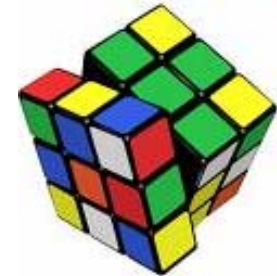
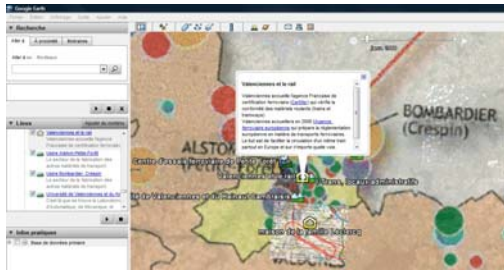


Jeux vidéos, mondes virtuels : faut-il les laisser entrer dans les classes ?





Certains ont déjà répondu oui...



<http://games.eun.org>

F. Grenier (ac. Grenoble)



Second life pour apprendre l'anglais



académie Amiens

ac-amiens.fr

- A cadémie
- P édagogie
- E tablissements & Vie Scolaire
- F ormations & Validations
- P ersonnels
- E xamens & Concours
- O rientation & Insertion
- P artenaires



IA 80
IA 60
IA 02

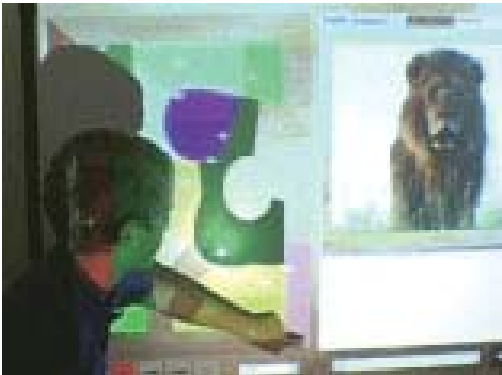


Savannah : comprendre le comportement animal

futurelab



Un jeu de réalité augmentée



- <http://www.futurelab.org.uk/projects/savannah>

Twitter : laderniereannee

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://twitter.com/laderniereannee>. The page features the Twitter logo and a navigation bar with 'Login' and 'Join Twitter!' buttons. A yellow banner at the top reads: 'Hey there! **laderniereannee** is using Twitter. Twitter is a free service that lets you keep in touch with people through the exchange of quick, frequent answers to one simple question: What are you doing? **Join today** to start receiving **laderniereannee's** tweets.' A green 'Join today!' button is present, with a link for users already on Twitter: 'Already using Twitter from your phone? [Click here.](#)'

The profile section for **laderniereannee** includes a profile picture of a group of people, the name 'laderniereannee', and a bio: 'Name Bacprocommerce', 'Location La Rochelle, LP Doriolle', and 'Bio Nous sommes une classe de terminale bac pro commerce d'un Lycée pro et leur équipe pédagogique pour une utilisation pédagogique de Twitter'. It also shows '19 following' and '19 followers', and '17 Tweets'. A 'Following' section at the bottom shows several profile icons.

A tweet from **@senorita_Sasa** is displayed: 'alors à toi de faire le lien mnt avec le texte: pquoi Eicher a t-il choisi une musique aussi lente pour ces paroles?' with a timestamp of 'about 24 hours ago from web'. Below the tweet, a reply from **@senorita_Sasa** is partially visible: 'tu imaginais plutôt quelle musique à la vue'.

Twitter : acCorse

http://twitter.com/acCorse

SAVOIE 2009 journée école

twitter Login Join Twitter!

Hey there! **acCorse** is using Twitter.

Twitter is a free service that lets you keep in touch with people through the exchange of quick, frequent answers to one simple question: What are you doing? **Join today** to start receiving **acCorse's** tweets.

Join today!

Already using Twitter from your phone? [Click here.](#)

 **acCorse**

Name Académie de Corse
Location Corse, France
Web <http://www.ac-cor...>
Bio Académie de Corse, ministère de l'Education nationale

4 following 38 followers

Tweets 19

Favorites

Following

C'est la rentrée des classes...
 Consultez le calendrier scolaire
 2009/2010 de l'académie de Corse :
<http://tinyurl.com/nenyhd>
 2:26 AM Sep 3rd from web

Ouverture des concours enseignants 1er et 2nd degré pour



Les pratiques numériques des « jeunes »...

Digital Natives – natifs numériques

- Equipement et logiciels de jeux, **une croissance de 11% par an**

Source : e.virtuoses.net

- **98% d'internautes** chez les 12-17 ans
- **53%** des adolescents français ont déjà écrit des textes sur leur propre page Internet

Source : enquête ARCEP-CREDOC (juin 2008)

- **10 000 heures de jeux vidéo** vs 5 000 de lecture de livres

Source : Prensky, 2004

Réseaux sociaux

facebook
Accueil
Profil
Amis
Boîte de réception **11**
Eric Sanchez
Paramètres
Déconnexion



Mes photos (1)

[Modifier mon profil](#)

Écrivez quelque chose à propos de vous.


Informations


Lieu de résidence :
Lyon, France

Amis

21 amis [Afficher tout](#)


Isabelle
Quentin


Nicolas
Godinot


Hélène
Ormières

Eric Sanchez

Mur
Infos
Photos
+

[Modifier les informations](#)

Informations générales

Sexe : Homme

Coordonnées

Adresse électronique : eric.sanchez@inrp.fr

Ville actuelle : Lyon, France

Site web : <http://comenius.blogspirit.com/>

Formation et emploi

3e cycle : Université de Lyon
PhD, Didactique

Employeur : Institut National de Recherche Pédagogique

Fonction : Maître de Conférences

Lieu : Lyon, France

Pages [Afficher tout \(1\)](#)

e-Learning Lab - Center for User Driven Innovation, Learning and Design

Formation

Groupes

Liens [Afficher tout \(4\)](#)

Applications

Discussion en ligne (2)

1

Mondes virtuels



Le Web participatif, 2.0, UGC...



