



TAGTICE

COMMUNIQUE DE PRESSE

Toulouse, le 31 Aout 2018

Des enseignants créent des jeux numériques pour leur classe

La phase d'évaluation du projet TAGTICE vient de s'achever dans les classes françaises après 4 années de développement et d'expérimentation.

Les résultats sont prometteurs avec plus d'une dizaine d'établissements participant, une vingtaine d'enseignants créateurs de jeux éducatifs et une centaine d'élèves utilisateurs !

*« Tu me dis, j'oublie.
Tu m'enseignes, je me souviens.
Tu m'impliques, j'apprends. »*

Benjamin Franklin

S'inscrivant pleinement dans la stratégie « Faire entrer l'école dans l'ère du numérique », le projet TAGTICE ambitionne de porter une nouvelle forme d'accès aux connaissances et d'acquisition des compétences conjuguant le numérique, les dimensions d'accessibilité et d'adaptation au handicap. Afin de répondre à ces objectifs ambitieux, le présent consortium allie des acteurs techniques (Diginext, CEA List), des experts de la création de contenus éducatifs (Maskott), des experts des enjeux liés au handicap (INS HEA, Streetlab). Il s'agit d'offrir aux professeurs un outil leur permettant de réaliser facilement et sans programmation des séquences de jeux sérieux constituant des supports pédagogiques facilitant les apprentissages fondamentaux des mathématiques, des sciences, du français ou des langues par l'usage des simulateurs, de la 3D, de jeux sérieux, de la virtualisation et d'objets tangibles.

Plus d'une dizaine d'établissements scolaires ont joué le jeu et ont mis le logiciel de création de scénarios interactifs entre les mains de professeurs volontaires. A Garches et Corbeil, des enfants en situation de difficulté d'apprentissage ont par exemple testé des jeux en focalisant sur l'apprentissage de la grammaire par la méthode Montessori : lecture avec jeux, association mot/symbole avec image et son des animaux de la ferme.



Les élèves ont apprécié les jeux créés par leur enseignant et presque tous souhaitent y rejouer. Certains attendent des nouveaux jeux avec impatience. D'autres aimeraient participer à leur création. Il n'y a pas eu de difficulté majeure de déplacement dans l'espace ou de compréhension des consignes.

Les enseignants ont trouvé l'outil TAGTICE très intéressant car il permet de vraiment personnaliser les exercices et d'avoir à disposition des outils modernes pour travailler. Ils ont également le souhait de mutualiser des jeux avec d'autres enseignants et les adapter en fonction des niveaux de leurs élèves. Beaucoup ont été surpris de l'aisance des élèves à se déplacer dans les jeux sérieux quand la manipulation leur paraissait complexe pour un adulte. Après la publication du rapport final des résultats des évaluations, il sera étudié comment le logiciel TAGTICE peut être finalisé et proposé à l'Education nationale pour une utilisation possible dans toutes les classes de France.

Contact Presse

Rosemary Guillemot (DIGINEXT)

Tel: 05 82 08 29 70 / Mail:

tagtice@diginext.fr

Site web: <http://tagtice.diginext.fr>