

Grille d'analyse de jeux sérieux

Titre du jeu	
Pré-requis pour aborder le jeu (contenus didactiques ou expérience de jeu)	
Compétences disciplinaires, transversales, habilités sensori-motrices visées par le jeu	
Compétences effectivement travaillées	
Fonctions pédagogiques assignées jeu (captiver l'attention et motiver en faisant jouer ; renforcer en entraînant ; faire découvrir par la manipulation ou l'observation ; résoudre des problèmes en faisant construire, par ex. , etc.)	
Conception du jeu	
Type de jeu	
But(s) du jeu	
Eléments motivants dans un jeu : - Règles et buts clairs - interactivité/ feedback / contrôle - récit/monde imaginaire ; - obstacles/défis ; - curiosité/surprise	
Progression dans le jeu	
Niveau de défi optimal (pour le public-cible)	
Missions à réaliser	

Récompenses obtenues	
Conséquences d'un échec	
Degré d'intégration jeu-apprentissage	
Soutien dans le jeu et validation des acquis	
Aides proposées	
Actions et processus de validation des connaissances et compétences	
Soutien à apporter aux élèves par l'enseignant	
Difficultés à anticiper	
Type d'accompagnement à prévoir	
Eléments périphériques	
• graphismes du jeu • design sonore • qualité des animations • fluidité des images • qualité du gameplay (mécanismes et interfaces pour jouer et interagir)	

Remarques	
-----------	--