Jeux



Le développement des *jeux sérieux*



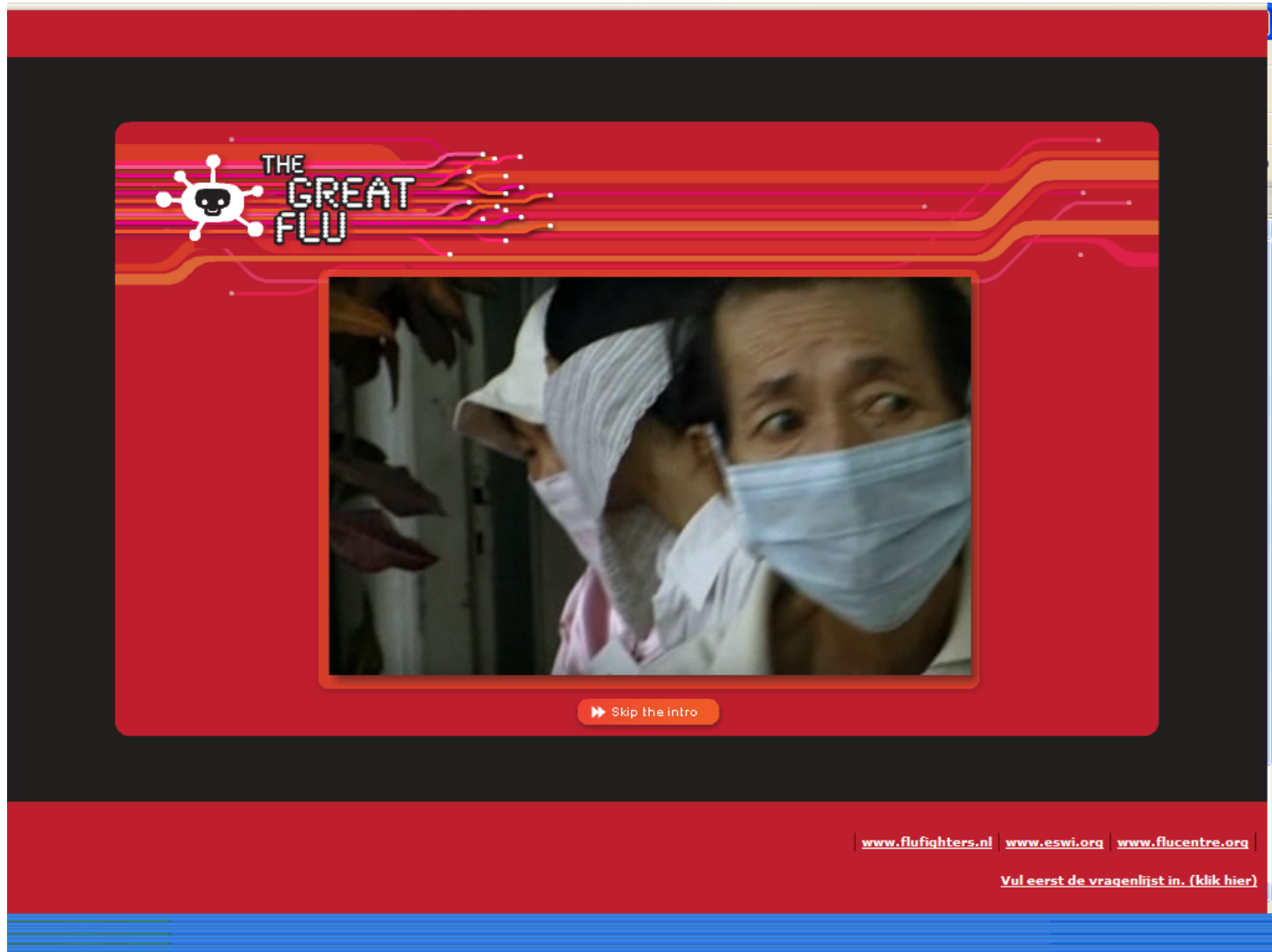
Lego Serious Play

Le développement des *jeux sérieux*...

- Pour le secteur de la santé, l'armée, les entreprises, les grandes organisations internationales
- Pour communiquer, sensibiliser, former
- Le développement des aspects collaboratifs



The Great Flu



The screenshot shows a video player interface with a red background. In the top left corner, there is a logo featuring a stylized skull with circuit-like lines extending from it, and the text "THE GREAT FLU" next to it. The main video frame shows a close-up of a person wearing a white surgical mask and a white lab coat, looking slightly to the side. Below the video frame, there is a red button with a right-pointing arrow and the text "Skip the intro". At the bottom right of the player, there are three website URLs: www.flufighters.nl, www.eswi.org, and www.flucentre.org. Below these URLs, there is a link that says "Vul eerst de vragenlijst in. (klik hier)".

Epidemik



Pandemic II

ahkong.net

BREAKING NEWS

- GOVERNMENT OF ARGENTINA WILL START USING PESTICIDES ON INSECTS IN AN ATTEMPT TO REDUCE INFECTION RATES
- WATER LEVELS IN CANADA STARTING TO LOWER
- GOVERNMENT OF CANADA ENFORCING CURFEWS TO PREVENT INFECTION
- GOVERNMENT OF PERU ENFORCING CURFEWS TO PREVENT INFECTION
- GOVERNMENT OF ARGENTINA SHUTS DOWN HOSPITALS

ORLD DISEASE 3 || 20 : 08 01 2009



Swine Fighter

← Previous Game



Favorites

Share

Get Widget

Next Game →

Score: 1



Les nouvelles pratiques des adolescents



L'enseignement « traditionnel »

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>

Des enjeux pour l'éducation...


The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning | November 2008

Living and Learning
with New Media:
Summary of Findings from the
Digital Youth Project

Mizuko Ito, Heather Horst,
Matteo Bittanti, danah boyd,
Becky Herr-Stephenson, Patricia G. Lange,
C.J. Pascoe, and Laura Robinson

with

Sonja Baumer, Rachel Cody,
Dilan Mahendran,
Katyka Martinez, Dan Perkel,
Christo Sims, and Lisa Tripp



MACARTHUR
The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation

www.macfound.org

« New media forms have altered how youth socialize and learn, and this raises a new set of issues **that educators, parents, and policymakers should consider.** »

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>



Des initiatives institutionnelles...

*« je souhaite que les universités se créent un véritable patrimoine de leur documentation numérique, avec des cours enregistrés, des documents numérisés, ou encore des **serious games** »*

Valérie Péresse

Grandes orientations de la politique du numérique à l'Université - Assises du numérique, 29 mai 2008



La question des contenus...

