

HISTOIRE EN JEUX

Apprendre l'Histoire avec les jeux vidéo

?



16/10/2023

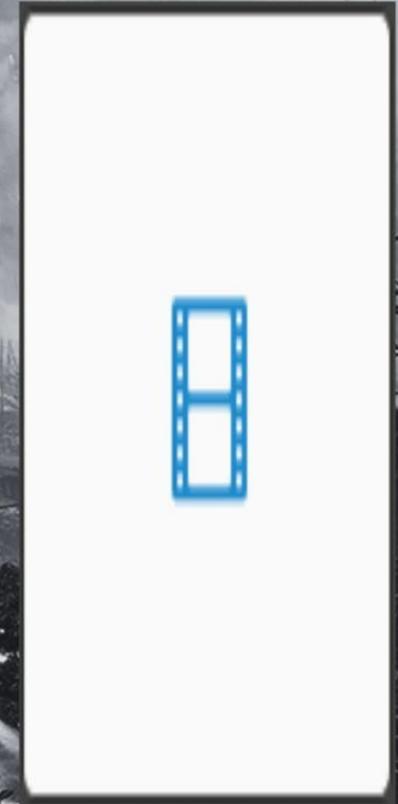
Analyse critique des jeux vidéo historiques en classe



Écrire des lettres de poilus
avec
BATTLEFIELD 1

Le 12 Mars 1916
Cher Fernand !
reçois à l'instant votre lettre, et est
immédiatement je vous réponds je suis
très content de vous n'avez rien
à me dire j'ai envoyé il y a
quelques jours, ça a pu peut-être
du retard et elles ont nos lettres se font
croquer. C'est pas une récréation que je

