
actes n° 3 | 2024

La part des dispositifs dans les apprentissages

L'intégration Pratique des Jeux Sérieux dans l'enseignement Primaire : Une Étude de Cas avec les CM1

Les jeux sérieux

Sarah NAATE

Édition électronique :

URL :

<https://lirdef.numerev.com/articles/actes-3/3262-l-ntegration-pratique-des-jeux-serieux-dans-l-enseignem-ent-primaire-une-etude-de-cas-avec-les-cm1>

ISSN : 0000-0000

Date de publication : 20/12/2024

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : NAATE, S. (2024) L'intégration Pratique des Jeux Sérieux dans l'enseignement Primaire : Une Étude de Cas avec les CM1. *Lirdef*, (actes n°3). <https://doi.org/10.34745/>

Cet article explore en profondeur l'intégration des jeux sérieux, également appelés jeux éducatifs, dans le contexte de l'enseignement primaire. Il met en lumière les avantages pédagogiques significatifs de ces jeux, tels que l'engagement actif des élèves, la motivation accrue et l'apprentissage interactif. L'étude présente également une analyse approfondie des avantages observés lors de l'application d'un jeu sérieux spécifique, "L'Aventure du Savoir", dans une classe de CM1. Les résultats indiquent une amélioration notable de l'engagement, de la motivation et des compétences académiques des élèves. En outre, des défis potentiels et des meilleures pratiques pour l'intégration réussie des jeux sérieux dans le primaire sont discutés. L'article conclut en soulignant l'importance de cette approche innovante pour améliorer l'apprentissage des élèves, tout en identifiant les voies à suivre pour maximiser ses avantages.

Cet article explore en profondeur l'intégration des jeux sérieux, également appelés jeux éducatifs, dans le contexte de l'enseignement primaire. Il met en lumière les avantages pédagogiques significatifs de ces jeux, tels que l'engagement actif des élèves, la motivation accrue et l'apprentissage interactif. L'étude présente également une analyse approfondie des avantages observés lors de l'application d'un jeu sérieux spécifique, "L'Aventure du Savoir", dans une classe de CM1. Les résultats indiquent une amélioration notable de l'engagement, de la motivation et des compétences académiques des élèves. En outre, des défis potentiels et des meilleures pratiques pour l'intégration réussie des jeux sérieux dans le primaire sont discutés. L'article conclut en soulignant l'importance de cette approche innovante pour améliorer l'apprentissage des élèves, tout en identifiant les voies à suivre pour maximiser ses avantages.