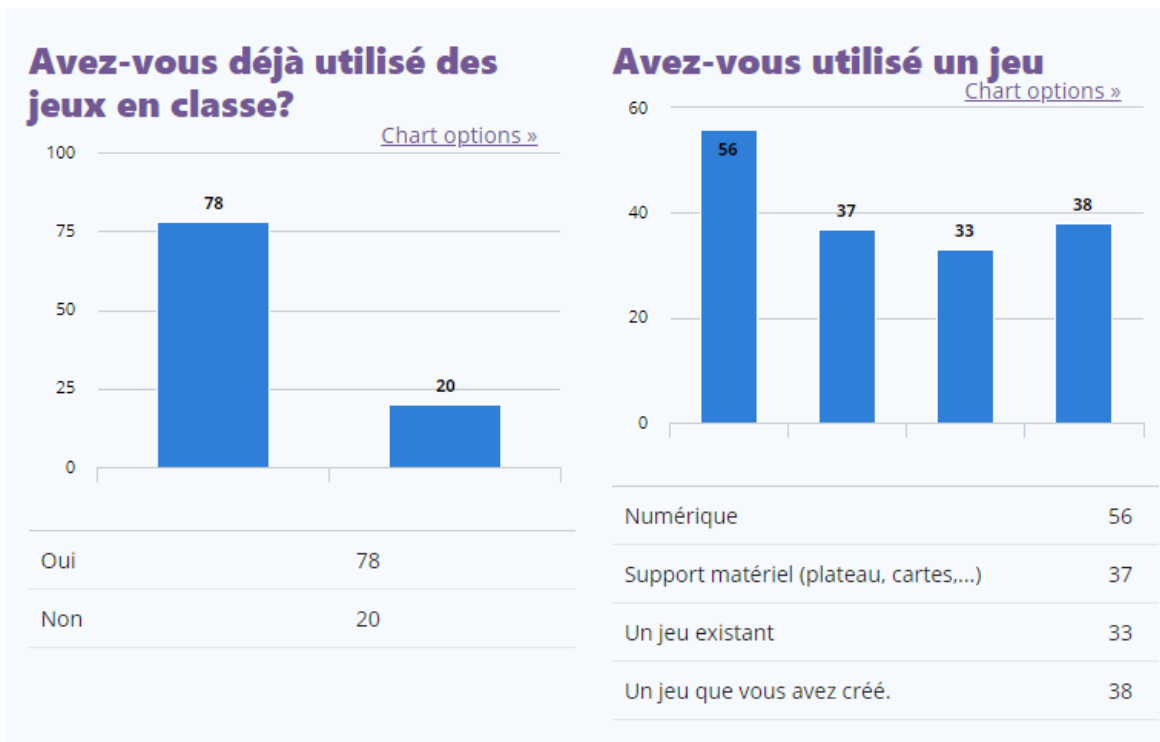
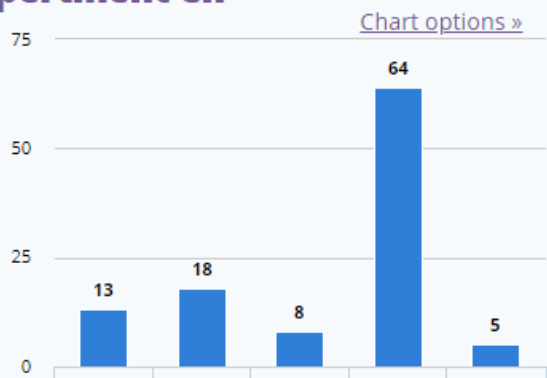