Développement d'une chaine Youtube / Tik Tok / Twitch



Organiser/Participer à des événements



Vulgariser par le jeu



08:57

Mission officielle
Les Heures Perdues
Facile

+12 ans
Âge minimum conseillé

± 1h
Durée de la mission

± 2 km
Distance à parcourir

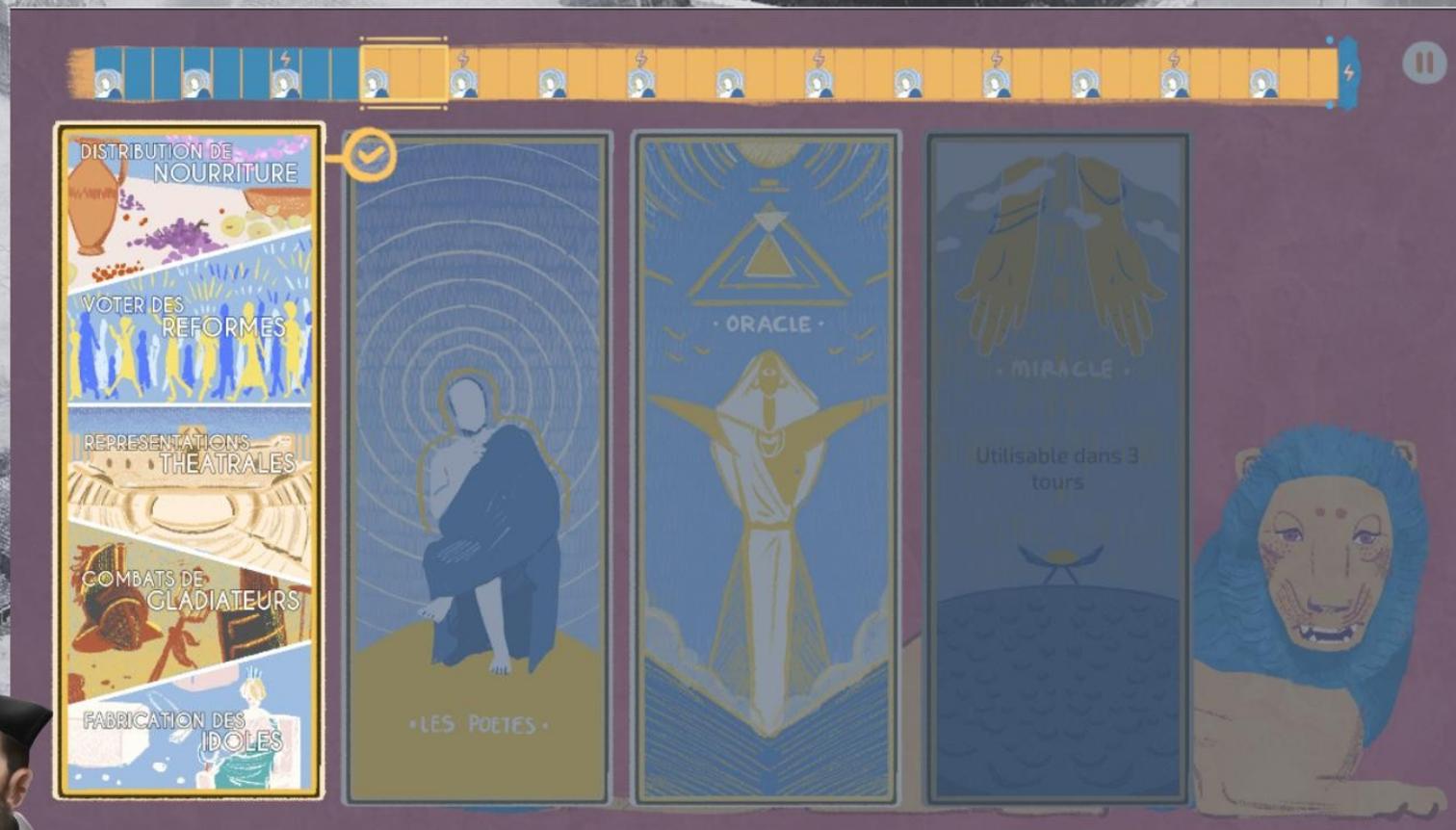
ANNÉE DE RETOUR : 1544

L'histoire
Le roi François Ier a décidé le déménagement de la Bibliothèque Royale du château de Blois vers le château de Fontainebleau. Cette opération historique est une opportunité pour le Syndicat qui, selon une source anonyme, serait parvenu à mettre la main sur des ouvrages précieux...

Votre mission
Revenez en 1544 et empêchez le Syndicat de piller l'Histoire !

Langues disponibles

TÉLÉCHARGER LA MISSION



Game board interface showing various mission cards and a progress bar at the top.

- DISTRIBUTION DE NOURRITURE** (checked)
- VOTER DES REFORMES**
- REPRESENTATIONS THEATRALES**
- COMBATS DE GLADIATEURS**
- FABRICATION DES IDOLES**
- LES POETES**
- ORACLE**
- MIRACLE** (Utilisable dans 3 tours)

Progress bar at the top shows 10 slots, with the first one checked.



La création de la mission "ludicisation, réalité augmentée, réalité virtuelle"

NUMÉRIQUE ÉDUCATIF
Académie de Clermont-Ferrand

ACCUEIL PÉDAGOGIE SERVICES ET OUTILS NUMÉRIQUES FORMATIONS AU NUMÉRIQUE

Accueil - Ludicisation, réalité augmentée, réalité virtuelle

Ludicisation, réalité augmentée, réalité virtuelle

Une pédagogie ludique | Création de jeux vidéo | Formations

Rechercher

ESPACE PÉDAGOGIE
ma classe en Auvergne-Rhône-Alpes
ÉDUSCOL
ÉDUSCOL
ÉduNum
NATION APPRENANTE

Créez un jeu vidéo pour apprendre autrement
MEDI. BASE 2 - 19 JUIN 2022
Notre académie est impliquée dans la conception et l'évaluation, avec des chercheurs, de plusieurs formats d'ateliers de création de jeu [...]

Formation : Ludicisation, ou apprendre en jouant
MEDI. BASE 2 - 21 JUIN 2022
Retour sur deux formations académiques : ludicisation ou apprendre par le jeu - qui s'inscrivent dans la politique académique autour [...]

Le jeu comme projet d'éducation
MEDI. BASE 2 - 14 JANVIER 2022

Cahier des charges



Destination VR 2024
Immersion - Interaction - Apprentissage

cyber cantal
Académie de Clermont-Ferrand
cantal LE DÉPARTEMENT




VEGEPOLYS VALLEY
CULTIVONS L'AUDACE VÉGÉTALE

Créez un jeu vidéo pour apprendre autrement

Notre académie est impliquée dans la **conception et l'évaluation**, avec des chercheurs, de plusieurs formats d'ateliers de création de jeu vidéo.

Ces ateliers ont mis en évidence le **développement de compétences variées** et la capacité de **prise en main** en classe.

Rejoignez le projet et pratiquez dans **votre champ disciplinaire** ces formats et outils avec vos élèves.

DES RÉALISATIONS DE JEUX ADAPTÉS À CHAQUE NIVEAU

PRIMAIRE

Projet Pacman

Ce projet, réalisable par des élèves de primaire, vous accompagne étape à par étape dans la création d'un jeu de type labyrinthe (Pacman).

Durée : 5 à 10 séances

COLLÈGE

Projet Enquête(s)

Ce modèle de jeu personnalisable a été pensé pour travailler la narration et minimiser les aspects techniques. Il est particulièrement adapté aux disciplines de langue vivantes, histoire géographie, EMC et Français.

Durée : 2 à 20 séances

LYCÉE

Projet escape game ou jeu de plateforme

Deux modèles au choix pour travailler la rédaction, la programmation, la recherche d'œuvres libres de droit. Déclinables dans différentes disciplines: Français, Arts, Mathématiques, SNT, Physique, Histoire-Géographie, SES, CIT.

Durée : 1 à 4 séances

INTÉRESSÉ ? Vous avez des questions ? Vous souhaitez connaître l'accompagnement possible pour mettre en place l'atelier dans votre contexte ?
Contactez William Brou : william.brou@ac-clermont.fr