



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



ÉduNum
Histoire-Géographie

N°55

Avril 2025

Conçus en 2014 pour développer les usages pédagogiques du numérique, les travaux académiques mutualisés (TraAM) permettent de **favoriser la rencontre** et la **coconstruction de ressources entre différentes académies** autour de thèmes émergents du **numérique éducatif**.

Entre 2022 et 2024, le thème de la **ludification** a fait l'objet de 18 scénarios ainsi que d'un parcours m@gistère interacadémique qui sera disponible sur le réseau des concepteurs en juin 2025.



SOMMAIRE

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES	3
La découverte d'un patrimoine de proximité	3
La production de scénarios de prospective territoriale	5
L'appropriation des connaissances par le jeu	7
Le jeu comme outil d'appropriation des ODD	7
 RETOURS D'USAGES	 8
 NOUVEAUTÉS DES SERVICES PÉDAGOGIQUES.....	 9
 POUR ALLER PLUS LOIN	 11

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Cette lettre met en lumière des exemples de pratiques pédagogiques produites en académies et validées par les corps d'inspection. Elles sont toutes disponibles dans la banque nationale de scénarios Édubase.

Plébiscités par les enseignants, thème choisi pour les **TraAM 2022-2024**, les jeux sérieux sont en plein essor

depuis quelques années. La ludification est une façon d'aborder des thèmes complexes en utilisant le jeu pour permettre d'engager les élèves. Cette édition reprend l'ensemble des ressources numériques traitant des pédagogies actives et de la ludification des apprentissages produites durant ces deux années. En effet, les scénarios permettent aux élèves de travailler les compétences du cadre de référence des compétences numériques ([CRCN](#)), de développer leur culture numérique et, pour certains d'entre eux, de travailler la certification [Pix](#).

La ludification des apprentissages a été mise en œuvre dans plusieurs pratiques pédagogiques lors des [TraAM](#).



La découverte d'un patrimoine de proximité

Une des pistes explorées est la découverte d'un patrimoine de proximité de façon ludique. En ce sens, [l'académie de Guadeloupe a produit un jeu de piste géolocalisé](#) utilisable dans l'enseignement de spécialité terminale histoire, géographie, géopolitique et sciences politiques (HGGSP) mobilisant [Édugéo](#) qui offre les possibilités d'une chasse au trésor permettant de découvrir le patrimoine local.



Figure 1 : capture d'écran du portail Édugéo

Édugéo permet de stimuler l'intérêt des élèves et de faciliter leur implication au travers du jeu. Cette séquence intervient en introduction du thème 4 - Identifier, protéger et valoriser le patrimoine : enjeux géopolitiques- comme accroche ; ou en exemple dans l'axe 2 sur la préservation du patrimoine.



Figure 2 : Académie de Clermont-Ferrand

Dans une démarche pédagogique similaire, [l'équipe de Clermont-Ferrand](#) fait créer aux élèves un jeu de piste géolocalisé sur *smartphone*, permettant à une classe de cinquième de découvrir et faire découvrir les traces du Moyen Âge dans leur ville de Moulins, dans le cadre du programme d'histoire qui aborde la thématique de l'émergence d'une nouvelle société urbaine dans le thème 2.

Aussi, à l'occasion d'une tâche complexe produite par [l'académie de Guadeloupe](#), les élèves de seconde sont invités à incarner le rôle d'un professeur de collège chargé de créer un outil pour que sa classe de cinquième puisse

entamer ou réviser un chapitre tout en s'amusant. Ils doivent pratiquer l'écriture d'explication en construisant une carte narrative, sous la forme d'un jeu utilisant l'espace numérique de travail (ENT) et Édugéo, pour raconter et expliquer le basculement des échanges de la Méditerranée vers l'Atlantique dans le chapitre traitant des « Grandes découvertes ». Cette activité leur permet de pratiquer différents langages en passant d'un scénario à une carte narrative, tout en s'adaptant au public choisi : ici des élèves de 5^e. Cela est aussi l'occasion de valider des compétences du CRCN et de travailler la certification [Pix](#).