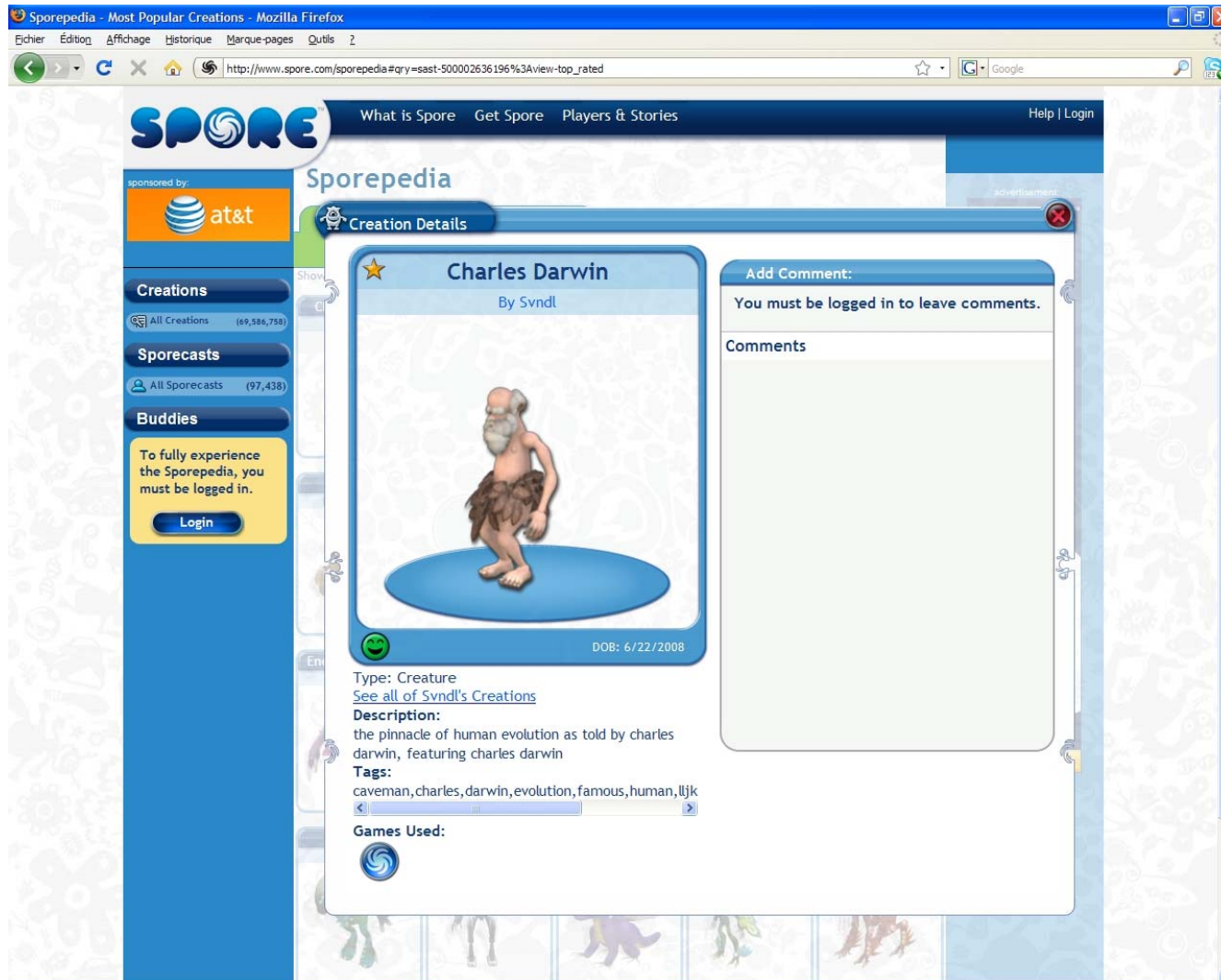


Spore, un jeu sérieux ?



Sanchez, E., & Prieur, M. (2008). Spore, un jeu sérieux pour comprendre l'évolution biologique ? Les Dossiers de l'Ingénierie Educative CNDP (65) 18-21.

Le succès du jeu : contenu créé par l'utilisateur et communauté de pratique



The screenshot shows a web browser window displaying the Sporepedia website. The page title is "Sporepedia - Most Popular Creations - Mozilla Firefox". The URL in the address bar is "http://www.spore.com/sporepedia#qry=sast-500002636196%3Aview-top_rated".

The website header includes the "SPORE" logo, navigation links for "What is Spore", "Get Spore", and "Players & Stories", and a "Help | Login" link. A sidebar on the left is sponsored by "at&t" and contains navigation buttons for "Creations" (All Creations: 69,586,738), "Sporecasts" (All Sporecasts: 97,438), and "Buddies". A yellow box in the sidebar encourages users to login for a full experience.

The main content area is titled "Sporepedia" and shows "Creation Details" for a creature named "Charles Darwin" by user "Svndl". The creature is a cavewoman-like figure with a large white beard and a brown loincloth, standing on a blue oval. The creation date is listed as "DOB: 6/22/2008".

Below the creature image, the page lists:

- Type: Creature
- [See all of Svndl's Creations](#)
- Description: the pinnacle of human evolution as told by charles darwin, featuring charles darwin
- Tags: caveman, charles, darwin, evolution, famous, human, lljk
- Games Used: (indicated by the Spore logo)

On the right side of the creation details, there is a "Comments" section. The "Add Comment:" area contains the message "You must be logged in to leave comments." and a "Comments" list area which is currently empty.

Antispore

ANTI SPORE
Resisting EA's War on Creationism

Home
About Anti Spore
The Real About Page
Subscribe

admin

It warms my heart & Bible

Filed under [Uncategorized](#)

Sep
21
2008

I wanted to thank everyone for all the support since my last post, things have been quite busy here so I haven't had much free time. But it really makes me feel like I am winning seeing as there have been over 6000 comments since my last post.

I appreciate all the people that took the times to read and understand my beliefs behind this website. You all make it worth while. Just so you all know I do read all the comments, and those of you still yelling at me make me give praise to God that you continue to prove my points and show how wrong this all is. Thank you.

I will continue to pray for you all.
~A dmin

Tags: [antispore](#), [beliefs](#), [growth](#), [prayer](#), [thanks](#)

518 responses so far

admin

Understand my beliefs please

Filed under [Uncategorized](#)

Sep
11
2008

I think part of the problem that is going on here is that the bulk of you are ignorant as to the

RECENT POSTS

- ❖ [It warms my heart & Bible](#)
- ❖ [Understand my beliefs please](#)
- ❖ [Will Wright brainwashes founder of SETI, Frank Drake](#)
- ❖ [Mr. Wright strikes again](#)
- ❖ [On a positive note](#)

Discover

Is evolution true?
Does it matter
what you believe?
Get your free book.

Un modèle d'évolution de type dessein intelligent



« *I think the game is really trying to give an overview of evolution in a way that is very toy-like and caricature-like. We put the player in the role of an intelligent designer.* »

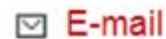
Will Wright, USA Today

'Spore' Game Helps Players Understand Intelligent Design

Fans of a video game about evolution include young Christian teenagers and intelligent design proponents

By Katherine T. Phan
Christian Post Reporter
Sun, Sep. 14 2008 01:50 PM EDT

[-] Text [



E-mail



Print



RSS



More on Topic

Digg This

« The game even refutes many Darwinist objections to I.D. »

Un usage dans un cadre éducatif

Spore Universe


- Presents the evolutionary possibilities
- Creatures have very obviously been designed by the whims of their makers

Your Universe

- Has creationism the power to explain our material origins?
- Has evolution the power to explain the meaningfulness of life?



Leave a comment below...


1 Comment 

Click Rybert to continue...

Rybert

This is a short follow-up comment on the usefulness of my eyes. I should have clarified that six eyes doesn't serve any particular survival advantage in Spore. Rather, I have six eyes because they look cool to my creator. I suppose there could be things that exist in your universe merely because they look cool.

