

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.asthmaclie.fr/adoptez-les-bons-reflexes/ 1	http://education.francetv.fr/serious-game/construis-ta-cite-grecque-o29057 2	http://www.gluciweb.com/download_fr.html 3	http://education.francetv.fr/activite-interactive/les-cinq-sens-activite-interactive-o27016 4
Nom du jeu	asthmaclie	Construis ta cité grecque	gluciweb	Les 5 sens
Techniques de jeu : recherche, enquête, stratégie, quizz, QCM, mots croisés...	Recherche enquête	Recherche Stratégie Connaissance	Enquête quizz	Question quizz
Discipline du collège susceptible d'être associée à ce jeu	Prévention Information Les endroit ou on peut avoir des crises ce qu'il faut faire chez sois	Comment géré une ville, réflexion et connaissance Dans l'histoire grec connaissance en structure de bâtiment hiérarchie des membres d'une ville grec	Information Connaissance sur la santé prévention	Les 5 sens Connaissance des sens
O objectifs poursuivis par ce jeu : - sensibiliser à une question (environnement , santé...) -apporter des connaissances sur un sujet (lequel)	Le jeu est fais pour la prévention de sante de certaines personne	Créé des villes et mettre des personnages a leurs place	S'exercer a la méthode de l'insulinothérapie	Il faut reconnaitre les rêves a 3 sens
S'il y a une	Il n'y en a pas	Faire des villes de plus en	Il n'y en a pas	Il n'y en a pas

histoire, intérêt de cette histoire (de 1 à 5)		plus structurées		
But du jeu : gagner des points, passer au niveau supérieur	Trouver ce qui est bon pour la sante le plus rapidement possible	Bien mettre au bon endroit les personnages et bâtiments	Lui donner ces doses	Trouver les rêves y'a pas de niveau
Age le plus adapté : 11-13 ans ou 13-15 ans	Les deux	13-15 ans	13-15	11-13
Sur le plan technique : facilité d'utilisation, téléchargement facile	C'est très facile à l'utiliser	Au début c'est difficile mais quand on a compris le but du jeu sa devient facile	Ce n'est pas très difficile☑	Très facile
Qualité graphique (de 1 à 5)	Pas mal	Très bien fais	moyen	Ça va
Note globale du jeu : /10	8,5 /10	7,5/10	6,5/10	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, téléchargemen t 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				

