

Les webinaires TED-FAD – I-TEQ présentent

Utiliser Zotero dans un contexte d'étude et de recherche

Animation : Patrick Plante

1^{er} décembre 2025 – 12h15 à 13h00 - Zoom



**TED
FAD** LE SITE DES ÉTUDES SUPÉRIEURES EN
TECHNOLOGIE ÉDUCATIVE ET EN FORMATION
À DISTANCE DE L'UNIVERSITÉ TÉLUQ

UNIVERSITÉ
TÉLUQ

 **i-TEQ**
Centre de recherche et d'innovation
en technologie éducative du Québec

Z Plan du webinaire

- Qu'est-ce que Zotero?
- Les fonctions de base
- L'utilisation des marqueurs
- L'utilisation de l'IA
- Des questions?





Objectif du webinaire

L'objectif de ce webinaire est de permettre aux personnes participantes de se **familiariser** avec certaines fonctionnalités clés de Zotero, notamment l'utilisation des **marqueurs (tags)** pour organiser et retrouver facilement des références, ainsi que l'intégration de **l'intelligence artificielle** pour optimiser la gestion des données bibliographiques. Bien que cette rencontre ne vise pas à former des experts, elle a pour ambition de susciter l'**intérêt** des participants et de leur donner le goût d'explorer ces outils dans le cadre de leurs activités de recherche, en mettant en évidence leur potentiel pour simplifier et enrichir leurs pratiques.



1 Qu'est-ce que **Zotero**?

Un outil de gestion bibliographique est un logiciel ou une application qui permet de **créer et de regrouper des références bibliographiques**. Ces références (livres, articles, sites, courriels, vidéos, images, émissions de radio, capsules sonores, lois, etc.) peuvent être **modifiées, annotées et classifiées** selon plusieurs paramètres.

À partir d'une base de données bibliographiques, communément appelée une bibliothèque personnelle, un utilisateur peut insérer des références ainsi qu'une bibliographie dans un texte édité avec un logiciel de traitement de texte comme **Microsoft Word, Open Office ou Libre Office**. Les références et la bibliographie peuvent être produites selon le format du **style choisi (APA, Chicago, Vancouver, etc.)**, indépendamment de la bibliothèque.

Certains logiciels de gestion bibliographique offrent la possibilité d'accéder aux références de la bibliothèque personnelle sur Internet, ainsi que sur tout autre ordinateur branché au compte. Ainsi, la **bibliothèque personnelle est à jour et accessible sur plusieurs supports (Web, ordinateur, tablette et mobile)**.

Une synchronisation Web est aussi possible. Celle-ci permet de créer des **bibliothèques partagées** entre plusieurs personnes qui travaillent sur un même projet.



1 Qu'est-ce que **Z**otero?

Plusieurs raisons justifient l'utilisation du logiciel Zotero :

