

Un plan possible pour la synthèse des deux textes sur LES NOUVELLES TECHNOLOGIES (page 59 – Tendances C1/C2)

I. Introduction

- Accroche et contexte : L'impact des nouvelles technologies dans l'éducation.
- Problématique : Comment les systèmes éducatifs peuvent-ils intégrer efficacement les nouvelles technologies, telles que les jeux vidéo, dans l'apprentissage des élèves ?
- Plan

II. Développement

1. Les **défis** de l'intégration des nouvelles technologies dans l'éducation
 - A. Les résultats mitigés de l'utilisation des technologies éducatives traditionnelles.
 - B. Les obstacles à une intégration efficace des nouvelles technologies dans les salles de classe.
2. Les **opportunités** offertes par l'utilisation des jeux vidéo en éducation
 - A. L'impact positif des jeux vidéo sur la motivation et la persévérance des élèves.
 - B. Les avantages pédagogiques et les compétences développées par les jeux vidéo.
3. Les **implications** pour les systèmes éducatifs et possibles **solutions**
 - A. La nécessité de repenser les pratiques pédagogiques pour tirer pleinement parti des nouvelles technologies.
 - B. L'importance de l'implication des enseignants dans l'intégration des jeux vidéo et d'autres technologies éducatives.

III. Conclusion

- Récapitulation des principaux points (la problématique)
- Appel à une approche réfléchie et collaborative pour intégrer efficacement les nouvelles technologies dans l'éducation.