 Feedback : 0,5 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 3,5 / 5 Grille 2 Gameplay : 2 / 3 Progression : 1 / 3 Univers : 1 / 3 Plaisir de jeu : + 1 Total grille 2 : 5 / 10 Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui (astuces santé, recettes...) Apprentissage par la pratique ludique : oui
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	http://www.mangerbouger.fr/ Société française de nutrition : http://www.sf-nutrition.org/ Fonds français pour l'alimentation et la santé : http://alimentation-sante.org/

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	5e
Discipline(s) associée(s)	SVT - EPS
Parcours	Santé
Thématique	Alimentation équilibrée
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI
Temps	55 min
Dispositif (AP, EPI...)	EPI, projet : Nutrition - Santé
Matériel nécessaire	Ordinateur avec une connexion Internet
Support(s) élève	---
Nom et URL du jeu sérieux	L'équilibre alimentaire : http://www.erasme.org/libre/sante/animations/alimentation/pyramide4.swf
Modalités pédagogiques	
Prérequis <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	- Accéder en autonomie au site du jeu
Objectifs	L'élève est capable de : <ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de ses habitudes alimentaires - savoir composer un repas équilibré
Évaluation	Formative durant la séance
Déroulement	5 min : Appel, installation, présentation 15 min : Découverte en autonomie du jeu. Confection la plus sincère possible des repas et visualisation des résultats 10 min : Discussion, mise en commun des résultats. Y a-t-il des déséquilibres ? Lesquels ? Comment y remédier ? 15 min : Les élèves retournent aux ordinateurs pour composer des repas équilibrés. 10 min : Échange et conclusion, voir les actions que les élèves peuvent mettre en place pour équilibrer leur alimentation. → Aboutit à un état des lieux des habitudes alimentaires des élèves. Il est intéressant par la suite, qu'ils écrivent par exemple ce qu'ils mangent sur une semaine, pour voir ce qu'ils ont changé ou peuvent changer dans leur alimentation.

Serious game « Attraction »

Titre du jeu	Attraction
Adresse URL	http://www.attraction-lemanga.fr/site/index.php
Editeur	INPES
Résumé	Attraction vise à sensibiliser les jeunes sur les méfaits de la première cigarette et éviter ainsi qu'ils ne tentent l'expérience, tout en présentant les stratégies marketing employées par l'industrie du tabac comme la séduction, la maturité... La vidéo présente trois jeunes adolescents qui découvrent un briquet des plus mystérieux et attirant et vont se retrouver dans un dancing où la tentation du tabac est grande. L'utilisateur s'interroge sur sa capacité à résister au tabac et à l'influence des autres.
Date de création et/ou de mise à jour	2010
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	En ligne Plug-in Adobe Flash player à jour
Langue	Langue : Français/Anglais Sous-titre : Français/Anglais
Temps de jeu	15 minutes environ
Informations pédagogiques • Thème abordé • Âge ciblé	Tabagisme 12-18 ans
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 0 Objectifs/But : 0 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 3 /5 Grille 2 Gameplay : 1 /3 Progression : 1 /3 Univers : 3 /3 Plaisir de jeu : 0 Total grille 2 : 5 / 10 Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : non
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	A l'issue du jeu deux liens sont proposés pour approfondir sur le sujet : • http://www.attraction-lemanga.fr/site/module/module.html • http://www.tabac-info-service.fr/Le-tabac-et-moi Possibilité de télécharger le manga et de consulter le script du jeu : http://www.attraction-lemanga.fr/accessible/home.html

Cadre pédagogique

Niveau(x)	Lycée
Discipline(s) associée(s)	Education à la Santé
Parcours	Santé
Thématique	Tabagisme

Modalités pratiques

Lieu(x)	CDI
Temps	1h
Dispositif (AP, EPI...)	Sensibilisation avec l'infirmière scolaire
Matériel nécessaire	Ordinateurs
Support(s) élève	
Nom et URL du jeu sérieux	Attraction http://www.attraction-lemanga.fr/site/index.php

Modalités pédagogiques

<p>Prérequis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	Aucun
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser les jeunes aux risques de la première cigarette • Sensibiliser les jeunes aux méfaits du tabac
Évaluation	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de la séance et recueil des représentations : brainstorming autour du thème de la séance (15 min) • Présentation et utilisation du jeu « Attraction » et des quizz annexes (30 min) + prise de note des informations importantes puis mise en commun (10 min) : quelles informations ont-ils retenu ? qu'en ont-ils pensé ? • Présentation par l'infirmière des risques du tabagisme sur la santé (15 minutes) • Par petits groupes, création de slogans et/ou d'affiches pour sensibiliser les autres élèves aux risques de la première cigarette et du tabagisme (45 min)

Serious game « Nuit chaude douche froide »