1- Questionnaire jeu lycée professionnel

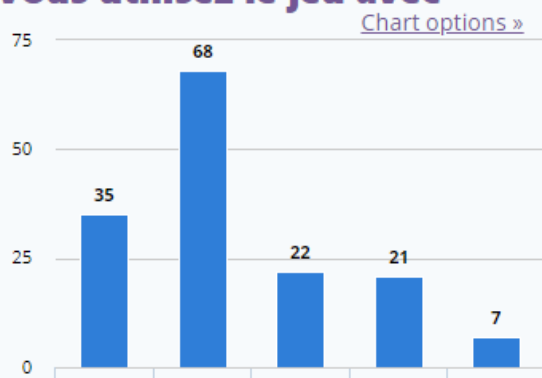


Le jeu est, selon vous plus pertinent en



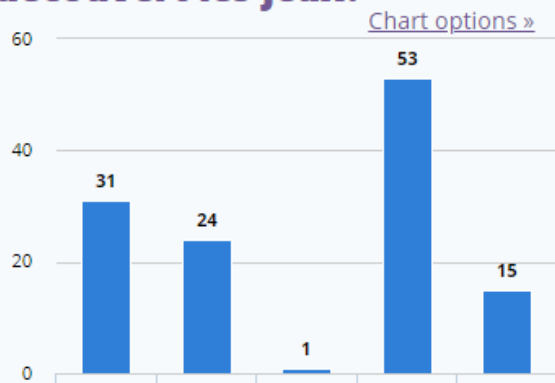
Histoire	13
Géographie	18
EMC	8
Les trois	64
Aucun	5

Vous utilisez le jeu avec



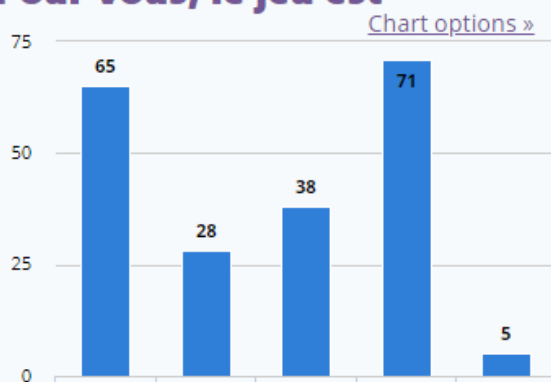
Des élèves de CAP	35
Des élèves de Bac Pro	68
Des élèves de 3ème	22
En AP	21
Aucun de ces niveaux	7

Comment avez-vous découvert les jeux?



Par une formation	31
Par un collègue	24
Par un site académique	1
Par vos recherches	53
Autre	15

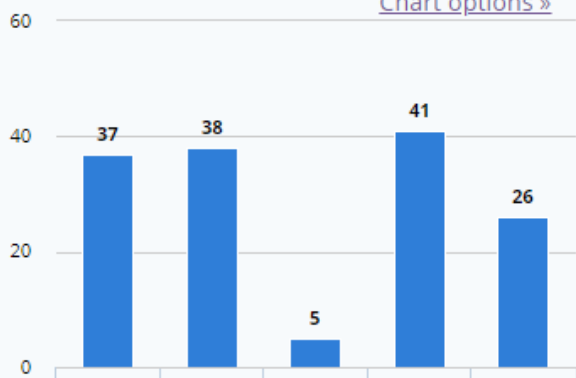
Pour vous, le jeu est



Un moyen efficace pour mobiliser l'attention des élèves	65
Un levier pour gérer l'hétérogénéité d'une classe	28
Un outil pour favoriser la cohésion d'une classe	38
Un moyen pour favoriser l'apprentissage	71
Une perte de temps	5

Pour jouer, vous utilisez

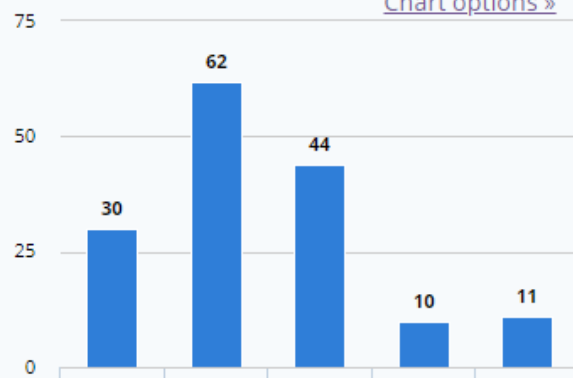
[Chart options »](#)



Des outils numériques	37
Un ordinateur, salle informatique	38
Une tablette	5
Le Smartphone	41
Aucun	26

Le jeu est utilisé

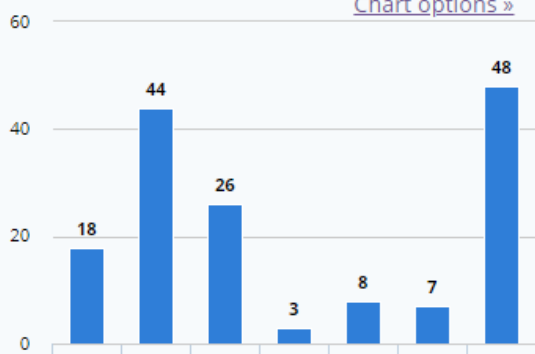
[Chart options »](#)



Pour amorcer le cours / début de séquence	30
En complément d'une séance	62
En fin de séquence	44
En évaluation	10
Autre	11

Quels sont les freins au jeu en classe?

