

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



Objectifs d'apprentissage

▪ **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)

Français - Grammaire

▪ **Public cible (Âge, niveau) :**

CM1 - 9ans

▪ **Une compétence disciplinaire :**
(programme scolaire)

L'analyse grammaticale - sujet / verbe

▪ **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..)

▪ **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

sujet, verbe, CC

▪ **Prérequis :** (si nécessaire)

Savoir trouver le verbe et savoir le définir

▪ **Pus-value attendue du jeu**

- Rendre la grammaire sympa à travailler
- S'améliorer en dictée

2



Périmètre ludique

Type de jeu :

- ☐ Jeu de plateau
- ☐ Jeu de cartes
- ☒ Jeu narratif
- ☐ Jeu de rôles

Autre :



Nombre de joueurs :
(pas forcément égal au nombre d'élèves)

30

Modalités de jeu :

- ☐ Compétitif
- ☐ Coopératif
- ☐ Semi-coopératif
- ☒ En équipes
- ☐ Duo
- ☐ Solo



Durée de la partie :
(entre 10 et 45 mn conseillé)

20 min

Univers narratif du jeu :

Univers Harry Potter 1, Fantastique, magique, univers du conte

3



Prompt 1 (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL]
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie : [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



- Faire une analyse grammaticale, chercher le sujet, le verbe et le complément circonstanciel
- Sur l'univers fantastique Harry Potter 1
- 30 joueurs
- 20 min de jeu

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA

1 Objectifs d'apprentissage

▪ **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)

Pastorale

▪ **Public cible (Âge, niveau) :**

lycéen

▪ **Une compétence disciplinaire :**
(programme scolaire)

Reconnaitre l'Projet Lasallien

▪ **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..)

▪ **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

- Découvrir les valeurs de St Jean Baptiste de la Salle
- Développer la fraternité (notion Lasalle)

▪ **Prérequis :** (si nécessaire)

aucun

▪ **Pus-value attendue du jeu**

cohésion - identité communale

2 Périmètre ludique

Type de jeu :

- ☐ Jeu de plateau
- ☐ Jeu de cartes
- ☐ Jeu narratif
- ☒ Jeu de rôles

Autre :



Nombre de joueurs :
(pas forcément égal au nombre d'élèves)

12

Modalités de jeu :

- ☐ Compétitif
- ☒ Coopératif
- ☐ Semi-coopératif
- ☐ En équipes
- ☐ Duo
- ☐ Solo



Durée de la partie :
(entre 10 et 45 mn conseillé)

30

Univers narratif du jeu :

Une grosse tempête a dégradé le jardin des frères des écoles chrétiennes, toute leur récolte est détruite. Ils avaient pour habitude de nourrir les enfants du quartier.

3



Prompt 1 (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie : [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



- Je souhaite créer un jeu de rôle coopératif à destination de lycéens en classe de seconde d'un établissement scolaire privé du réseau Lasallien. Les 12 joueurs doivent découvrir les valeurs de St Jean Baptiste de La Salle et acquiescer la notion lasallienne de fraternité, le tout en 30 mn. L'univers narratif sera dans le jardin de la communauté des frères des écoles chrétiennes après une tempête.

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



Objectifs d'apprentissage

▪ **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)

Prévention Santé Environnement -

▪ **Public cible (Âge, niveau) :**

16 ans première.

▪ **Une compétence disciplinaire :**
(programme scolaire)

Analyse situation de travail Thématique C5

▪ **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions exécutives, etc..)

▪ **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter
Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

→ PAD
→ outils analyse ITANANI, 5N, AACAP
→ Prévention (différentes mesures)
→

▪ **Prérequis :** (si nécessaire)

▪ **Pus-value attendue du jeu**

2



Périmètre ludique

Type de jeu :

- ☐ Jeu de plateau
- ☐ Jeu de cartes
- ☒ Jeu narratif
- ☒ Jeu de rôles

Autre :



Nombre de joueurs :
(pas forcément égal au nombre d'élèves)

4

Modalités de jeu :

- ☐ Compétitif
- ☒ Coopératif
- ☐ Semi-coopératif
- ☐ En équipes
- ☐ Duo
- ☐ Solo



Durée de la partie :
(entre 10 et 45 mn conseillé)

20 min

Univers narratif du jeu :

Entreprise de pétrochimie.

3



Prompt 1 (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie : [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



Tu es game designer en ludopédagogie. Je suis enseignant PSF et souhaite créer un jeu narratif et coopératif pour des élèves de 1ère bac Pro.
Objectif = faire une analyse de situation de travail (Thématique C5)
Univers narratif = entreprise de pétrochimie pour 4 joueurs
Durée de la partie 20 minutes.

1 Objectifs d'apprentissage

▪ **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)

EPS en Anglais

▪ **Public cible (Âge, niveau) :**

4e (13ans)

▪ **Une compétence disciplinaire :**
(programme scolaire)

- Connaissance des règles de jeu en Basket Ball
- Sport et société (jeu et consignes, lois et sport)

▪ **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..)

