



INVITATION

JOUER
POUR APPRENDRE
À MIEUX VIVRE
ENSEMBLE

DIVERSECO

17 novembre 2023
île du Saulcy à Metz

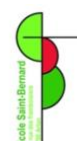
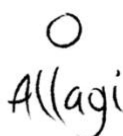


Ressources Ludopédagogie

par la [Délégation d'Accompagnement à la Créativité, l'Ingénierie et la Pédagogie \(DACIP\)](#)
Université de Lorraine

Contact [DIVERSECO](#) (France) : Aude-Églantine Rozier aude.rozier@univ-lorraine.fr

- Formation en ligne SOOC – « [Concevoir un jeu pédagogique](#) » – UNICAEN (2022)
- ALVAREZ, Julian. *Du jeu vidéo au serious game. Approches culturelle, pragmatique et formelle*. Thèse de doctorat, Universités Toulouse II et Toulouse III, Toulouse, 2007.
- ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien & RAMPNOUX, Olivier. *Apprendre avec les serious games ?* Canopé éditions, 2016.
- BARTLE, Richard. *Who Plays MUAs? Comms Plus !*, October/November 1990, pp18-19, 1990
- BARTLE, Richard. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*, The Journal of Virtual Environments, 6, pp11-16, 1996.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard, 1967.
- GENVO, Sébastien. *Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot*. Sciences du jeu[en ligne]. 1 octobre 2013. N° 1. DOI 10.4000/sdj.251. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/sdj/251>
- GUIGON, Gaëlle, HUMEAU Jérémie, et VERMEULEN Mathieu. « *Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement* ». In 9ème Colloque Questions de Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur (QPES 2017). Grenoble, France, 2017. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01503763>.
- SANCHEZ, Eric, ROMERO, Margarida. *Apprendre en jouant. Mythes et réalités* Retz, 2020.
- Sauvé, L., Renaud, L., & Gauvin, M. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89-107. <https://doi.org/10.7202/016190ar>
- VERMEULEN, Mathieu. *Une approche meta-design des learning games pour développer leur usage*. Doctoral dissertation, Sorbonne Université, Faculté des Sciences et Ingénierie), 2018.
- YEE, Nick. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, pp772-775, 2006.



Centre Pierre Janet – Université de Lorraine - Bât. SHS-Metz, aile Est 3^e étage, Île du Saulcy 57000 Metz
+33 (0)3 72 74 82 93 - centrepierrejanet@univ-lorraine.fr - www.centrepierrejanet.univ-lorraine.fr

Directeur : Pr. Cyril Tarquinio
N° de SIRET : 130 015 506 00012