Sunday, September 28, 2008 - 08:16 PM

[Add a Comment](#) 

<http://www.sporeeducation.com>

“Even the things that (Spore) gets wrong, it could be a teachable moment. Here’s something the game gets wrong. Why is it wrong?”

Joe Meert



“ Then Spore itself might evolve”

John Bohannon

SimCity



« le logiciel prend des libertés avec la réalité (la population vient parfois habiter au pied de la centrale) et il ne montre pas la polarisation de l'espace autour de la ville. »

Y. Hochet (ludus.com)

ADEME

Jeu de simulation on-line

ECOVILLE

Construis ta ville pour qu'elle se développe
en harmonie avec l'environnement

Jouer

Télécharger le jeu
(Jouer sans être connecté,
envoyer le jeu à un ami...)

Mac PC



*"Deviens le clochard le plus talentueux de Paris
et installe-toi à Versailles !"*



Rue89

*"Je peux dire que Clodogame est répugnant,
j'y ai joué"*



 minutes.fr

«Clodogame», un jeu puant selon le gouvernement



LE PROGRÈS.fr

Le gouvernement indigné par le jeu «Clodogame»



SallyLassalle

« Effectivement, il y'a un véritable tabou autour des SDF. Alors ce tabou on le comble de clichés. Et le danger, c'est de croire à ces clichés. Les reprendre dans un jeu sert à les identifier comme clichés, et donc, je pense, participer à les supprimer. »



La question des apprentissages...

Apprendre en jouant, une question nouvelle ?

- Vygotski, L., Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (Eds.). **(1934)**. *Mind in Society. Development of Higher Psychological Processes* (1978 ed.). Cambridge: Harvard University Press.
- Dewey, J. **(1938)**. *Experience and education* (2006 ed.): Southern Illinois University Press.
- Piaget, J. **(1945)**. *La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.
- Baron, G.L., Bruillard, E. **(1996)** *L'informatique et ses usagers dans l'éducation*, Presses Universitaires de France, l'Éducateur, Paris, 312 p.

Jeux et apprentissage, des liens naturels



- une fonction d'adaptation sensori-motrice au milieu de vie
- une fonction d'établissement de relations sociales
- une fonction de développement des capacités cognitives

Jacob, S. and T. Power (2006). Petits joueurs. Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères. Sprimont (Belgique), MARDAGA.

Jeux et apprentissage, des liens naturels



- Savoir faire
- Savoir être
- Savoir

= COMPETENCE

Alors dans ces conditions...

*‘Can games have educational value?’
becomes absurd. It is not games but schools
that are the newfangled notion, the untested
fad, the violator of tradition. Game-playing is a
vital educational function for any creature
capable of learning.’*

Crawford, C. (1982) The Art of Computer Game Design. Volume, 81 DOI

Jeux et apprentissage, des tensions aussi



- Apprendre vs Jouer
- Liberté vs Contrôle
- Exploration vs Pilotage
- Exerciseur vs Micromonde
- Transmission vs Construction
- Intervention vs non intervention de l'enseignant

Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Digital Kompetanse*, 1(3), 184–213.

Jeux ? Situations d'apprentissage ?

- « *On dirait qu'on serait...* » (une activité de **second degré**)
- « *Je décide que...* » (l'**autonomie**)
- « *Tu triches !* » (des **règles**)
- « *C'est nul !* » (la **frivolité**)
- « *Quel suspens !* » (l'**incertitude**)



Brougère, G. (2005). Jouer/Apprendre. Paris, Economica.

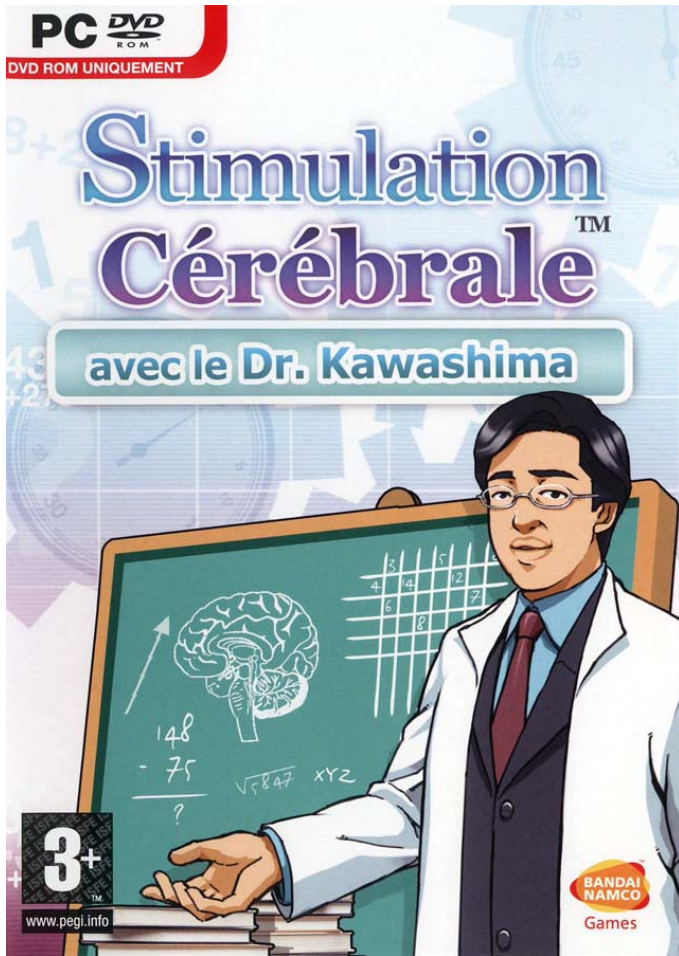
Jouer pour apprendre : des arguments...

“In conventional education, the learner is usually aware of the objectives of the activity he or she is engaged in. For children, such learning objectives often have little meaning... In interactive edutainment, on the other hand, the objective can be hidden while the activity appears driven by exploration, discovery and adventure. »

Ahuja, R., S. Mitra, et al. (1995). Education Through Digital Entertainment - A Structured Approach. Ann. Conv. Of CSI, New Delhi.



Qu'apprend-on en jouant ?



« *l'Entraînement cérébral* » n'a que deux effets modestes (20%) sur les six tests, comparables à d'autres jeux (ou le groupe contrôle) et **doit être considéré comme une simple distraction** »

- Lorant-Royer, S., Spiess, V., Goncalves, J., Lieury, A. Programmes d'entraînement cérébral et performances cognitives : efficacité, motivation... ou « marketing » ? De la Gym-Cerveau au programme du Dr Kawashima, *Bulletin de psychologie*, Tome 61 (6), N°498, 2008, p. 531-549.

