

CHIMIE ET JEUX

SCIENCES ET JEUX

QUELS APPORTS DANS LES APPRENTISSAGES ?

JOURNÉE THÉMATIQUE DE
L'ENSEIGNEMENT

MERCREDI 17 MAI 2017

UNIVERSITÉ CLAUDE BERNARD LYON 1
CAMPUS DE LA DOUA
69100 VILLEURBANNE



DIVISION
ENSEIGNEMENT
& FORMATION

Journée Thématique de l'Enseignement

Chimie et Jeux Sciences et Jeux Quels apports dans les apprentissages ?

Mercredi 17 mai 2017

Université Claude Bernard Lyon 1,

Campus de la Doua, Déambulatoire premier cycle, Amphithéâtre 5, 69100 Villeurbanne

Cette journée thématique est organisée par la Division Enseignement Formation de la Société Chimique de France (SCF) avec le partenariat du groupe physique-chimie de l'inspection générale de l'éducation nationale. Elle vise à créer un dialogue entre les différents acteurs concernés par les sciences et l'enseignement : enseignants du secondaire et du supérieur, chercheurs, didacticiens...

Informations et Inscription (gratuite mais obligatoire)

<http://www.societechimiquedefrance.fr/JT-Chimie-et-Jeux-17-Mai-2017.html>

9h00	Accueil	
9h15	Ouverture de la Journée Thématique	Jérôme Randon, Président de la DEF Marie-Blanche Mauhourat, IGEN groupe Physique Chimie
9h30	Pierre DEHORNY (Université Grenoble Alpes)	Maths et jeux : une vieille complicité
10h15	Damien DJAOUTI (Université de Montpellier)	Enseigner avec les Serious Games : utiliser, détourner ou faire créer ?
11h00	Ateliers pédagogiques et buffet	
14h30	Nathalie LE MAIRE (Université de Liège)	Gamification d'activités d'apprentissage : retour d'expérience dans un cours de chimie générale
15h15	Michel LAVIGNE (Université de Toulouse)	Les faiblesses ludiques et pédagogiques des serious games
16h00	Jean-jacques LEHOT (Université Claude Bernard Lyon 1)	L'apprentissage par simulation en santé est-il un jeu ?
16h30	Conclusion de la Journée Thématique	