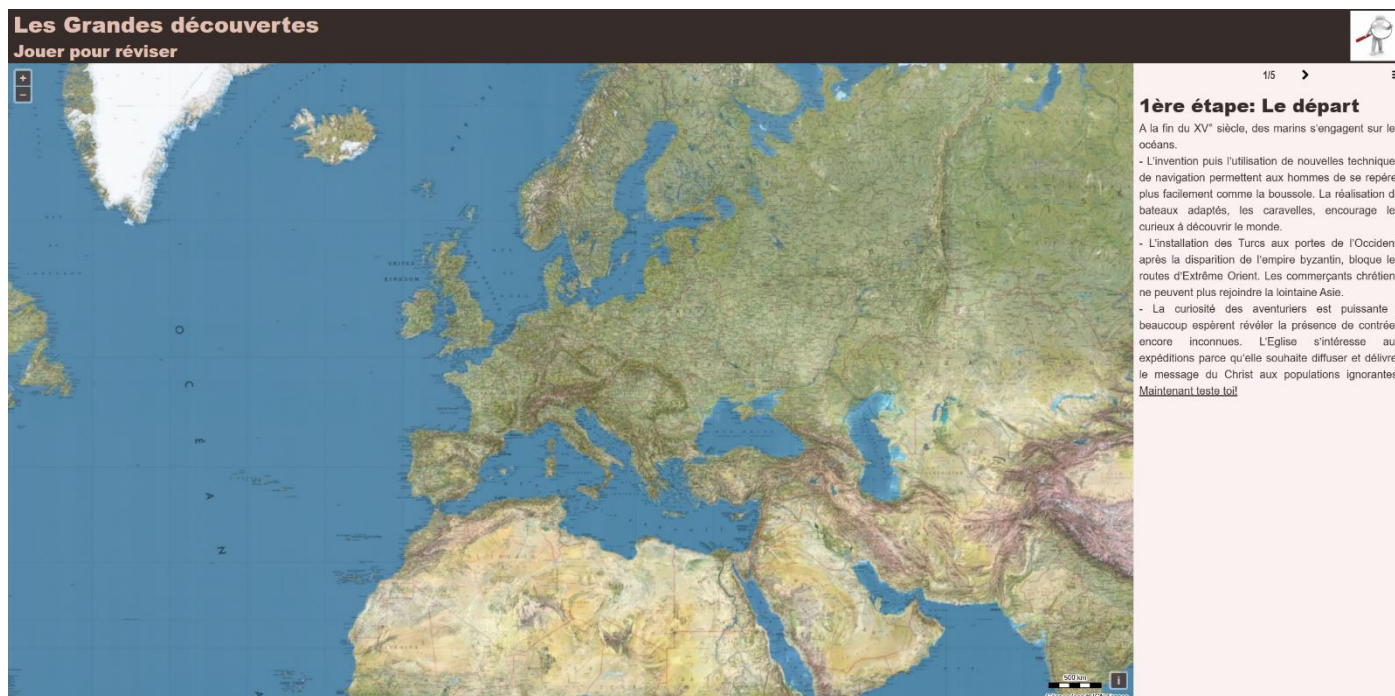


Figure 3 : Académie de Guadeloupe

La production de scénarios de prospective territoriale

Le second axe particulièrement investi par les équipes TraAM entre 2022 et 2024 a été la production de scénarios ludiques de prospective territoriale.



