

Multimédia

Depuis peu les titres ludo-éducatifs n'ont plus pour support exclusif le PC : les titres de consoles vidéo deviennent des sources de découvertes, prétextes à des apprentissages. C'est dans ce contexte qu'apparaît une nouvelle génération de consoles qui proposent de nouvelles formes d'interactivité. L'utilisateur peut désormais prendre place dans le décor grâce aux caméras numériques, agir via des écrans tactiles, utiliser des systèmes de reconnaissance vocale ou encore des détecteurs de mouvements. Espérons que les éditeurs sauront profiter de cette révolution dans l'interactivité pour développer des supports d'apprentissage encore plus attractifs.



Double Fine

Éveil	152
Aventures pour les plus jeunes	152
Aventures éducatives	153
Documentaires	154
Jeux	154
Simulation - Réflexion	155