3eme **projet : Jeux6_2026**

nom prénom :

Analyse et validation du besoin.
Veille technologique

Objectif : Comprendre ce qu'est une veille technologique en l'appliquant à notre projet.

1. Qu'est-ce que la veille technologique ?

La veille technologique est essentielle dans la vie des entreprises, pour s'adapter en permanence en vue de rester compétitive...

Elle consiste à collecter, analyser, diffuser et exploiter des informations liés au domaine de l'entreprise

- **Comprendre ce qui se fait par la concurrence**
- **Suivre les nouveautés technologiques, scientifiques techniques pour anticiper les évolutions**
- **Trouver des idées** pour améliorer un projet.
- **Éviter de refaire ce qui existe déjà dans le cas d'un nouveau projet sans apporter, de plus.**

Exemple concret : Pour notre projet de jeu sérieux, la veille technologique :

- **Rechercher** quels jeux éducatifs existent déjà (ex : DragonBox, Duolingo).
- **Analyser** leurs points forts et leurs limites….
- **Suivre l'évolution des programmes** qui permettent de créer des jeux (à 13 ans)
- **Imaginer** en quoi notre projet apporterait quelque chose tout en **s'inspirant** de l'existant.

2. Analyse de l'existant : Exemples de jeux sérieux

Voici des **jeux sérieux déjà existants** pour réviser les matières scolaires à compléter par au moins 2 exemples

Quelques exemples de jeux sérieux existants pour des élève de 6ème

Nom du jeu	Matière	Description	Points forts	Points faibles
DragonBox	Maths	Jeu pour apprendre l'algèbre de manière visuelle	Ludique adapté aux enfants	Payant limité aux maths.
Duolingo	Langues	Application pour apprendre des langues avec des exercices interactifs	Gratuit, motivant	Peu adapté au programme scolaire français.
Kahoot!	Toutes matières	Plateforme pour créer des quiz interactifs en classe	Simple collaboratif	Pas un « jeu » au sens strict.

3. Points positifs et négatifs des jeux sérieux

a. Les avantages des jeux sérieux

Avantage	Explication
Motivation	Les jeux rendent l'apprentissage plus amusant et augmentent l'engagement des élèves
Apprentissage actif	Les élèves pratiquent et expérimentent au lieu d'écouter passivement
immédiateté	Les jeux donnent des réponses instantanées
Personnalisation	On peut adapter le jeu au niveau et aux besoins des élèves

b. Les limites des jeux sérieux

Limite	Explication
Coût de développement	Créer un jeu de qualité peut être **long et cher** (ex : graphismes, programmation)
Dépendance à la technologie	Certains élèves n'ont pas **accès à des ordinateurs** ou à une connexion internet
Efficacité variable	Certains jeux sont **peu pédagogiques** ou mal adaptés aux programmes scolaires
Risque de distraction	Si le jeu est trop « ludique », les élèves peuvent **oublier l'objectif d'apprentissage**

sources

Jeux sérieux : quel impact pédagogique ? Les clés de l'analyse - Vox Libris
Jeux sérieux et éducation : où en sommes-nous ? - Réseau Canopé

3. chercher des programmes qui permettent de créer facilement des jeux vidéo

Nom du jeu	difficulté	Points forts	Points faibles
Scratch	facile	Gratuit – communauté – banque d'exemple	Limité dans le style de jeu. (réalisme)

4. En quoi votre projet pourrait apporter un plus ?