Figure 4 - Présentation du jeu sérieux « Des territoires une voie » au salon Vivatech édition 2024

En témoigne le jeu à embranchements utilisé par l'[académie de Versailles](#) pour traiter le chapitre sur l'aménagement du territoire en classe de 3^e. Les élèves doivent prendre des décisions quant au tracé d'une nouvelle ligne de train, prenant en compte les souhaits et les oppositions des acteurs concernés par la réalisation de la ligne à grande vitesse. Les élèves peuvent modifier le tracé de la ligne tout en dialoguant avec les différents acteurs afin de trouver des solutions répondant le mieux

possible aux différentes contraintes qui s'imposent à eux.

Cette démarche de prospective territoriale, visant à mettre l'élève en position de futur citoyen, acteur de son environnement, est également adoptée dans ce scénario de l'[académie de Toulouse](#) où on propose à des élèves de sixième de résoudre des énigmes et d'adopter une démarche expérientielle en géographie au travers d'une sortie sensible qui leur permet une meilleure appropriation de l'espace et favorise l'imaginaire, les représentations de l'espace proche ainsi que la projection dans l'avenir pour imaginer leur quartier plus tard. Sous la forme d'un jeu de piste dans une application en ligne comprenant des énigmes à résoudre et des objets ou indices cachés pour avancer, les élèves s'approprient leur territoire.

Un autre scénario de l'[académie de Toulouse](#) porte sur la réalisation d'une balade citoyenne et d'un projet alternatif d'aménagement en classe de CAP. Il s'agit de sensibiliser les élèves à leur environnement géographique en explorant le quartier du lycée. Engagés dans une démarche citoyenne de proposition d'un projet alternatif ; les élèves vont faire un jeu de piste sur le terrain pour appréhender un espace urbain, ses dynamiques, identifier les acteurs et les enjeux d'aménagement et engager une réflexion sur cet espace.



