



# Jeux pouvant être utilisés sur le sujet (sécurité, protection, fake news)



## Définition

La gamification est reconnue comme l'une des stratégies d'enseignement et d'apprentissage les plus efficaces. Elle comprend défis et collaboration pour atteindre un objectif commun.



## Pourquoi est-ce important ?

Selon [ScienceDirect 2020](#), la gamification par défis de l'éducation entraîne une hausse de 34,75% des performances des élèves. Sur base de ces chiffres, il pourrait être intéressant d'appliquer des jeux sur le sujet de la sécurité sur Internet et les réseaux sociaux. En outre, le fait de transformer les étudiants en joueurs leur donne un meilleur sentiment d'autonomie et les rend plus actifs dans le processus d'apprentissage.



## Conseils et astuces

- ➔ Vous pouvez expliquer à vos élèves comment repérer les fausses informations ("[Comment reconnaître des fake news?](#)" par Sandrine Blanchard sur DW) et leur demander de les identifier sur Internet pour un certain sujet.
- ➔ Vous pouvez utiliser des ressources en ligne et faire jouer vos élèves (pour des jeux prêts à l'emploi, veuillez consulter les liens dans la section ci-dessous), même s'ils ne sont pas tous développés spécifiquement pour les élèves.



## Ressources et outils utiles



Jeux qui éduquent sur les fausses informations : "[Des serious games pour lutter contre les fake news](#)" par Gwenael Chareyre sur [inshinytee.fr](#)



Jeux sur la vie privée en ligne et la cybersécurité : [Ta vie privée, c'est secret par la CNIL](#), [Interland par Cybersimple](#), [Game of Threats par PWC](#), et [1,2,3 Cyber par Wavestone&CCJ](#)



Jeux en anglais sur la vie privée, la sécurité et la cybersécurité : "[Security Awareness | Privacy and Security Training Games | TeachPrivacy](#)", "[Security Awareness Games \(cdse.edu\)](#)" et "[7 Internet Safety Games to Help Kids Become Cyber Smart \(makeuseof.com\)](#)"

