

Insolite : Jiv@ Cr@ation, l'art d'enseigner les mathématiques par le jeu vidéo
Insolite

Posté par : JerryG

Publié le : 26/7/2011 13:00:00

â Jiv@ Cr@ation - Lancement d'un jeu vidéo nouvelle génération ou **L'art d'enseigner les mathématiques par le jeu**. Créé par un enseignant et un informaticien spécialiste de la réalité virtuelle, la société Jiv@ Cr@ation, basée à Brest, prépare activement le lancement de son jeu vidéo pour l'enseignement ludique des mathématiques.

Ce concept ludo-pédagogique sera lancé en novembre prochain. À destination des élèves de 4e (établissements scolaires et particuliers), cette version sera multi-joueur en ligne.

Un pré-lancement pour tous !

À la fin de l'été, une version bêta du logiciel sera diffusée en ligne pour tous ceux qui souhaiteront découvrir Jiv@ Math en avant première et contribuer, ainsi, à sa finalisation !

Le jeu vidéo et l'enfant, un mélange savant !

L'objectif des créateurs de ce jeu est de proposer des solutions alliant l'intérêt et les compétences des enfants pour le jeu vidéo, mais aussi la richesse de cet outil pour réaliser des dispositifs d'enseignement scolaire innovants, attractifs pour les élèves et pédagogiquement performants !



Un concept ludo-pédagogique novateur

C'est dans un cadre ludique que l'enfant se trouvera confronté à des situations simulant des problèmes de la vie réelle en vision 3D réaliste, où il devra mettre en oeuvre ses compétences scolaires, comme le fait un particulier, un artisan...

Il sera alors guidé dans son activité par des dialogues avec les personnages du jeu, la visualisation et la manipulation d'éléments théoriques l'aidant à aboutir à la résolution du problème. Il cumulera les connaissances scolaires qu'il découvrira pour les utiliser par la suite dans d'autres contextes !!

Expérimentation en établissement scolaire

En juin 2011, le premier produit de la gamme Jiv@, portant sur les mathématiques, a été expérimenté dans deux collèges. Les élèves ont été captivés par l'aspect du jeu et le scénario. Notons que lorsqu'il s'est agi d'entrer dans des problèmes purement mathématiques, ils sont restés investis. Le travail mathématique avait, en effet, pour eux un réel but dans le scénario du jeu.

Quant aux aides proposées par le logiciel, elles ont permis à tous les élèves de progresser jusqu'à la solution finale. Le score à la fin leur a permis de mesurer leur performance. Le retour des enseignants sur la pratique de ce jeu a été très positif et encourageant pour la suite.

Disponibilité de la gamme

La gamme mathématique sera complétée pour s'étendre à tout le collège, puis au lycée et au primaire. Suivront les sciences physiques, les sciences de la vie et de la terre, l'histoire et la géographie, les langues, le français...10:27 26/07/2011