

## DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Patrick Dion

## COMITÉ D'ORIENTATION

Caroline d'Atabekian, Anne-Marie Bardi,  
Georges-Louis Baron, Alain-Marie Bassy, Michel Bézard,  
Gilles Braun, Isabelle Bréda, Éric Bruillard,  
Sylvie Casanova-Karsenty, Jean-François Cerisier,  
Alain Chaptal, Odile Chenevez, Jean Clément,  
Christine Develotte, François Jarraud, Francis Jolly,  
Caroline Jouneau-Sion, Guy Ménant, Serge Pouts-Lajus,  
Gérard Puimatto, Luc Trouche

## RÉDACTEUR EN CHEF

Michel Bézard  
Service national des productions imprimées et numériques  
91, rue Gabriel-Péri 92120 Montrouge  
michel.bezard@cndp.fr

## RÉDACTRICE EN CHEF ADJOINTE

Caroline d'Atabekian  
atabek@cndp.fr

## SECRÉTARIAT

Lydia Chenal-Quellier  
lydia.chenal@cndp.fr  
Tél.: 01 46 12 86 60 Télécopie: 01 46 12 86 86

## ADRESSE WEB

www.cndp.fr/DossiersIE

## MAQUETTE

CNDP – Division de la production

## DIRECTION COMMERCIALE

Relations commerciales: Catherine Rastier  
Tél.: 05 49 49 78 60  
abonnement@cndp.fr

## RÉGIE PUBLICITAIRE

Mistral Media, Luc Lehéry: directeur de la publicité,  
365, rue de Vaugirard 75015 Paris  
Tél.: 01 40 02 99 00 Télécopie: 01 40 02 99 01

## CPPAP

0408 B 05525

## ÉDITORIAL

- Les avatars téléportés vers l'école de la vraie vie? 3

## SERIOUS GAMES, JEUX VIDÉO ET JEUX DE SIMULATION À L'ÉCOLE

- Jeux vidéo et école: une aire d'apprentissage commune? 6
- Une enquête européenne sur les jeux électroniques à l'école 10
- Du ludo-éducatif aux jeux vidéo éducatifs 12
- Échec scolaire et jeu vidéo: un enjeu d'éducation 16
- Spore, un jeu sérieux pour comprendre l'évolution biologique? 18
- Des jeux de simulation pour comprendre le monde en histoire, géographie et éducation civique 22

## SECOND LIFE ET ÉDUCATION

- *Second education*, splendeur et misère des univers 3D 26
- Le village d'apprentissage virtuel des langues de l'académie d'Amiens 32
- Un espace virtuel convivial pour apprendre à travailler ensemble 34
- Les machinimas, Second Life et la pédagogie de l'animation 38

## IMAGINAIRE NUMÉRIQUE

- Un panorama des arts numériques en Europe 52

# virtuels, espaces imaginaires

## APPLICATIONS PÉDAGOGIQUES

- De l'imaginaire romantique à ses avatars numériques 58
- Monde virtuel et littérature, l'imaginaire questionné 62
- Simulation globale en cours d'allemand 65
- Remotivation et remédiation avec des jeux vidéo 68

## Un point d'actu : LE TRAVAIL COLLABORATIF 73

- Associations d'enseignants et travail collaboratif, quels modèles? 74
- Conception et usages de ressources *pour et par* les professeurs: développement associatif et développement professionnel 78
- Un premier regard sur le fonctionnement de Sésamath et son adaptation possible à d'autres collectifs d'enseignants 83
- La création de ressources éducatives par les communautés d'enseignants à l'ère d'Internet: un point d'étape 86
- Rhapsodie sur la collaboration 90
- Le travail collaboratif en section diplôme supérieur d'arts appliqués 93
- Exemples de politiques en Afrique subsaharienne 95

## DOSSIER « MONDES VIRTUELS, ESPACES IMAGINAIRES »

- Remerciements à Évelyne Bevort, Béatrice Bocard, Delphine Groux, Sylvie Lamy, Guy Ménant et aux éditions Peter Lang
- Auteurs: Caroline d'Atabekian, Philippe Bonfils, Andrew Burn, Patrice Chazerand, Bénédicte Dumouchel, Catherine Geeroms, Philippe Godiveau, Florian Grenier, Jean-Claude Hazé, Caroline Jouneau-Sion, Chantal Manes, Dominique Moulon, Stéphane Natkin, Michèle Prieur, Claude Léa Schneider, Éric Sanchez, Michael Stora, Patricia Wastiau

## « UN POINT D'ACTU » : LE TRAVAIL COLLABORATIF

- Remerciements à Benjamin Clerc, Sébastien Hache
- Auteurs: Caroline d'Atabekian, Éric Bruillard, Alain Chaptal, Jean-Michel Dalle, Ghislaine Gueudet, Caroline Jouneau-Sion, Jean-Paul Moiraud, Virginie Torrens, Luc Trouche, Jean-Philippe Vanroyen

## ILLUSTRATIONS ET DESSINS

- Anna Pietsch (pages 17, 85, 87, 89)
- Soph' (pages 75, 76)

## COUVERTURE

Adaptée de l'avatar de Britta Pollmuller dans Second Life

## RÉVISION

Laure Técher

## IMPRESSION

Jouve

11, bd de Sébastopol – 75001 Paris