

Découvrez le portail « Apprendre avec le jeu numérique »

Transcription du texte exposé dans la vidéo de présentation du portail

Bienvenue sur le portail « Apprendre avec le jeu numérique », nouvelle brique du service public du numérique éducatif.

Piloté par la direction du numérique pour l'éducation et opéré par le réseau Canopé, avec la précieuse contribution d'enseignants.

Ce portail a pour objectif d'accompagner tous les enseignants, quel que soit leur niveau d'enseignement ou champ disciplinaire, autour d'un sujet fédérateur, celui de l'utilisation du jeu numérique en tant que vecteur de connaissances et de compétences.

Il s'agit d'informer les acteurs de la communauté éducative afin de construire une culture commune liée à l'exploitation pédagogique du jeu par le numérique à l'École.

Ainsi, il s'agit de considérer le jeu numérique comme une ressource d'enseignement supplémentaire, utile pour enseigner et pour apprendre.

Ce portail Éduscol propose un accès à différentes rubriques concernant l'actualité du jeu numérique, ses fondements théoriques et sa mise en œuvre dans le premier comme le second degré.

La rubrique « Enseigner » propose une sélection de ressources adaptées au public visé, en référence aux attentes institutionnelles. Elle guide la mise en œuvre de démarches disciplinaires et transdisciplinaires variées.

Enseigner avec le jeu, c'est aussi s'engager dans des projets ludiques liés à la programmation à l'École.

La rubrique « S'informer » se veut un espace destiné à nourrir la réflexion sur les enjeux sociétaux du jeu numérique. Elle relaie des repères en faveur d'usages responsables en classe et s'appuie, notamment, sur les travaux de la recherche, des retours d'expérimentation, et présente les projets suivis par le ministère.

Parallèlement à ces rubriques, ce portail dispose d'une base nationale qui indexe les pistes et usages de jeux numériques identifiés comme porteur d'apprentissage.

À l'aide du moteur de recherche, l'enseignant accède à des pistes d'usages qui indiquent les savoirs et compétences travaillés selon le potentiel pédagogique du jeu.

Chaque usage est relié à une fiche technique pour faciliter l'utilisation du jeu.

Ces pistes sont une réflexion commune à disposition de tous, à laquelle chaque enseignant peut participer.

Sur authentification et après création d'un compte basé sur des références professionnelles, des formulaires permettent à tout professionnel de l'Éducation Nationale de mutualiser sa propre démarche pédagogique dans un espace sécurisé et modéré.

Repenser ensemble de nouvelles approches pédagogiques cohérentes et exigeantes. Renforcer le plaisir d'apprendre par le numérique. Participer à la réussite de tous les élèves.

L'École change avec le jeu numérique.