

<https://malraux.lycee.ac-normandie.fr/spip.php?article271>



ACADÉMIE
DE NORMANDIE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Lycée André Malraux
Gallion

On apprend en créant des jeux au lycée Malraux !

- Vie du Lycée - Ce qu'il se passe pendant les cours ... -



Date de mise en ligne : mardi 19 mai 2026

Copyright © Lycée André Malraux - Tous droits réservés

Suite aux séances du dispositif **Education à la Citoyenneté Numérique** sur la thématique "**Impact Environnemental et Economique du Numérique**", les 34 élèves de la **seconde B** se sont vu proposer d'élargir la ludothèque de l'établissement.

Les objectifs de ce projet étaient pluriel :

- **Réinvestir les connaissances apprises durant les séances du dispositif ECN**
- **Sensibiliser les autres élèves hors dispositif de manière ludique**
- **Développer le travail en équipe et la créativité**

Plusieurs jeux ont été créés pendant les 4 séances dédiées au projet. Parmi eux, un jeu type "jungle speed", un jeu de l'oie ainsi qu'un jeu de gestion. Un jeu de gestion est un jeu de rôle dans lequel le joueur dirige le plus souvent une entreprise, une ville, ou un pays, et où il doit gérer les différents facteurs économiques.

Les élèves ont pu développer plusieurs compétences :

- **Recherche et analyse d'informations**
- **Créativité et communication**
- **Coopération et gestion de projet**
- **Sensibilisation au développement durable**

Les élèves de la classe iront présenter leurs projets le 4 juin à Caen !

Projet mené par Mme Franceschina et la classe de 2B

Source : <https://www.educationauxecrans.fr/p...>