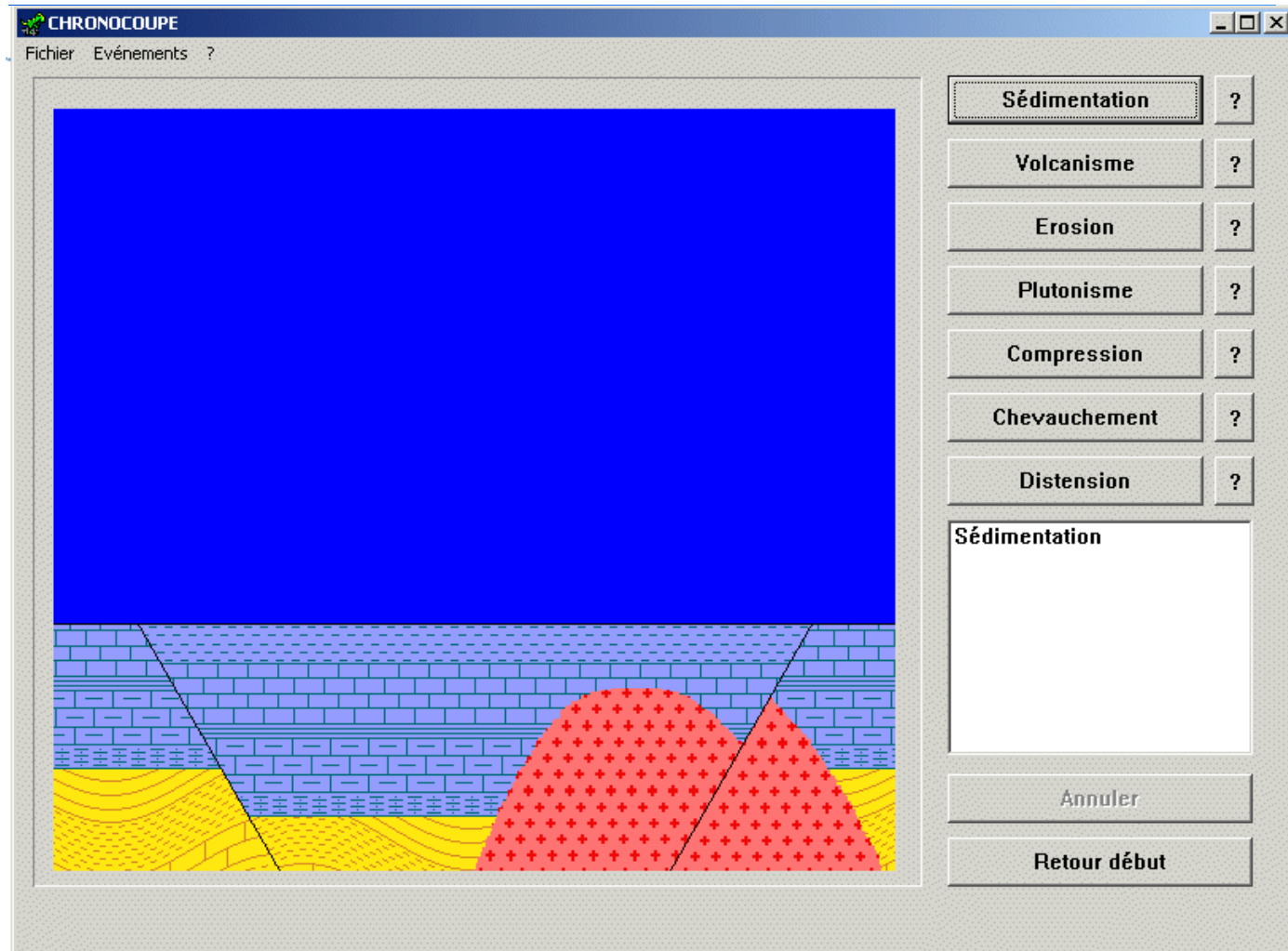
Zombidivision



Peut-on apprendre les mathématiques en détruisant des zombies ?

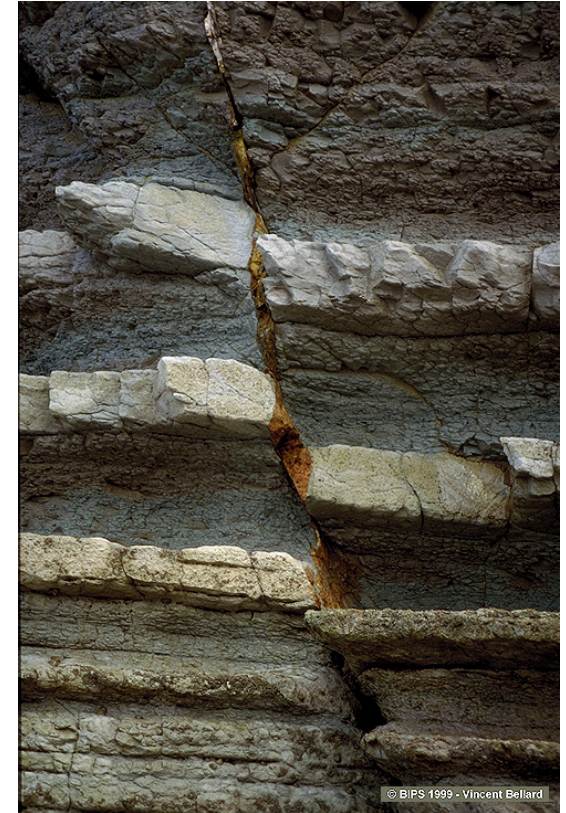
Habgood, M. P. J. (2007). *The effective integration of digital games and learning content*. PhD Thesis, University of Nottingham.

Chronocoupe...



La situation...

- **Une consigne**
Reproduisez les (5) images de coupes géologiques
- **Un objectif d'apprentissage**
« Une structure géologique A a été mise en place postérieurement à une structure géologique B si elle la recoupe ou se superpose à cette dernière »



Sanchez, E. Playing in the Classroom to Learn Geology: An Empirical Study about the Uses of a Serious Game. ESERA 2009, Istanbul, Turkey.

Chronocoupe...

- **Ce que les élèves font :**
« jouer » à reproduire des coupes géologiques
- **Ce que l'on voudrait qu'ils apprennent :**
Déterminer la chronologie des événements géologiques qui ont affecté une région en analysant un affleurement

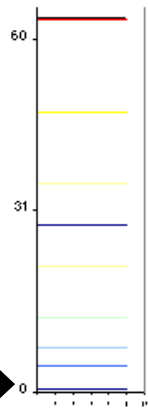


Un élève...