- Vivre ensemble, savoir coopérer.

▪ **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

Lexique de l'organisation d'un jeu (emplacement / équipe / terrain)
Comprendre et exprimer des règles / manche / reprise de jeu

▪ **Prérequis :** (si nécessaire)

- les nodaux
- l'impératif
- règles du basket

▪ **Plus-value attendue du jeu**

- ancrage culturelle de la pratique
- mémorisation de la règle

2 Périmètre ludique

Type de jeu :

- ☐ Jeu de plateau
- ☐ Jeu de cartes
- ☐ Jeu narratif
- ☒ Jeu de rôles

Autre :



Nombre de joueurs :
(pas forcément égal au nombre d'élèves)

5

Modalités de jeu :

- ☐ Compétitif
- ☐ Coopératif
- ☒ Semi-coopératif
- ☐ En équipes
- ☐ Duo
- ☐ Solo



Durée de la partie :
(entre 10 et 45 mn conseillé)

20

Univers narratif du jeu :

Intégration d'une équipe de NBA

3



Prompt 1 (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Modèle à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].
- Univers narratif : [THEME DU JEU]
- Nombre de joueurs : [NOMBRE]
- Durée de la partie : [TEMPS]

Fais-moi une proposition de règles



JEU de RÔLE semi coopératif pour des élèves de 4e.

Objectif pédagogique : Vivre ensemble, exprimer des règles et des consignes en Anglais.

Univers narratif : INTEGRATION équipe NBA.

Nombre de joueurs : 5

Durée de la partie : 20 min.

Conception d'un jeu pédagogique assistée par IA



Objectifs d'apprentissage

▪ **Domaine disciplinaire :**
(Histoire, maths, EEDD, EMI, EMC, etc...)

SES & Anglais

▪ **Public cible (Âge, niveau) :**

Terminale :

▪ **Une compétence disciplinaire :**
(programme sco)

Le Role du commerce international dans la croissance Economique des Pays.

▪ **Une compétence transversale :**
(Socle, CPS, XXI, fonctions executives, etc..)

Connaître le vocabulaire Eco en Anglais afin de pouvoir l'utiliser dans un cadre ludique

▪ **Notions ou connaissances** que le jeu doit exploiter

Exemple en histoire - Seconde guerre mondiale : Occupation, résistance, déportation, Jean Moulin, Pétain, Hitler, De Gaulle, rafle, etc...

FTN - exportations - importations - DIPP - dépendance - fragmentation de la chaîne de valeur - libéralisation des échanges - libre échange - protectionnisme - Spécialisation par pays - croissance économique

▪ **Prérequis :** (si nécessaire)

- Connaissance du vocabulaire économique
- Avoir d'IFTN et développer 1 stratégie d'implantation de sa FTN. & l'étranger.

▪ **Pus-value attendue du jeu**

Mise en Relation de notions et augmentation Eco

2



Périmètre ludique

Type de jeu :

- ☒ Jeu de plateau
- ☐ Jeu de cartes
- ☐ Jeu narratif
- ☐ Jeu de rôles

Autre :



Nombre de joueurs :

(pas forcément égal au nombre d'élèves)

6



Durée de la partie :

(entre 10 et 45 mn conseillé)

30 min

Modalités de jeu :

- ☒ Compétitif
- ☐ Coopératif
- ☐ Semi-coopératif
- ☐ En équipes
- ☒ Duo
- ☐ Solo

Univers narratif du jeu :

Comment favoriser le plus de croissance économique grâce à l'insertion de la CI ?
(en s'inspirant de la CI)

3



Prompt 1 (généraliste)

[CONTEXTE] + [OBJECTIF] + [CONTRAINTES] + [FORMAT ATTENDU] + [EXEMPLES/PRÉCISIONS]

Model à adapter :

Tu es game designer en ludopédagogie. Je souhaite créer un jeu de [TYPE DE JEU] + [MODE DE JEU] pour [PUBLIC CIBLE]

- Objectif pédagogique : [OBJECTIF PÉDAGOGIQUE et/ou TRANSVERSAL].-
- Univers narratif : [THEME DU JEU] -
- Nombre de joueurs : [NOMBRE] -
- Durée de la partie : [TEMPS] -

Fais-moi une proposition de règles

2. enseignants de SES et Anglais

créer un jeu de plateau comprenant 1 hémisphère avec tous les pays du Monde. l'objectif étant de montrer les Avantages du CI dans la Croissance éco en (SES) et Anglais et de voir quel DIO utilise la meilleure stratégie dans l'insertion dans le CI / tout en exerçant 1 veille sur la concurrence (2 autres DIO). Il y aura 3 DIO, pour une durée de 30 minutes.



d'implantation de sa FTN