

PlayBrighter

PLAYBRIGHTER

<https://edshelf.com/tool/playbrighter/>

 **CATÉGORIE :** Action et jeux de simulation

 **CLASSE ET MATIÈRE :** Pour tous les niveaux et toutes les matières, particulièrement bien pour l'apprentissage des langues et des sciences.

 **BRÈVE DESCRIPTION :** PlayBrighter est une plateforme éducative en ligne basée sur le jeu qui permet aux enseignants d'organiser des séquences d'apprentissage attrayantes et de créer des jeux éducatifs basés sur le programme scolaire pour leurs élèves.

TEMPS DE LECTURE : 4 minutes
.....

 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** Les étudiants peuvent percevoir les méthodes d'enseignement traditionnelles comme fastidieuses et ennuyeuses. C'est pourquoi les enseignants devraient envisager d'introduire de nouvelles méthodes basées sur les technologies modernes, telles que les plateformes d'apprentissage par le jeu comme PlayBrighter, afin de rendre leurs cours plus interactifs et plus attrayants pour les élèves. Grâce à l'interactivité des jeux et à l'incorporation d'éléments de jeu dans l'enseignement, les enseignants peuvent capter l'attention des élèves et les impliquer davantage.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** PlayBrighter est un outil utile aux enseignants pour tester et vérifier les connaissances des élèves sur les sujets et les matières appris, en identifiant les éventuelles lacunes pour intervenir avant de passer à un autre sujet. Il est également utile aux élèves pour réviser et mieux mémoriser les leçons.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Moyen, 10+

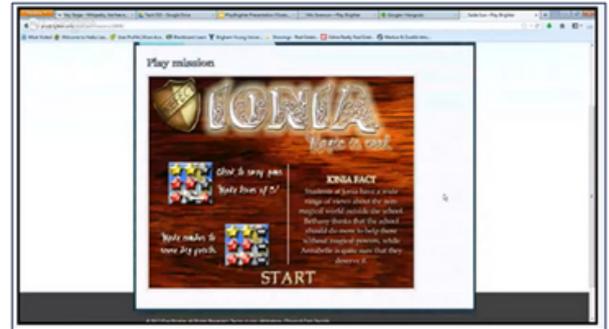
 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** PlayBrighter est une plateforme utile aux enseignants pour créer et gérer leurs classes dans un environnement de type jeu qui aide les élèves à être plus engagés et motivés à travailler. En effet, la présence d'éléments de jeu, tels que des avatars, des missions et des récompenses, aide les enseignants à capter et à accroître l'intérêt et l'attention des élèves, les rendant ainsi plus impliqués dans l'apprentissage et assurant une meilleure mémorisation des connaissances acquises. De plus, la plateforme permet aux enseignants de tester facilement les connaissances des élèves sur un sujet ou une matière et de suivre leurs résultats.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** PlayBrighter est une plateforme éducative basée sur le jeu, qui propose aux enseignants des questions sur des sujets précis afin d'enseigner en fonction de leurs objectifs d'apprentissage spécifiques et de tester les connaissances des élèves. Chaque jeu est présenté aux élèves sous la forme d'une "mission" à laquelle ils peuvent jouer en ligne en guise de devoir ou d'auto-apprentissage ou pendant une leçon. À chaque étape du jeu, les élèves doivent répondre à des questions pour progresser et obtenir des récompenses pour leurs avatars. Les enseignants peuvent prévisualiser et jouer les missions avec leurs élèves spécifiques, afin de définir leur apprentissage et leur état d'esprit. PlayBrighter permet également aux enseignants de suivre les résultats des élèves.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** Tout d'abord, les enseignants doivent créer un compte pour se connecter. Ils peuvent ensuite ajouter et créer des missions à assigner à leurs élèves. Les enseignants peuvent également inviter des élèves ou des enseignants externes à la mission. Lors de la création d'une mission, les enseignants peuvent choisir parmi les questions de jeu et de recherche sur n'importe quel sujet (la plateforme offre plus de 15 000 questions possibles), ou ils peuvent créer leurs propres séries de questions sous forme de questions à choix multiples. Les étudiants créent leurs avatars, ajoutant des personnages à leur expérience d'apprentissage pour atteindre les objectifs d'apprentissage. Au fur et à mesure que les élèves répondent aux questions et progressent dans les niveaux du jeu, en accomplissant des missions, ils sont récompensés par une monnaie spéciale sur site qu'ils peuvent utiliser pour améliorer et personnaliser leurs avatars sur la plate-forme. Depuis l'onglet des élèves, les enseignants peuvent gérer leur classe et suivre les progrès des élèves. Les résultats sont accessibles instantanément sous la forme d'un carnet de notes automatique détaillé.

 **EXEMPLE :** Voici un exemple d'utilisation de PlayBrighter en classe :
<https://youtu.be/CkSxdeWu1XM>

 **RESSOURCES REQUISES :** Ordinateur/
Carnet de note/téléphone portable - Adresse mail - Tableau interactif - Connexion Internet



 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- PlayBrighter: Basics <https://youtu.be/eprWHZnOpLs>
- Questions Tutorial: How to Make Your Own Questions <https://youtu.be/d4pti-ccnio>
- How to use PlayBrighter In Your Classroom! <https://youtu.be/TD2CQinKw1c>

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL**

POUR Plate-forme facile à utiliser ; personnalisation ; interactivité ; ludification; vaste ensemble de questions.

CONTRE Connexion Internet requise ; seulement deux missions à configurer dans la version gratuite.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) : 3/5**