**ACADÉMIE
DE TOULOUSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

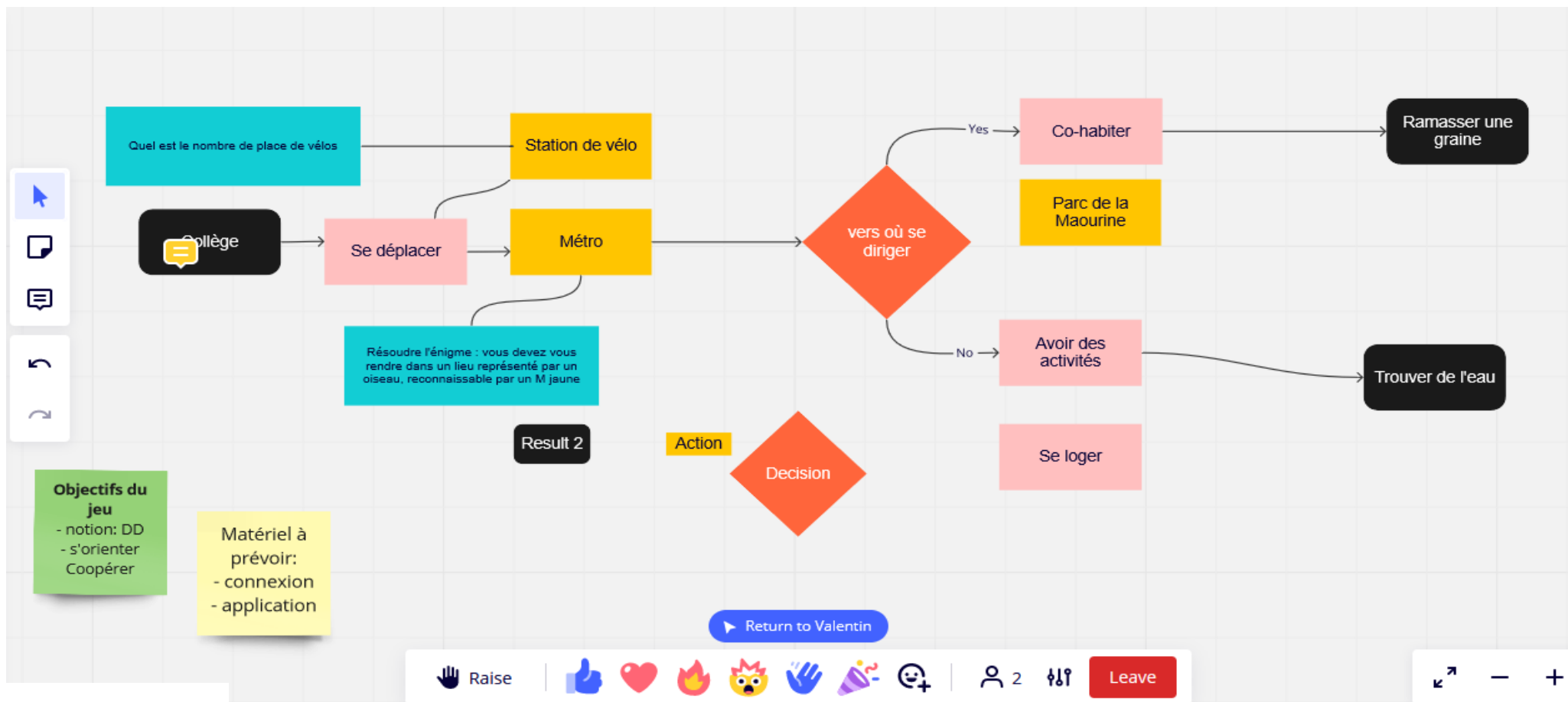


Figure 5 - *Académie de Toulouse*. Balade citoyenne et projet alternatif d'aménagement



Figure 6 - [Académie de Toulouse](#). Balade citoyenne et projet alternatif d'aménagement. Une zone d'éco pâturage observée lors d'une sortie de terrain

L'appropriation des connaissances par le jeu

Le troisième axe de travail choisi par les équipes engagées dans les TraAM est l'appropriation des connaissances par le jeu, et notamment par la pratique des jeux d'évasion dont l'utilisation s'est

beaucoup développée ces dernières années. Cette proposition de l'[académie de Toulouse](#) a pour objectif de faire parcourir l'exposition universelle de 1900 en récupérant des indices (jeu de piste) pour débloquent un code final. Par ce biais, différents points clés de la révolution industrielle sont abordés. Ce jeu est conçu pour être utilisé par des élèves de quatrième en présence ou de première à distance. Par ce biais, les élèves vont répondre à des questions pour définir des points clés et exploiter des documents pour mieux les comprendre.

Utilisant la plateforme [Édugéo](#) dans le but d'apprendre à maîtriser un système d'information géographique, l'[académie de Guadeloupe](#) a produit un jeu en temps limité sur l'aménagement du territoire en classe de troisième. Les élèves sont regroupés par deux

