



## Un JEN, Jeu Epistémique Numérique, c'est quoi ?

Les jeux épistémiques sont des outils pédagogiques favorisant l'apprentissage des élèves et répondant aux critères suivants :

- Les jeux épistémiques numériques sont utilisés en éducation et apparaissent comme une **alternative aux approches traditionnelles**.
- Les JEN suggèrent à l'apprenant **un contexte réaliste et authentique** et reposent sur **un «cadre épistémique»**, c'est-à-dire lorsque l'apprenant doit mener son activité avec le savoir-faire, les méthodes, les connaissances et les valeurs du professionnel qu'il incarne.
- Les JEN sont un dispositif d'apprentissage qui permet le **développement de compétences** plutôt que de savoirs strictement disciplinaires.
- Les JEN sont des **situations d'apprentissage ludiques** qui conduisent l'apprenant à **résoudre des problèmes complexes dont la résolution ne conduit pas à une réponse unique**.
- Les JEN s'appuient sur des **activités pluridisciplinaires**.
- Les JEN visent le **développement de la capacité de l'apprenant à mobiliser**, dans un contexte donné, **un répertoire diversifié de ressources** (savoirs disciplinaires et savoir-faire) et **sa capacité de retour réflexif sur cette démarche** (approche par compétences)
- Les JEN s'appuient également sur **l'usage de dispositifs mobiles et de plateformes collaboratives** qui autorisent une certaine flexibilité des temps et des espaces éducatifs.
- La dimension ludique des JEN permet de prendre en compte les problématiques de **l'engagement du joueur/apprenant**, de **sa motivation**, de **son autonomie**, de **sa persévérance** et du **plaisir ressenti**.

Ces caractéristiques réunies ont pour ambition d'offrir à l'apprenant un **apprentissage expérientiel et théorique** afin qu'il construise un maximum de connaissances et de compétences qu'il sera **capable de transférer dans plusieurs situations**.

Certaines de ces caractéristiques peuvent être davantage mises en évidence dans le jeu que d'autres. Le contexte réaliste et authentique de création d'entreprise, tout ce qui en découle sur les plans de son économie, sa gestion, le marketing, le développement durable (économique, social et environnemental), mais également ce qui concerne la dynamique du travail collaboratif en équipe, la dynamique du jeu et ses ressorts (cartes, défis, évènements, accessoires de déguisements des profs,...) constituent la structure et les fondements du jeu. Les retirer ou les modifier peut dénaturer le jeu et produire un outil d'apprentissage éloigné de l'outil jeu épistémique tel que se présente Insectophagia. A l'inverse, **leur contenu doit être modifié pour s'adapter aux objectifs des enseignants**.

**Enfin, les JEN sont-ils des jeux sérieux ou serious game ? Les JEN ne sont pas des serious game**, les serious game ayant tendance à plonger l'apprenant dans un monde virtuel qui est trop éloigné de la réalité et les élèves ont des difficultés à transférer leur savoir ensuite dans un autre contexte. Hors **les JEN ont pour but de faciliter ce transfert**.



## Un JEN, Jeu Epistémique Numérique, c'est quoi ?

Les jeux épistémiques sont des outils pédagogiques favorisant l'apprentissage des élèves et répondant aux critères suivants :

- Les jeux épistémiques numériques sont utilisés en éducation et apparaissent comme une **alternative aux approches traditionnelles**.
- Les JEN suggèrent à l'apprenant **un contexte réaliste et authentique** et reposent sur **un «cadre épistémique»**, c'est-à-dire lorsque l'apprenant doit mener son activité avec le savoir-faire, les méthodes, les connaissances et les valeurs du professionnel qu'il incarne.
- Les JEN sont un dispositif d'apprentissage qui permet le **développement de compétences** plutôt que de savoirs strictement disciplinaires.
- Les JEN sont des **situations d'apprentissage ludiques** qui conduisent l'apprenant à **résoudre des problèmes complexes dont la résolution ne conduit pas à une réponse unique**.
- Les JEN s'appuient sur des **activités pluridisciplinaires**.
- Les JEN visent le **développement de la capacité de l'apprenant à mobiliser**, dans un contexte donné, **un répertoire diversifié de ressources** (savoirs disciplinaires et savoir-faire) et **sa capacité de retour réflexif sur cette démarche** (approche par compétences)
- Les JEN s'appuient également sur **l'usage de dispositifs mobiles et de plateformes collaboratives** qui autorisent une certaine flexibilité des temps et des espaces éducatifs.
- La dimension ludique des JEN permet de prendre en compte les problématiques de **l'engagement du joueur/apprenant**, de **sa motivation**, de **son autonomie**, de **sa persévérance** et du **plaisir ressenti**.

Ces caractéristiques réunies ont pour ambition d'offrir à l'apprenant un **apprentissage expérientiel et théorique** afin qu'il construise un maximum de connaissances et de compétences qu'il sera **capable de transférer dans plusieurs situations**.

Certaines de ces caractéristiques peuvent être davantage mises en évidence dans le jeu que d'autres. Le contexte réaliste et authentique de création d'entreprise, tout ce qui en découle sur les plans de son économie, sa gestion, le marketing, le développement durable (économique, social et environnemental), mais également ce qui concerne la dynamique du travail collaboratif en équipe, la dynamique du jeu et ses ressorts (cartes, défis, évènements, accessoires de déguisements des profs,...) constituent la structure et les fondements du jeu. Les retirer ou les modifier peut dénaturer le jeu et produire un outil d'apprentissage éloigné de l'outil jeu épistémique tel que se présente Insectophagia. A l'inverse, **leur contenu doit être modifié pour s'adapter aux objectifs des enseignants**.

**Enfin, les JEN sont-ils des jeux sérieux ou serious game ? Les JEN ne sont pas des serious game**, les serious game ayant tendance à plonger l'apprenant dans un monde virtuel qui est trop éloigné de la réalité et les élèves ont des difficultés à transférer leur savoir ensuite dans un autre contexte. Hors **les JEN ont pour but de faciliter ce transfert**.