Titre du jeu	Nuit chaude douche froide
Adresse URL	http://www.nuitchaudedouchefroide.com/
Editeur	HRA Pharma
Résumé	« Nuit chaude, Douche Froide » est un film interactif au cours duquel le joueur mène une enquête passionnante en guidant Amélie pour répondre à ses questions et l'aider à faire les bons choix pour s'informer sur la contraception.
Date de création et/ou de mise à jour	2015
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	En ligne
Langue	FR
Temps de jeu	30 minutes
Informations pédagogiques	
<ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Contraception – Sexualité – Conduites à risque 14-18 ans
Evaluation du jeu	
<p>Grille 1 : 0=mauvais 1=bon</p> <p>Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement)</p> <p>Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu</p>	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 1 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 5 /5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2 /3 Progression : 2 /3 Univers : 2 /3 Plaisir de jeu : +1 Total grille 2 : 7 / 10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	Récompensé par 3 prix lors du Festival de la Communication santé

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	Lycée
Discipline(s) associée(s)	Education à la Santé
Parcours	Santé
Thématique	Contraception - Sexualité
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI
Temps	2h
Dispositif (AP, EPI...)	Sensibilisation avec l'infirmière scolaire
Matériel nécessaire	Ordinateurs
Support(s) élève	
Nom et URL du jeu sérieux	Nuit chaude, douche froide http://www.nuitchaudedouchefroide.com/
Modalités pédagogiques	
Prérequis <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	Aucun
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser les jeunes aux risques des rapports sexuels non protégés • Informer les jeunes sur les moyens de contraception
Évaluation	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de la séance et recueil des représentations : brainstorming autour du terme de la séance (15 min) • Présentation et utilisation du jeu « Nuit chaude, Douche froide » (30 min) pendant laquelle ils doivent prendre en note les informations importantes puis mise en commun (10 min) : quelles informations ont-ils retenu ? qu'en ont-ils pensé ? • Présentation par l'infirmière des différents moyens de contraception et de protection contre les IST (15 minutes) • Par petits groupes, création de slogans et/ou d'affiches pour sensibiliser les autres élèves aux risques des rapports sexuels non protégés (45 min)

Serious game « Happy Night »

Titre du jeu	Happy Night
Adresse URL	http://www.secrethappynight.com/
Editeur	La Direction de la communication de la Ville de Nantes
Résumé	Le joueur incarne un agent secret tenu d'enquêter dans une boîte de nuit, le Happy Night. Il lui faudra rester raisonnable dans sa consommation d'alcool pour être en mesure de mener son enquête.
Date de création et/ou de mise à jour	2009
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Jeu en ligne. Accès libre, sans authentification préalable.
Langue	Français / Anglais.
Temps de jeu	60 mn (20 mn pour chaque épisode)
Informations pédagogiques	Les risques liés à la surconsommation d'alcool. 12-25 ans
Evaluation du jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 1 Feedback : 1 Objectifs/But : 0,5 Compréhension du gameplay : 0,5 Total sur 5 : 4/5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2 /3 Progression : 2 /3 Univers : 3 /3 Plaisir de jeu : +1 Total grille 2 : 8 / 10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique :</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	Possibilité de rejouer aux mini-jeux présents au fil de l'intrigue en s'inscrivant à la fin de chaque épisode.

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	2 ^{nde} et 1 ^{ère}
Discipline(s) associée(s)	SVT
Parcours	Santé
Thématique	Prévention des conduites à risque : l'alcool
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI
Temps	2 h en demi-groupe
Dispositif (AP, EPI...)	Prévention des conduites à risque
Matériel nécessaire	Ordinateurs
Support(s) élève	
Nom et URL du jeu sérieux	Secret Happy Night : http://www.secrethappynight.com/?p=jeu
Modalités pédagogiques	
Prérequis Connaissances / Compétences info-documentaires et/ou procédurales	<ul style="list-style-type: none"> Définition du terme hyperalcoolisation
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> Sensibiliser au danger de l'hyperalcoolisation Responsabiliser sur son comportement pour soi-même et les autres en cas de consommation d'alcool
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> Auto-évaluation par mutualisation après chaque épisode du jeu : analyser les conséquences des choix de chacun sur le déroulé de l'intrigue.
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 5mn : Présentation de la séance, de ses objectifs et du serious game. 25 mn : Mise en activité des élèves en individuel sur le jeu et accompagnement si nécessaire pour sa prise en main. 15 mn : Première mutualisation des impressions sur le premier épisode, réponses aux questions et échange autour des différents scénarii obtenus selon les choix de chaque joueur. 40 mn : Mise en activité des élèves en individuel sur les deux épisodes suivants du jeu, et accompagnement si nécessaire. 25 mn : Seconde mutualisation après que chacun a terminé le jeu et auto-évaluation des élèves sur leur comportement, les risques encourus pour eux et les autres, les conséquences de leurs actes pour leur personnage et son entourage. 5 mn : Distribution de la plaquette « Alcool vous en savez quoi ? » éditée par l'INPES et des prolongements possibles de la séance en individuel sur le site Alcol Info Service.fr