[Chart options »](#)

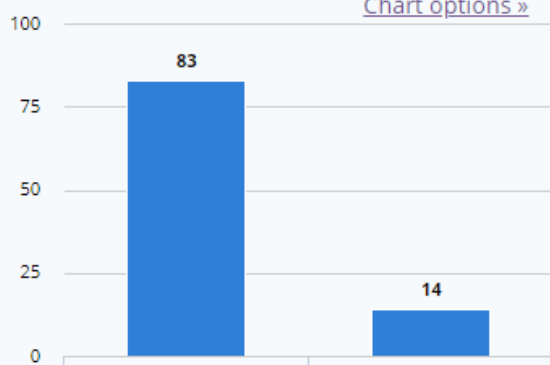


Le bruit généré	18
L'absence de matériel adapté	44
Mes lacunes numériques	26
Son inutilité	3
Ce que vont penser les collègues et les parents du cours	8
Autre	7
Le manque de temps	48

2-Questionnaire jeu lycée et collège

Avez-vous déjà utilisé des jeux en classe?

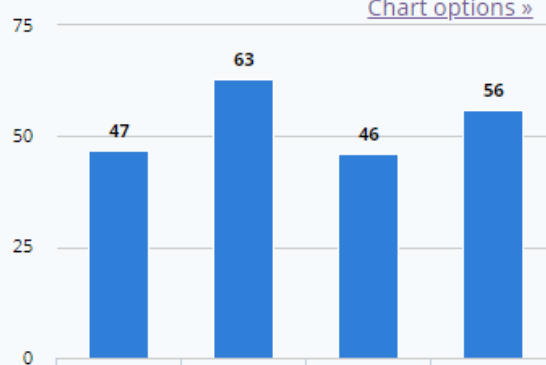
[Chart options »](#)



Oui	83
Non	14

Avez-vous utilisé un jeu

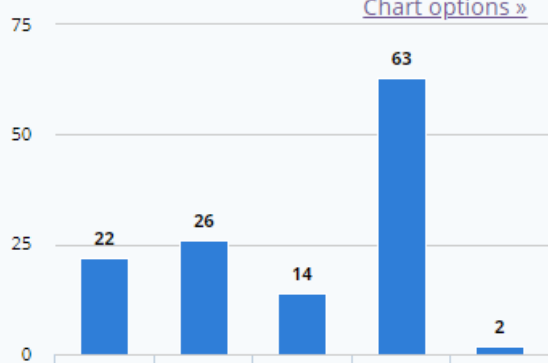
[Chart options »](#)



Numérique	47
Support matériel (plateau, cartes,...)	63
Un jeu existant	46
Un jeu que vous avez créé.	56

Le jeu est, selon vous plus pertinent en

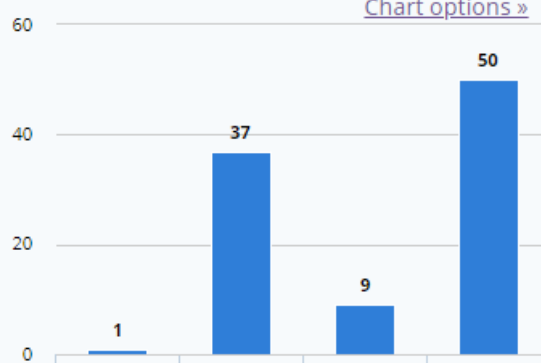
[Chart options »](#)



Histoire	22
Géographie	26
EMC	14
Les trois	63
Aucun	2

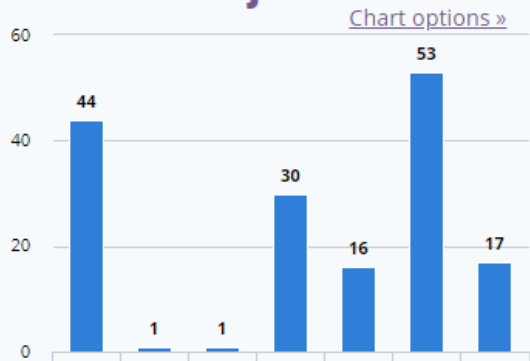
Vous utilisez le jeu avec

[Chart options »](#)