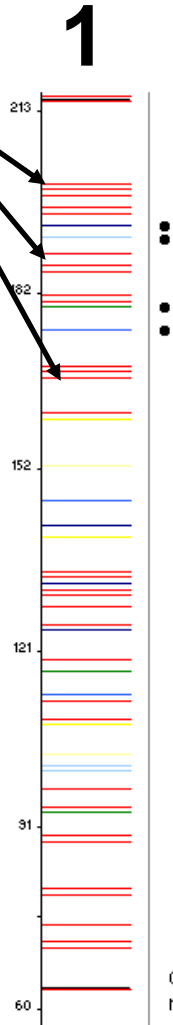
affiche l'image à reproduire

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| ■ Charge une image | ■ Affiche le modèle |
| ■ Cache le modèle | ■ Annule le dernier événement |
| ■ Retour Début | ■ Sédimentation |
| ■ Volcanisme | ■ Erosion |
| ■ Plutonisme | ■ Compression |
| ■ Chevauchement | ■ Distension |
| ■ Aide | |

le temps est indiqué en sec

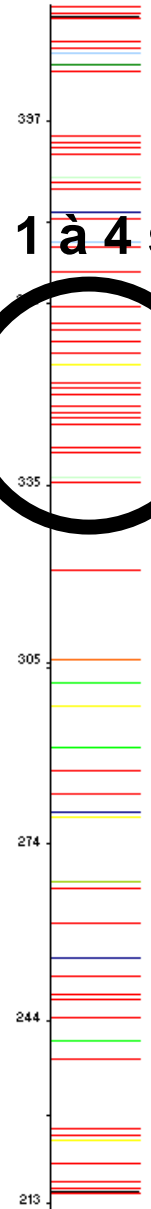
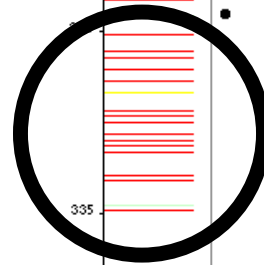