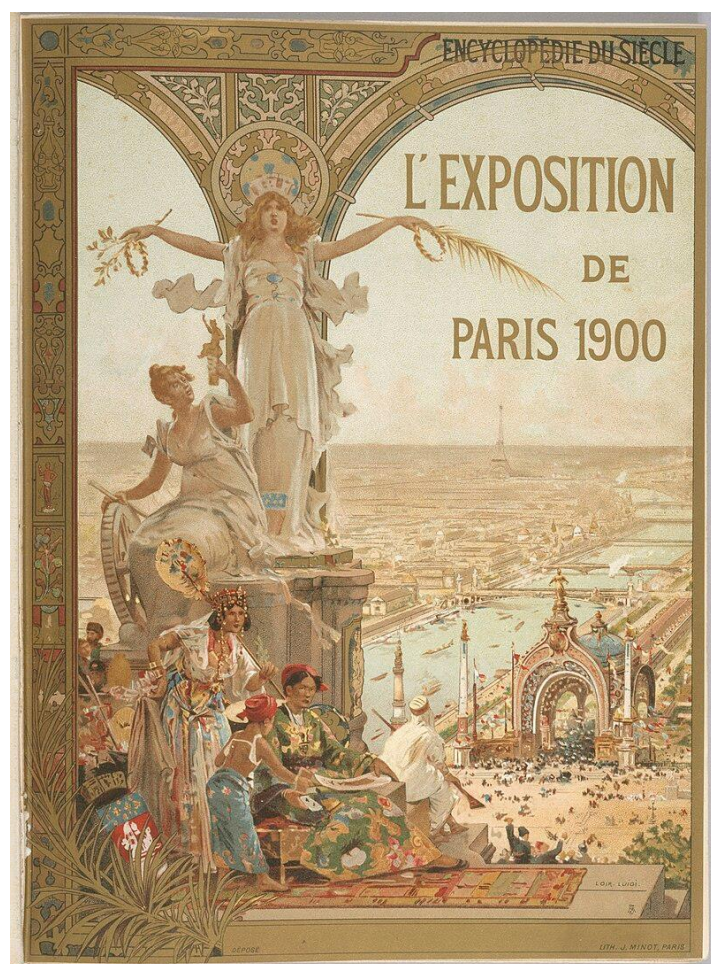


Figure 7 - La Librairie Illustrée, éditeur, CCO, [Wikimedia Commons](#)

pour un poste d'ordinateur, et se connectent à Édugéo. Ils s'affrontent dans le cadre d'une chasse au trésor en temps limité : alors qu'une équipe cache le trésor, un symbole transformé pour être invisible sur le système d'information géographique, l'autre équipe le cherche en se déplaçant au sein sur le territoire déterminé par le professeur. Ainsi, ils apprennent à mieux se repérer dans l'espace et à utiliser un SIG.



Figure 8 – [Académie de Montpellier](#)

Un scénario conçu par l'[académie de Montpellier](#) donne l'occasion à des élèves de troisième d'acquérir un raisonnement historique par la construction en classe d'un jeu à embranchements de fiction interactive portant sur l'affrontement des blocs durant la guerre froide. Ce scénario questionne d'une part la façon dont le jeu sérieux permet de former les élèves au raisonnement historique et favorise l'acquisition de connaissances ; et d'autre part la plus-value du numérique pour jouer.

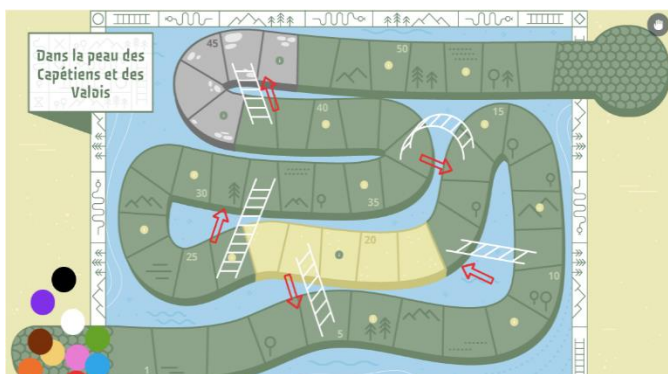


Figure 9 - [Académie de Toulouse](#)

Pour approfondir ses connaissances, l'[académie de Toulouse](#) a conçu un jeu de piste dans la peau des Capétiens et des Valois. Il s'agit de parcourir le temps et la dynastie capétienne pour y trouver les outils utilisés par les différents souverains dans la construction d'un État monarchique entre le XI^e et le XV^e siècle, en classe de cinquième.

Le jeu comme outil d'appropriation des ODD

Le dernier axe exploré par les équipes engagées dans les TraAM est le jeu comme outil d'appropriation des objectifs du développement durable (ODD).

L'[académie de Versailles](#), quant à elle, propose un jeu autour des enjeux des métropoles de demain en lien avec les ODD. Plusieurs séries de jeux conduisent les élèves à relever un défi :



Figure 10 - Histoire géographie - [Académie de Versailles](#)

imaginer un projet urbain dans lequel ils doivent inclure deux thématiques tirées au sort et argumenter leur choix lors d'une présentation de leur projet à leurs camarades qui devront deviner les ODD utilisés. Ces activités ludiques intègrent deux composantes essentielles du jeu : la **coopération** et la **compétition**.