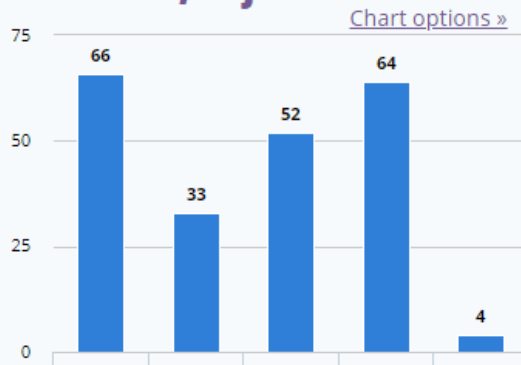
Des élèves de Bac Pro	1
Des élèves de 3ème	37
En AP	9
Aucun de ces niveaux	50

Comment avez-vous découvert les jeux?



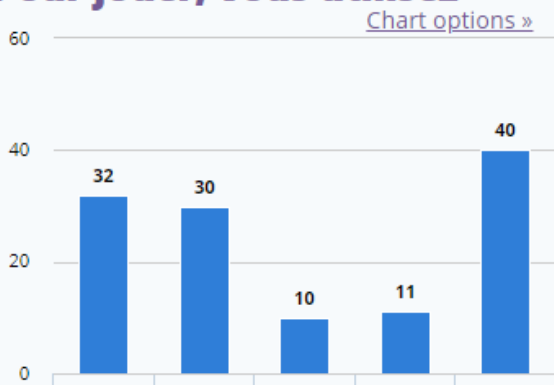
Par une formation	44
Par les TRAAM	1
Par les Edubases	1
Par un collègue	30
Par un site académique	16
Par vos recherches	53
Autre	17

Pour vous, le jeu est



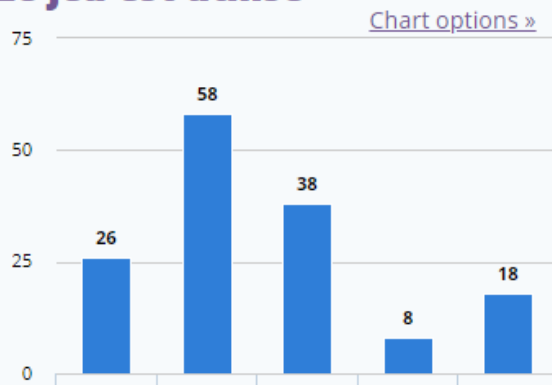
Un moyen efficace pour mobiliser l'attention des élèves	66
Un levier pour gérer l'hétérogénéité d'une classe	33
Un outil pour favoriser la cohésion d'une classe	52
Un moyen pour favoriser l'apprentissage	64
Une perte de temps	4

Pour jouer, vous utilisez



Des outils numériques	32
Un ordinateur, salle informatique	30
Une tablette	10
Le Smartphone	11
Aucun	40

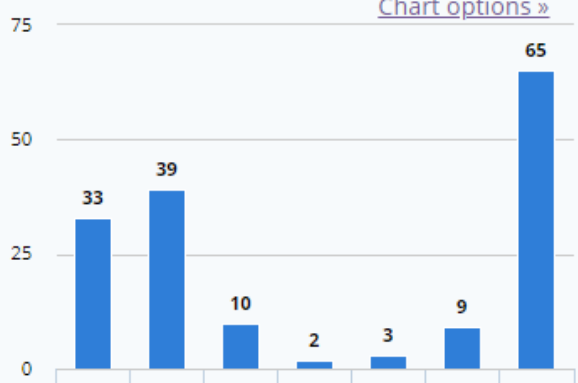
Le jeu est utilisé



Pour amorcer le cours / début de séquence	26
En complément d'une séance	58
En fin de séquence	38
En évaluation	8
Autre	18

Quels sont les freins au jeu en classe?

[Chart options »](#)



Le bruit généré	33
-----------------	----

L'absence de matériel adapté	39
------------------------------	----

Mes lacunes numériques	10
------------------------	----

Son inutilité	2
---------------	---

Ce que vont penser les collègues et les parents du cours	3
--	---

Autre	9
-------	---

Le manque de temps	65
--------------------	----