Serious game « Accident et prévention »

Titre du jeu	Accident et prévention (MAIF)
Adresse URL	https://www.maif.fr/association-prevention-maif/jeux-interactifs/accident-prevention-connaissances.html
Editeur	MAIF
Résumé	Série de 24 questions avec des animations et des explications portant sur les risques quotidiens (maison, sécurité routière).
Date de création et/ou de mise à jour	Non renseignée
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	Jeu en ligne ; plugin Flash à jour
Langue	Français
Temps de jeu	35 minutes
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	Sécurité domestique, sécurité routière ; 7-12 ans
Evaluation du jeu	<p>Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 0,5 Feedback : 1 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 4.5/5</p> <p>Grille 2 Gameplay : 2.5/3 Progression : 3/3 Univers : 0.5/3 Plaisir de jeu : 1 Total grille 2 : 7/10</p> <p>Grille 3 Contenus annexes au jeu : non Apprentissage par la pratique ludique : oui</p>
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	6ème
Discipline(s) associée(s)	
Parcours	Santé
Thématique	Prévention des risques de la vie quotidienne
Modalités pratiques	
Lieu(x)	Salle informatique
Temps	1h
Dispositif (AP, EPI...)	Prévention des conduites à risque
Matériel nécessaire	Ordinateurs
Support(s) élève	
Nom et URL du jeu sérieux	Accident et prévention (MAIF) https://www.maif.fr/association-prevention-maif/jeux-interactifs/accident-prevention-connaissances.html
Modalités pédagogiques	
Prérequis <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	Maîtrise de l'outil informatique
Objectifs	Socle commun Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques – Responsabilités individuelles et collectives
Évaluation	
Déroulement	- 5 min :Présentation de l'activité et des objectifs. - 5 à 45 min : Pratique du serious game. - 45 à 55 min : Réponses aux questions éventuelles des élèves

Serious game « le sommeil de A à Zzz »

Titre du jeu	Le Sommeil de A à Zzz
Adresse URL	http://www.lesommeil.ca/
Editeur	Centre des sciences de Montréal
Résumé	Le jeu est divisé en 9 chapitres donnant accès à des courtes activités, reprenant les cycles du sommeil, son importance et la place des rêves.
Date de création et/ou de mise à jour	2004
Informations techniques : téléchargement, plug-in ?	En ligne, gratuit
Langue	Français
Temps de jeu	Pour la totalité : environ 10-15 minutes
Informations pédagogiques <ul style="list-style-type: none"> • Thème abordé • Âge ciblé 	* Sommeil, rêve, troubles du sommeil, horloge biologique... * 10-13 ans
Evaluation du jeu Grille 1 : 0=mauvais 1=bon Gameplay : jouabilité (règles, manière de jouer, fluidité, possibilités offertes par l'environnement) Feedback : rétroaction, réponse à la suite d'une action dans le jeu	Grille 1 : Thématique : 1 Interface : 0,5 Feedback : 0 Objectifs/But : 1 Compréhension du gameplay : 1 Total sur 5 : 3,5 /5 Grille 2 Gameplay : 1,5 /3 Progression :1/3 Univers : 2 /3 Plaisir de jeu : + 0,5 Total grille 2 : 05 / 10 Grille 3 Contenus annexes au jeu : oui Apprentissage par la pratique ludique : oui
Informations complémentaires : liens connexes, supports existants	http://www.institut-sommeil-vigilance.org/tout-savoir-sur-le-sommeil Société française de recherche et médecine du sommeil : http://www.sfrms.org/

Cadre pédagogique	
Niveau(x)	6e - 5e
Discipline(s) associée(s)	SVT - infirmière
Parcours	Santé
Thématique	Sommeil
Modalités pratiques	
Lieu(x)	CDI
Temps	55 min - 1h
Dispositif (AP, EPI...)	Sur une heure ponctuelle de SVT – en 5e possible en EPI
Matériel nécessaire	Ordinateur avec une connexion Internet
Support(s) élève	Un questionnaire pour noter les informations du jeu
Nom et URL du jeu sérieux	Le Sommeil de A à Zzz : http://www.lesommeil.ca/jeux_f.html
Modalités pédagogiques	
Prérequis <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances • Compétences info-documentaires et/ou procédurales 	- Accéder en autonomie au site du jeu
Objectifs	L'élève est capable de : <ul style="list-style-type: none"> - connaître le fonctionnement du sommeil - avoir des astuces pour mieux dormir - extraire les informations d'un site Internet
Évaluation	Formative durant la séance
Déroulement	5 min : Appel, installation, présentation 10 min : Discussion et constats avec les élèves autour du sommeil 25-30 min : Mise en activité sur le jeu par groupe de 2-3 élèves. Réponse aux questions 10 min : Correction des questions 5 min : Echange et conclusion, voir les actions que les élèves peuvent mettre en place pour avoir un meilleur sommeil. (Possibilité d'un Feedback avec les élèves après quelques semaines)