phase exploratoire

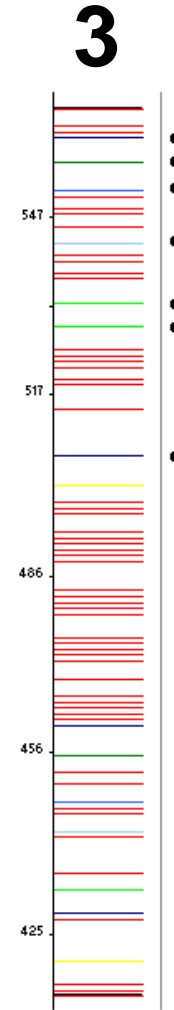


Charge "image modèle" 1

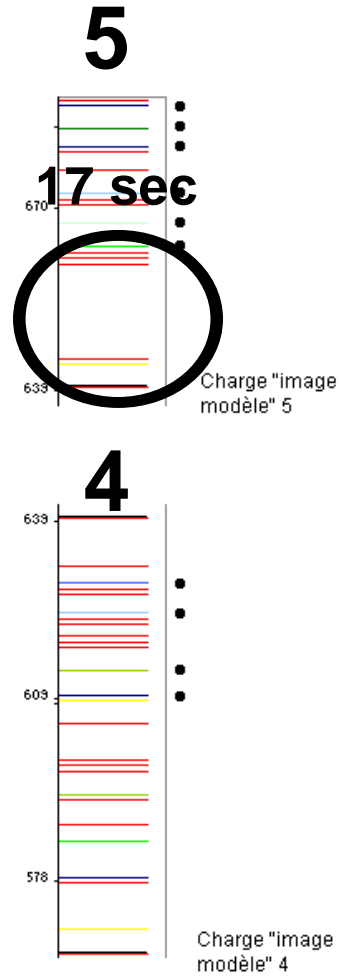
de 1 à 4 sec



Charge "image modèle" 2

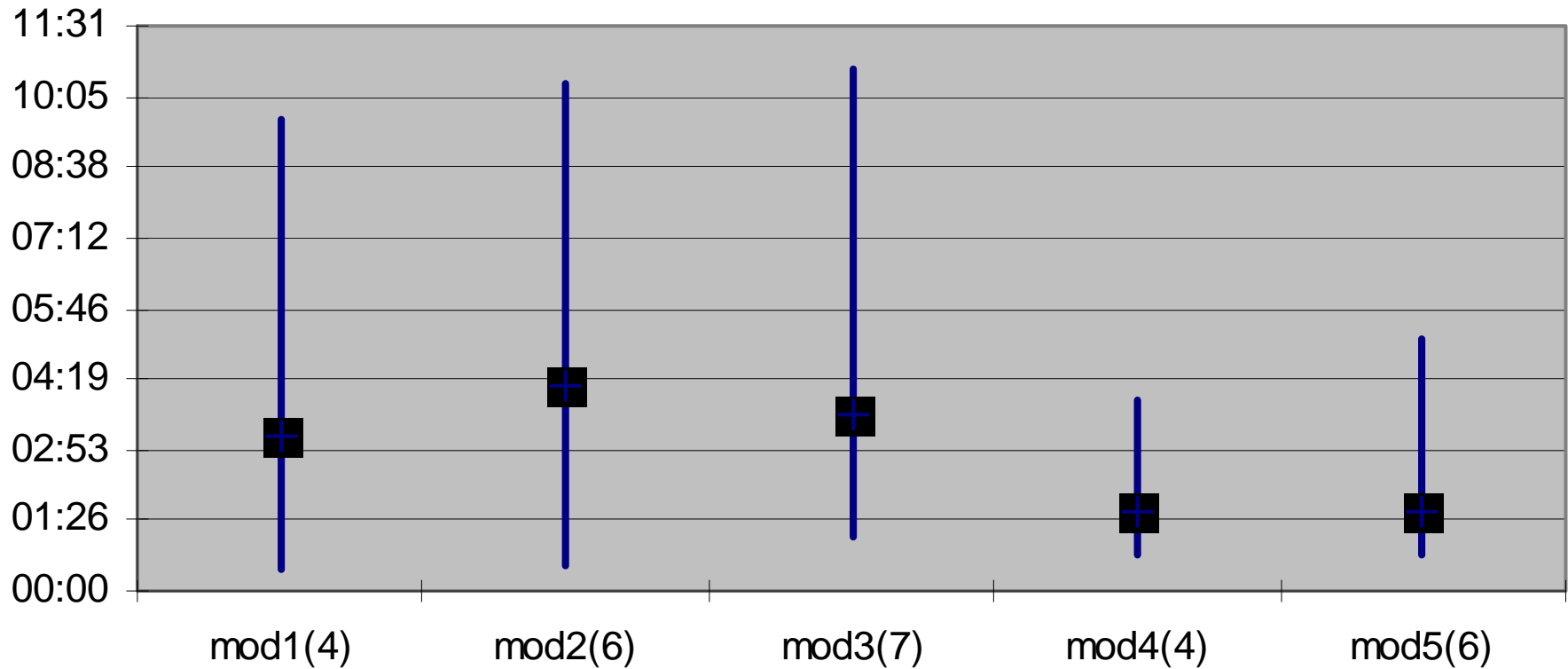


Charge "image modèle" 3

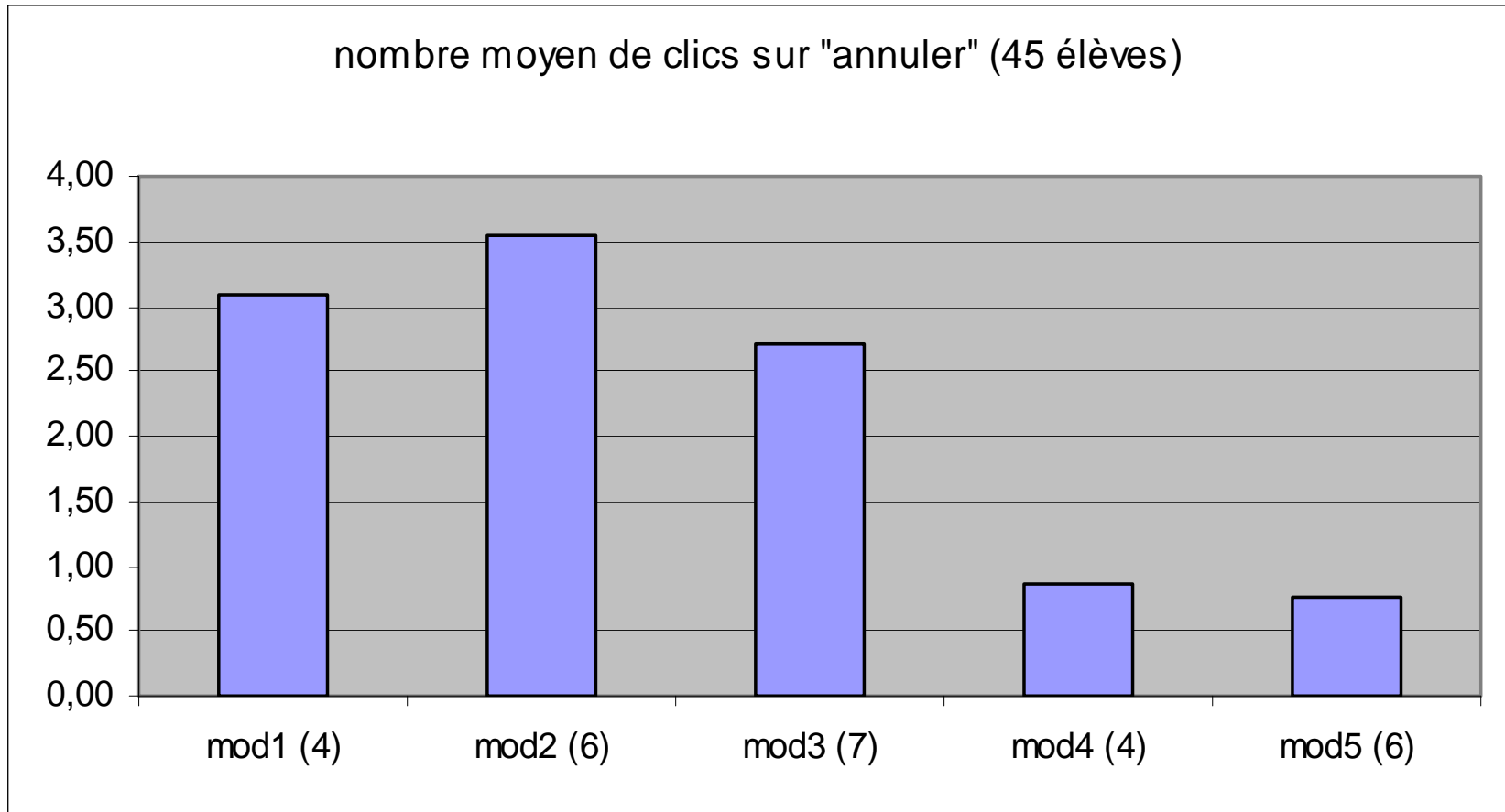


Des apprentissages...

temps moyens de réalisation (45 élèves)



Un changement de stratégie...



Quels apprentissages ?

- Les élèves apprennent à « faire »
- Ils sont capables de « faire » dans un autre contexte
- Ils ne savent pas expliquer comment « ils font »



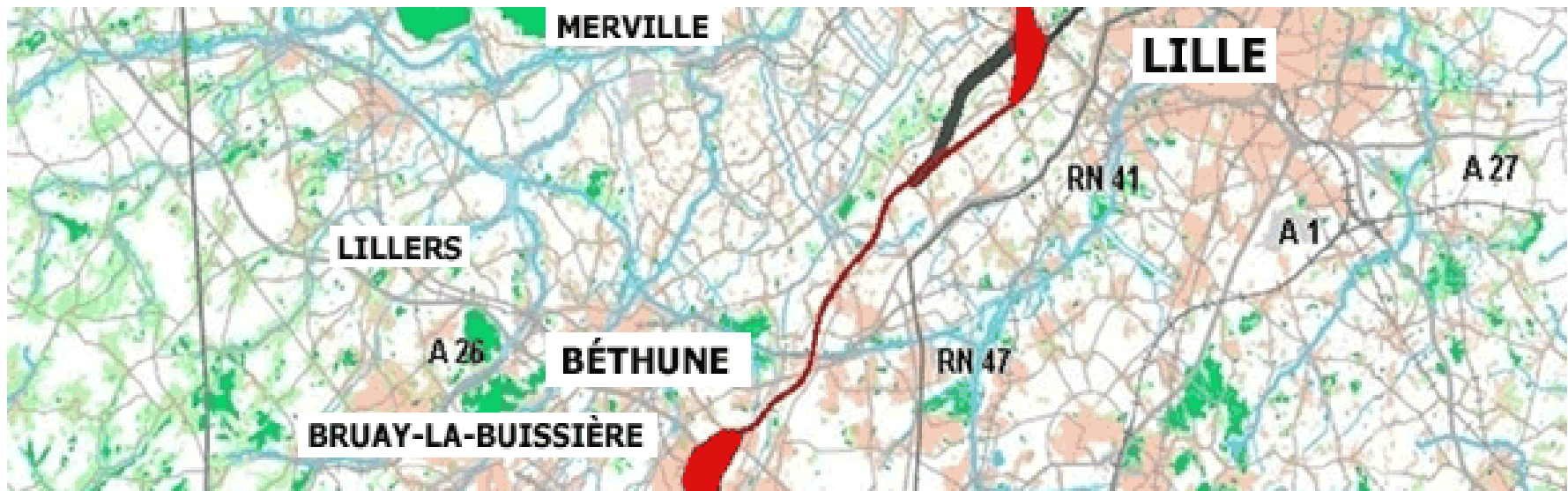
Les mots (d'élèves) de la fin...

