



# Newsletter Août - Septembre

Physique-Chimie et Numérique  
au service des événements scientifiques



VICE-RECTORAT  
DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE  
DIRECTION GÉNÉRALE  
DES ENSEIGNEMENTS

## La ludopédagogie

La **ludopédagogie** aussi appelée **apprentissage par le jeu**, est une méthode de pédagogie innovante. Le jeu permet aux enfants de mobiliser leur attention, compréhension, **mémorisation, réflexion et imagination**.

Ainsi d'après Renaud KEYLEULEN pédagogue et ludopédagogue, la ludopédagogie mobiliserait les intelligences multiples de nos élèves permettant ainsi **développer des compétences transversales** (ex : coopération, l'estime de soi) mais aussi de **lutter contre le décrochage scolaire**.

Découvrez ainsi des ressources numériques de ludopédagogie pour aider vos élèves dans leurs apprentissages des sciences.

## Les ressources des mois de Août- Septembre

- **Genially** : A destination de **tous**

Cet outil vous permettra de créer des contenus interactifs, des parcours d'apprentissage différencié ou d'inclusion ou encore des Escapes Games.

Exemple niveau collège : [Escape Game](#) niveau 3ème sur l'atome ou parcours de [révision](#) pour le DNB.

- **S'Cape** : A destination de **tous**

Site collaboratif conçu par des enseignants, formateurs et médiateurs autour d'une problématique : "travailler autrement en élaborant des activités type escape game". Vous y trouverez des analyses d'escape games pédagogiques, un bric à brac de ressources, un travail de réflexion sur la pratique des jeux d'évasions, des astuces et tutoriels.

- **Serious Escape Cards** : A destination de **tous**

Ce site, ouvert à tous, est conçu pour vous accompagner dans la création d'un jeu pédagogique semi-virtuel, utilisant des cartes ou des variantes, sur le principe d'un escape game, d'un jeu d'aventure ou d'un parcours pédagogique.

La [Bibliothèque](#) de Serious Escape Card vous propose des jeux ou séquences pédagogiques pluridisciplinaire niveau collège ou lycée.

- **Jeu Pierre Phone T-Rex** : A destination des **lycées**

Ce jeu propose un contexte dans lequel deux équipes s'affrontent avec leurs téléphones mobiles au temps des Cro-Magnons au cours de 4 épreuves avec 4 médailles à remporter. Chaque épreuve utilise un capteur différent, montrant ainsi le champ des possibles quant à la prise de mesures avec un smartphone. Pour utiliser le jeu, il faut télécharger soit l'application gratuite [Phyphox](#), soit [FizziQ](#).

- **Mendeleieva** : A destination de **tous**

Jeu en ligne réalisé par l'association Femmes & Sciences en partenariat avec le portail Ikigai. Le joueur (collège-lycée) doit localiser un élément (parmi les 99 premiers du tableau périodique) à partir d'une illustration d'un objet. Un jeu-questionnaire permet de découvrir son identité et certaines propriétés. Par la sélection du travail d'une femme scientifique, on accède à un second jeu.

## Retrouvez toute notre actualité scientifique sur :



Notre site dédié  
à la  
[Physique-Chimie](#)



Notre page  
Facebook  
[PhysiqueChimie  
NC](#)



Notre Digipad  
de ressource  
numérique  
[Digipad](#)

## Ne manquez pas :



1. [L'énigme](#) de la **DACST**
2. [L'Escape Game](#) de la délégation **EDD**



**IAN**  
Physique-Chimie