RETOURS D'USAGES

Durant les deux années de TraAM, l'action de réviser en se défiant par le jeu a été mise en valeur par plusieurs scénarios qui ont porté sur l'apport du jeu dans la mémorisation active.

L'**académie de Versailles**, candidate en 2023-2024 pour la production de scénarios pédagogiques, a produit plusieurs scénarios en lien avec l'appropriation des connaissances par le jeu.

Proposé en classe de 3^e, l'objectif de ce [jeu](#) est de faire réaliser aux élèves un questionnaire pour réviser le programme de troisième (histoire, géographie, enseignement moral et civique) afin qu'ils puissent ensuite le proposer à leurs camarades d'autres classes sous la forme d'un défi. Outre le fait de travailler des compétences disciplinaires et d'encourager l'appropriation des connaissances pour l'examen, l'idée était ici de faire travailler des compétences du cadre de référence des compétences numériques aux élèves (travail sur un mur virtuel, envoi de courriels au professeur) et de faire travailler l'argumentation autour des questions qu'ils proposent à leurs camarades.

En classe de terminale HGGSP, un autre [scénario](#) permet de faire construire de manière collaborative une argumentation aux élèves en utilisant un dispositif de défis oratoires sur support numérique de production interactive en ligne. La préparation et la mise en œuvre des défis oratoires se déroulent en amont des évaluations certificatives, effectuées à la fin de chaque thème. Les élèves sont acteurs de leurs révisions, prennent conscience de l'importance de la structuration d'une pensée argumentée, appuyée sur des exemples factuels issus du cours, afin d'être en réussite lors de l'épreuve de dissertation ou dans le cadre des réponses à une question problématisée.

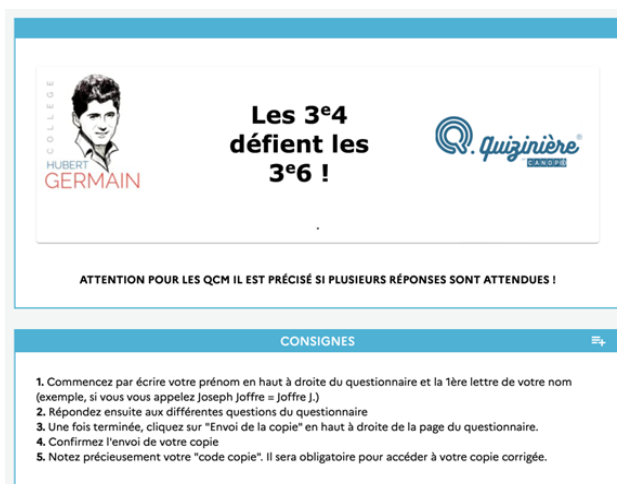


Figure 11 : Académie de Versailles



Figure 12 - Académie de Versailles

NOUVEAUTÉS DES SERVICES PÉDAGOGIQUES

[Lumni Enseignement](#) propose une série de ressources en lien avec le jeu : on peut tout d'abord citer des quiz en [EMC](#) au cycle 3 qui traitent des valeurs de la République et l'engagement éco-citoyen. Pour réviser le programme de 3^e en histoire et en géographie, on trouve également un [quiz](#) par chapitre du programme. Le compte élève propose également de « booster les compétences » grâce à des jeux accessibles depuis la page d'accueil. La [gamification](#) est ainsi vue comme une source de motivation et de présence sur la plateforme.



Figure 13 : Lumni Enseignement

Proposé par l'[Institut national de recherches archéologiques préventives \(Inrap\)](#) et accessible depuis **Lumni Enseignement**, ce [jeu d'évasion](#) propose à des élèves de collège de concevoir un *escape game* numérique à partir de vidéos et de connaissances sur la cité de Pompéi.