- « Très bon logiciel pour apprendre la géologie en s'amusant (mais pas trop qu'en même) »
- « Sans l'explication d'un professeur on ne peut pas vraiment apprendre quelque chose. Mais c'est assez ludique comme logiciel »

Des jeux de rôle avec Google Earth

2007/08 – La localisation de la boucle d'essais ferroviaires

2008/09 – Le tracé de l'autoroute A24

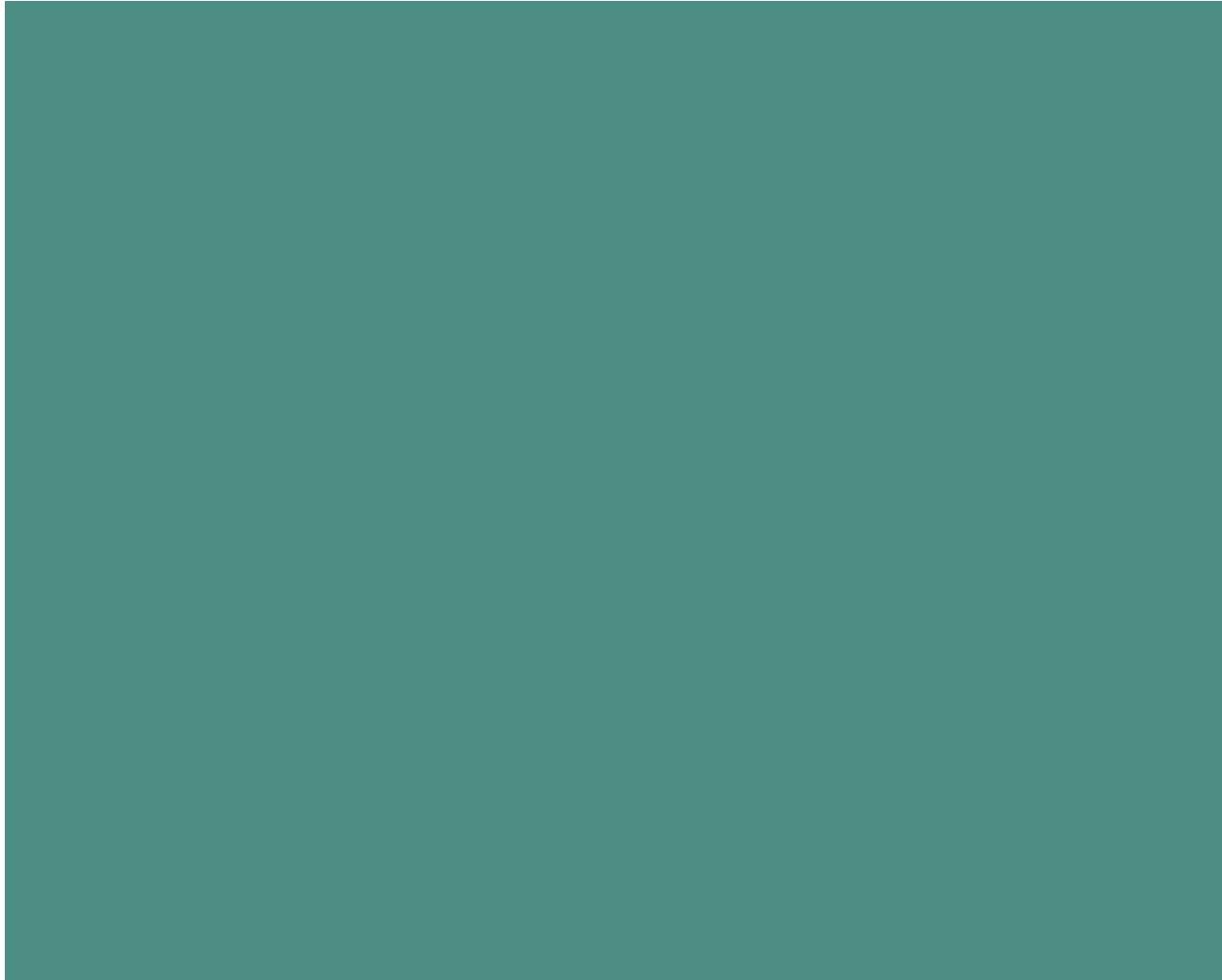


Sanchez, E., & Jouneau-Sion, C. (2009). Playing in the Classroom with a Virtual Globe for Geography Learning. In T. Jekel & A. Koller & K. Donert (Eds.), Learning with Geoinformation IV (pp 70-86). Heidelberg: Wichmann.

Le(s) jeu(x)...

- 1- **Consulter des informations** sur le projet et le personnage joué, découvrir le logiciel
- 2- **Préparer un argumentaire** pour défendre son point de vue en accord avec le personnage joué
- 3- **Présentation orale** pour exprimer son point de vue
- 4- **Collaborer** pour trouver un compromis
- (5- **Debriefing**)

Dans la classe...



1. Les élèves sont engagés

" C'est mieux de jouer un rôle, on comprend les gens"

- Des activités plus proches de la réalité
- L'opportunité de donner du sens aux tâches réalisées



1. Les élèves sont engagés

« *On a des responsabilités* »

- Avoir des responsabilités avec des conséquences minimisées



2. Travailler ensemble

Travail coopératif :
Partager les tâches

Travail collaboratif :
Partager les objectifs



" Comme il faut expliquer aux autres alors on comprend mieux "

Qu'est ce que les élèves ont appris?

- Des concepts qu'ils maîtrisent :
 - Aménagement du territoire
 - L'environnement et sa préservation
- Ils apprennent à **argumenter**
- Des concepts qu'ils ne maîtrisent pas :
 - L'impact d'une autoroute sur le développement économique

L'étape de **débriefing** est très importante

Un monde virtuel pour concevoir un jeu

- Un usage relativement aisé aussi bien pour l'enseignant que pour ses élèves
(mais beaucoup de travail !)
- L'enseignant garde le contrôle des contenus
- Une éducation à l'usage de ces outils



L'intérêt des outils qui permettent à l'utilisateur de créer le contenu



Récapitulons...



Des arguments pour jouer en classe

- Développer la **motivation**
- Développer des **compétences**
- Donner du **sens** aux activités éducatives
- **Dédramatiser** l'erreur
- Prendre en compte la **dimension affective**
- **Socialiser**
- **Eduquer** aux médias/aux technologies
- **Aider** des élèves en difficulté

Et les enseignants...

Des besoins en termes...

- d'exemples de jeux expérimentés en classe
- de guides pour la conception ou le choix des jeux
- de guides pour la mise en œuvre dans la classe

... de formation



Les technologies vont-elle changer l'école ?



New York Times No. 306-NT-520A-6 in National Archives

“To-day’s Aerial Geography Lesson”



eric.sanchez@inrp.fr

<http://comenius.blogspirit.com>

