
Educational Game about Randomness & Evolution for Students in Science Jeu éducatif sur le hasard et l'évolution pour les élèves

Alice Delserieys^{*1}, Hélène Armand Hélène^{*2}, Pascale Brandt-Pomares^{*3}, Jérémy Castéra^{*2}, Claire Coiffard^{*2}, Magali Coupaud^{*4}, Julie Gobert^{*5}, Corinne Jegou^{*2}, Miguel Rotenberg^{*6}, and Eric Tortochot^{*7}

¹Laboratoire ADEF (ADEF) – IUFM d'Aix-Marseille, IUFM – test, France

²ADEF EA 4671, Aix-Marseille Université, France – Aix-Marseille Université, Aix Marseille Université – France

³ESPE – Université – France

⁴Laboratoire Adef – Aix Marseille Université : EA4671 – France

⁵Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation (ADEF) – Aix Marseille Université : EA4671 – 3 Place Victor Hugo13331 MarseilleCedex 3, France

⁶Eludi Productions – La ruche Marseille – France

⁷Apprentissage, Didactique, Evaluation, Formation (ADEF) – Aix-Marseille Université - AMU – 60, Rue Joliot Curie 13453 MARSEILLE cedex 13, France

Résumé

The EGRESS project (Educational Game about Randomness & Evolution for Students in Science) is interested with teaching and learning of the theory of evolution, with a strong emphasis on the concept of chance ('hasard' in French).

Mots-Clés: educational game, tools and didactical strategies, randomness & evolution, augmented reality, design and creativity

*Intervenant