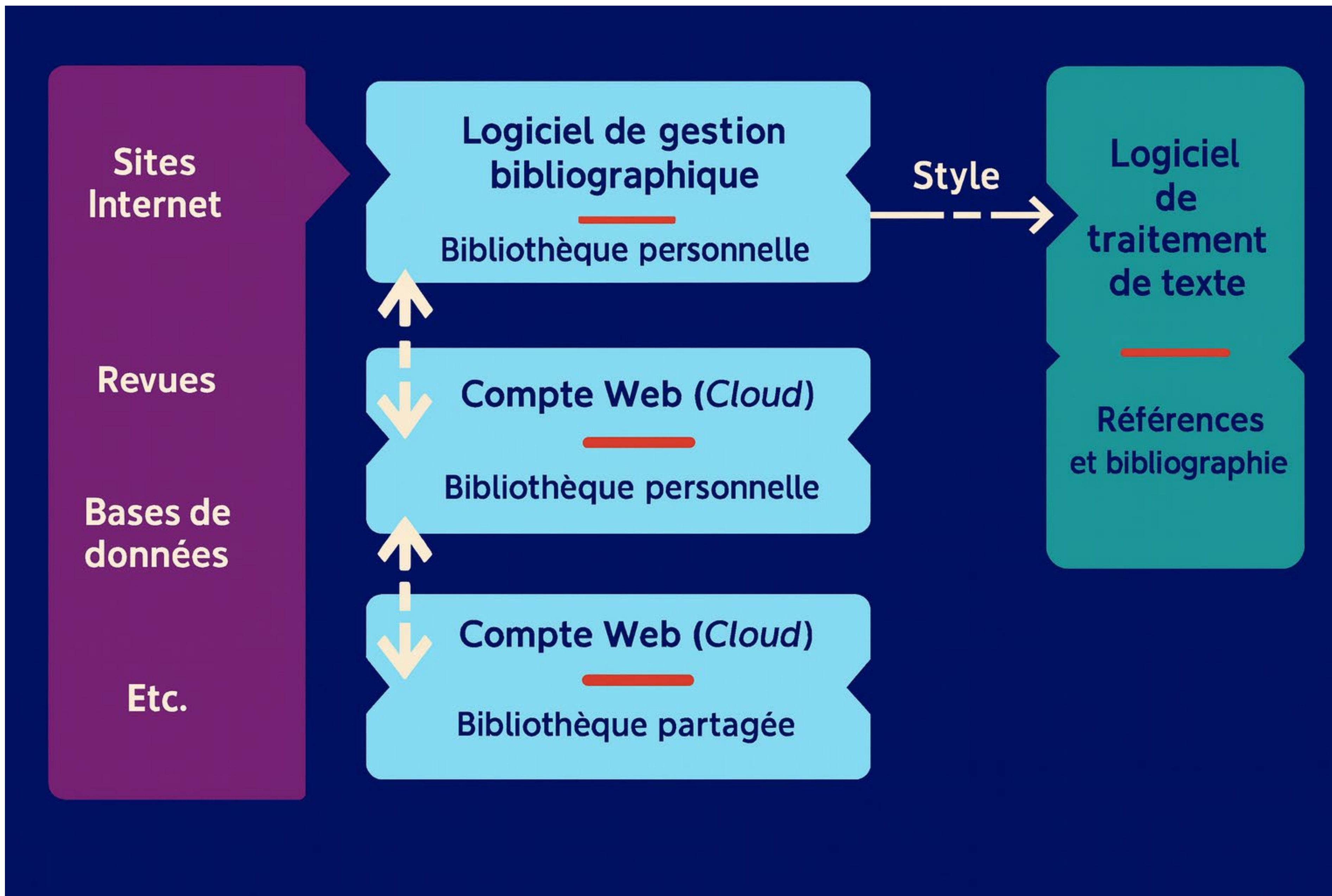
1. Il s'agit d'un **logiciel libre**, c'est-à-dire que les auteurs souscrivent à une conception philosophique du code, dans laquelle le code doit être libre de circuler, comme la connaissance, sans restriction commerciale ou d'usage. Cet avantage permet à des programmeurs de **créer librement de nouvelles fonctions (*plugins*)** pour les utilisateurs.
2. Le logiciel est **gratuit**.
3. Le logiciel peut être **installé sur plus d'un ordinateur**, permettant ainsi à la bibliothèque personnelle d'être synchronisée et à jour.
4. Le logiciel est utilisé par une **large communauté**, dont plusieurs universités francophones, et l'aide est disponible.
5. L'**utilisation du logiciel est simple**.