Proposition 2 : Créer un *escape game* numérique

Comment concevoir un *escape game* numérique à partir de vidéos et de connaissances sur la cité de Pompéi ?



[PDF - Dossier pédagogique - Pompéi - Annexe 02 - Ateliers de rédaction d'énigmes pour l'escape game pédagogique](#)

Disciplines impliquées : Histoire, Français, Sciences et technologie, Arts plastiques

Figure 14 : Lumni Enseignement



L'outil numérique [Pégase de Canopé](#) permet de créer des parcours pédagogiques ludiques (sous forme de jeux de piste et jeux d'évasion) et de dynamiser les activités en classe ou de scénariser des sorties scolaires.



Magistère

Les académies de Clermont-Ferrand, Guadeloupe, Montpellier et Toulouse ont collaboré pour créer un parcours Magistère de deux heures en autoformation intitulé *jouer : conception, pratiques numériques et apports*.

Ce parcours sera déployé sur le réseau des concepteurs très prochainement.

Les axes de travail privilégiés par les concepteurs sont les suivants :

- La manière et les raisons de pratiquer le jeu en classe ;
- La manière de mobiliser le numérique pour jouer à l'aide des pratiques de géolocalisation ;
- La découverte d'une recherche autour de l'intérêt de pratiquer le jeu en classe à partir d'une expérimentation de terrain dans l'académie de Montpellier.

Pour produire ce parcours, les différentes académies se sont demandé comment utiliser les jeux sérieux pour améliorer l'acquisition des connaissances chez les élèves.

Ils ont cherché à comprendre dans quelle mesure la pratique de jeux en classe ou la production de jeux par les élèves permettraient de travailler des capacités et des méthodes en différenciant les rythmes d'apprentissages et comment mesurer la motivation et les progrès des élèves.

Le jeu a été utilisé pour placer les élèves en position d'acteurs : ils ont pu, dans ce cadre, prendre des décisions pour mener à bien un projet, mais aussi justifier leurs choix et leurs démarches.

Les points de vigilance soulevés par les enseignants sont les suivants : le professeur doit veiller à sa posture, surtout dans le cas de la pratique du jeu avec les élèves. Par ailleurs, les élèves

éprouvent la peur de l'échec, même dans le contexte d'un jeu.

Les TraAM ont permis l'essaimage de pratiques : le thème retenu entre 2022 et 2024 a donné lieu à la production de nombreuses ressources au sein des groupes de travail académiques.

Par ailleurs, le groupe HG et numérique d'Amiens a produit une série de ressources traitant de la [ludification](#). On peut aussi citer le numéro 14 de la revue [Num@lille](#) qui aborde la ludification en géographie et présentant notamment [le jeu sérieux Panique à Dubaï](#). Une page web dédiée de l'[académie de Toulouse](#) propose également des ressources pour la pratique des jeux sérieux.

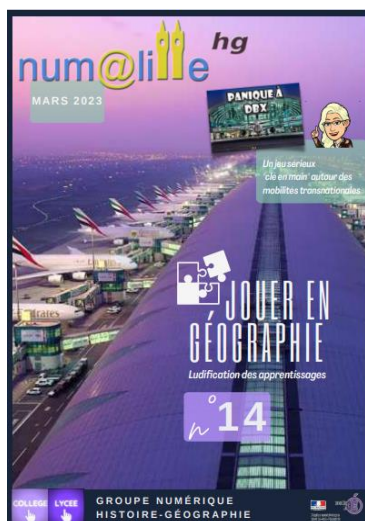


Figure 15 - Num@Lille

Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur DNE - TN3

✉ [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum Histoire-géographie
Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum Histoire-géographie ?

[Abonnement/Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (articles 15 et suivants du RGPD).

Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).

ISSN 2739-8986 (en ligne)