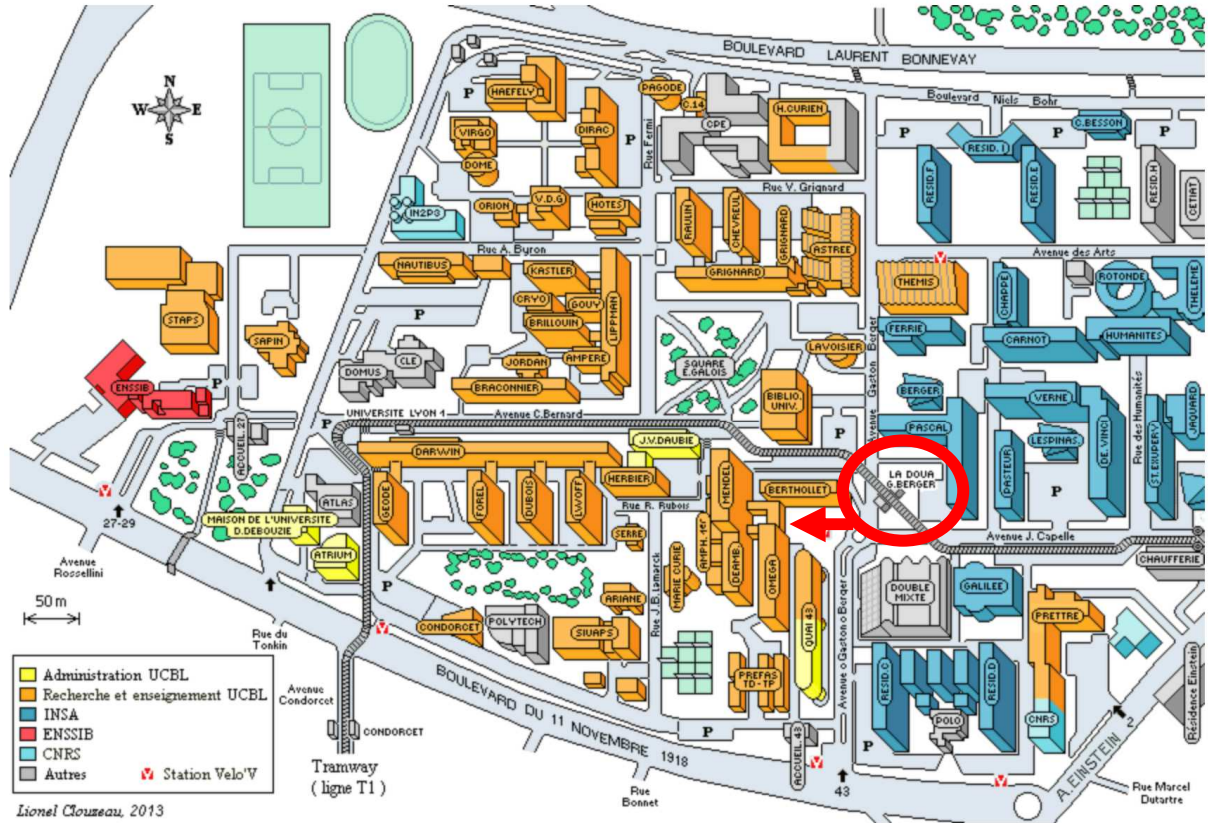
Les ateliers pédagogiques

Anne Dortel (Cité scolaire internationale Europole, collège, Grenoble)	Eh-bien-jouez-maintenant , Faire réussir les élèves dans des démarches scientifiques complexes en les faisant jouer à des jeux existants pour mieux en appréhender la logique.
Arnaud Salvador (Université Claude Bernard Lyon 1)	Jeu de cartes , Travailler le traitement d'échantillon au niveau master
Benoit Manuel (Lycée La Martinière Diderot)	Enseignement Scientifique en Langue Vivante , Connaissance des phases grasses en formulation, et utilisation des fiches de sécurité des matières premières et les EPI
Cyril Fleurentdidier (Lycée G. Jaume de Pierrelatte)	7 familles de molécules organiques , le jeu classique des 7 familles détourné. Les élèves doivent pouvoir nommer correctement des molécules.
Edith Amadei et Geniève Canicave (Lycée Jean Perrin, Marseille)	Malette de jeux , une création dans le cadre des Olympiades de la Chimie avec des élèves de terminale STL
Fabrice Randeau (IUT, Université Claude Bernard Lyon 1)	Jeu de cartes pour l'apprentissage de la chimie organique , Combinaison des cartes « fonctions » et « réactifs » pour faire des réactions.
Florence Deneuve (Ac Nancy Metz)	Escape game au Lycée , jeu numérique pour des 6 ^e en sciences physiques et création escape game en seconde
François Mauviard (Artisans multimédia, Strasbourg)	Moleko , sur une idée de Jan-Marie Lehn, assembler des atomes à l'aide de liaisons pour être le premier à obtenir une molécule-objectif
Jérémy Lazard (Navadra)	Navadra , un jeu vidéo pour redonner le plaisir de faire des maths aux collégiens
Hélène Gérard (Université Pierre et Marie Curie, Paris)	Malette moléculaire , initiation aux molécules et à la modélisation, de la maternelle au collège
Jean-Louis Hodeau (Institut Néel, Grenoble)	Réflexion , le jeu de société cristallographique créé par des élèves de Grenoble INP – Phelma Krystallopolis , un projet coproduit dans le cadre de l'Année Internationale de la Cristallographie et de la Fête de la Science 2014
Mohamed Soudani (ESPE - Université Claude Bernard Lyon 1)	Do you speak cheMYSTERY ? , Jeux de mots et devinettes amusantes et stimulantes traduisant l'image de la chimie sur les réseaux sociaux
Pedro Lealdino (Université Claude Bernard Lyon 1)	Function Hero , Le mouvement des joueurs doit s'adapter au graphe d'une fonction
Sandrine Pierre (Ac Grenoble)	Les ordres de grandeurs au collège , De l'intérêt des « Sizeline » ou comment se créer un répertoire de mesure de référence
Sébastien Doutreligne, Antoine Taly, Marc Baaden (IBPC, Paris)	Exploration moléculaire du vivant avec UnityMol , logiciel de visualisation moléculaire spécifiquement dédié à l'interface entre chimie et biologie
Tanguy Saibi (Ac Nancy Metz)	Escape game Lycée , Escape game créé par des élèves de lycée
Thierry Brassac (Université Montpellier)	Atome Hôtel , un web-documentaire qui dépoussière le tableau périodique des éléments ; projet de co-création d'un jeu sérieux à partir d'un « cabinet de curiosités atomiques »

Comment venir....

Campus de la Doua, Avenue Gaston Berger
Déambulatoire premier cycle, Amphi 5
69100 Villeurbanne

Arrêt de tram T1 : La Doua – Gaston Berger



Google maps

