

Evaluation de « jeux sérieux » ou « serious games » par les délégués des classes de 4^e et de 3^e selon des critères qu'ils ont proposés

	http://www.asthmacliv.fr/adoptez-les-bons-reflexes/ 1	http://education.francetv.fr/serious-game/construis-ta-cite-grecque-o29057 2	http://www.gluciwed.com/download_fr.html 3	http://education.francetv.fr/activite-interactive/les-cinq-sens-activite-interactive-o27016 4
Nom du jeu	Asthmacliv	Construis ta cité grecque	L' affaire Birdman	Les cinq sens , activité
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...	Rechercher des éléments dans un décor en un temps limité .	Construire et développer une cité grecque en respectant un contexte historique .	Guider notre personnage dans une enquête tout en l' aidant , car il est diabétique	Proposer des idées pour influencer la suite de l' histoire .
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu	La biologie (SVT).	L' histoire.	La biologie (SVT).	La biologie (SVT).
Objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement , santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)	Sensibiliser et informer sur les problèmes que rencontrent les asthmatiques au quotidien .	Enrichir les connaissances des joueurs sur le sujet des cités grecques .	Sensibiliser et informer sur les problèmes quotidiens des diabétiques .	Informer sur les cinq sens , leurs fonctions , leurs défauts , et leurs avantages .
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)	Aucune histoire 2,5/5 (ennuyeux)	L' histoire du jeu respecte le contexte historique 3/5	L' histoire est extrêmement lassante au bout d' un moment . 3,5/5	Il n' y a aucune histoire particulière 2/5

But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur	Trouver un maximum de dangers pour les asthmatiques en un minimum de temps , et dans des lieux différents .	Construire une cité grecque avec logique et la peupler avec différents habitants	Guider le personnage dans son aventure et l'aider contre son diabète .	Proposer trois parmi les cinq sens pour que le personnage se rappelle de son rêve .
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans	L'âge le mieux adapté à ce jeu est celui de 11-13 ans .	L'âge le mieux adapté à ce jeu est celui de 11-13 ans .	L'âge le plus adapté à ce jeu est celui de 11-13 ans .	L'âge le mieux adapté à ce jeu est celui de 11-13 ans .
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile	Très facile d'utilisation ,	Très facile d'utilisation ,	Très facile d'utilisation ,	Très facile d'utilisation ,
Qualité graphique (de 1 à 5)	Graphismes très sympathiques 4/5	Graphismes enfantins 3/5	Graphismes très réussis 4,5/5	Graphisme TROPS enfantins 2/5
Note globale du jeu : /10	Jeu ennuyeux au bout d'un certain temps 6,5/10	Manque un peu de mouvements et d'actions au niveau des personnages 6/10	Domage que les actions du personnages ne puissent changer la suite de l'histoire 8/10	Le jeu apprend quelques petites choses , mais la plupart sont déjà connus . 4/10

Evaluation de « jeux sérieux » ou « serious games » par les délégués des classes de 4^e et de 3^e selon des critères qu'ils ont proposés

	http://planete-ovanta.fr/ 5	http://www.multiplication.com/games/play/flying-high 6	http://education.francetv.fr/video-interactive/joe-t-explique-les-sciences-o27036 7	http://education.francetv.fr/video-interactive/pa-potages-en-cuisine-o26976 8
Nom du jeu				
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...				
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu				
Objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement, santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)				

S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)				
But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur				
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile				
Qualité graphique (de 1 à 5)				
Note globale du jeu : /10				

Evaluation de « jeux sérieux » ou « serious games » par les délégués des classes de 4^e et de 3^e selon des critères qu'ils ont proposés

	http://education.francetv.fr/activite-interactive/musique-s-du-conservatoire-au-studio-deviens-un-virtuose-o28636 9	http://education.francetv.fr/activite-interactive/reconstituer-un-tableau-de-la-peintre-algerienne-baya-o13326 10	http://education.francetv.fr/activite-interactive/meli-melo-o12750 11	http://www.rmn.fr/flash/jeufrance1500/joueraFrance1500.html 12
Nom du jeu				
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...				
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu				
Objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement, santé...) -apporter des				

connaissances sur un sujet (lequel)				
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)				
But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur				
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile				
Qualité graphique (de 1 à 5)				
Note globale du jeu : /10				

Evaluation de « jeux sérieux » ou « serious games » par les délégués des classes de 4^e et de 3^e selon des critères qu'ils ont proposés

	http://education.francetv.fr/serious-game/2020energy-o29268 13	http://education.francetv.fr/activite-interactive/a-votre-service-monseigneur-o13340 14	http://education.francetv.fr/activite-interactive/la-muraille-de-chine-o13329 15	http://education.francetv.fr/activite-interactive/le-voyage-dans-l-univers-de-jules-verne-o13338 16
Nom du jeu				
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...				
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu				
Objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement, santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)				
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)				

But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur				
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile				
Qualité graphique (de 1 à 5)				
Note globale du jeu : /10				

Evaluation de « jeux sérieux » ou « serious games » par les délégués des classes de 4^e et de 3^e selon des critères qu'ils ont proposés

	http://education.francetv.fr/serious-game/t-sport-l-esprit-d-equipe-o28596 17	http://www.mbar.org/merveilles/index.html 18	http://www.adonautes.fr/ 19	http://conquetedesoceans.radio-canada.ca/fr/introduction_du_jeu.php 20
Nom du jeu				
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...				
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu				
Objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement, santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)				
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)				

But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur				
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile				
Qualité graphique (de 1 à 5)				
Note globale du jeu : /10				

Evaluation de « jeux sérieux » ou « serious games » par les délégués des classes de 4^e et de 3^e selon des critères qu'ils ont proposés

	http://www.espace-sciences.org/explorer/animations-en-ligne/imperator-panique-en-arctique 21	http://education.francetv.fr/jeu/dessiner-a-la-maniere-de-picasso-o20576 22	http://www.scienceenjeu.com/ 23	http://dinos.mnhn.fr/ 24
Nom du jeu				
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...				
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu				
Objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement, santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)				
S'il y a une histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)				

But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur				
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans				
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile				
Qualité graphique (de 1 à 5)				
Note globale du jeu : /10				