open source

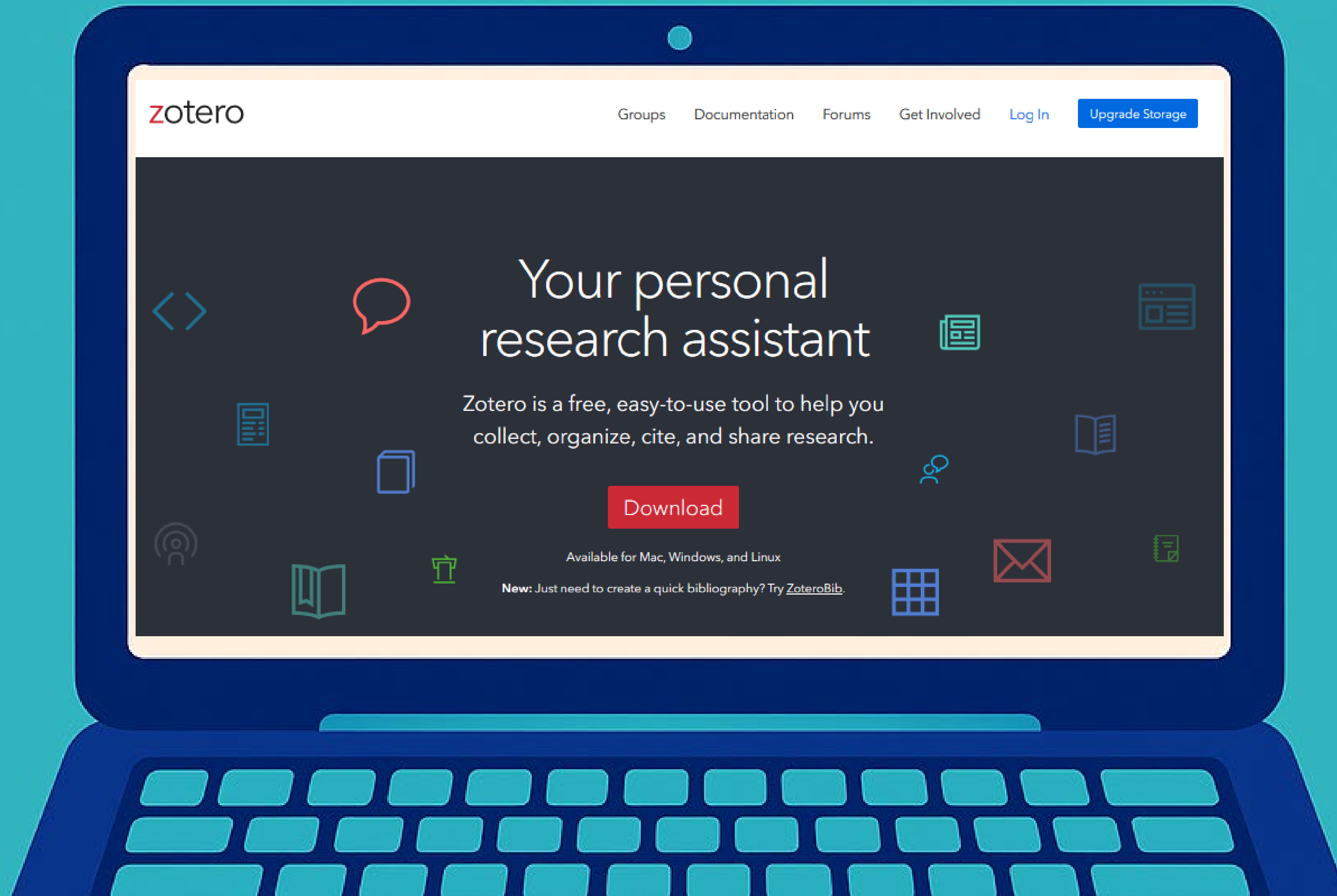


1 Qu'est-ce que Zotero?



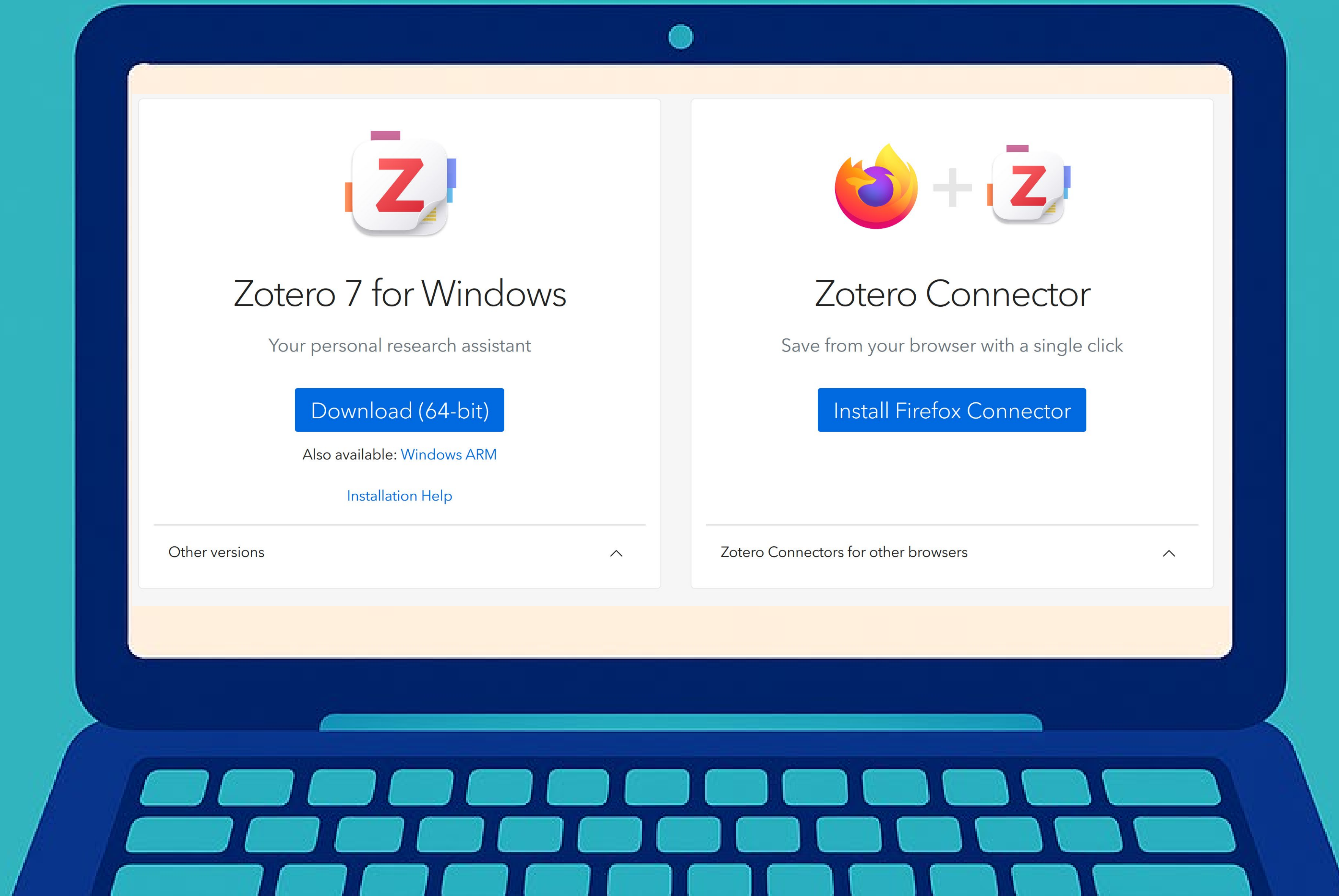
1 Qu'est-ce que Zotero?

Pour installer Zotero : <https://www.zotero.org/>



1 Qu'est-ce que **Zotero**?

Pour installer Zotero : <https://www.zotero.org/>



2 Les fonctions de base

Prendre connaissance du logiciel de gestion bibliographique Zotero

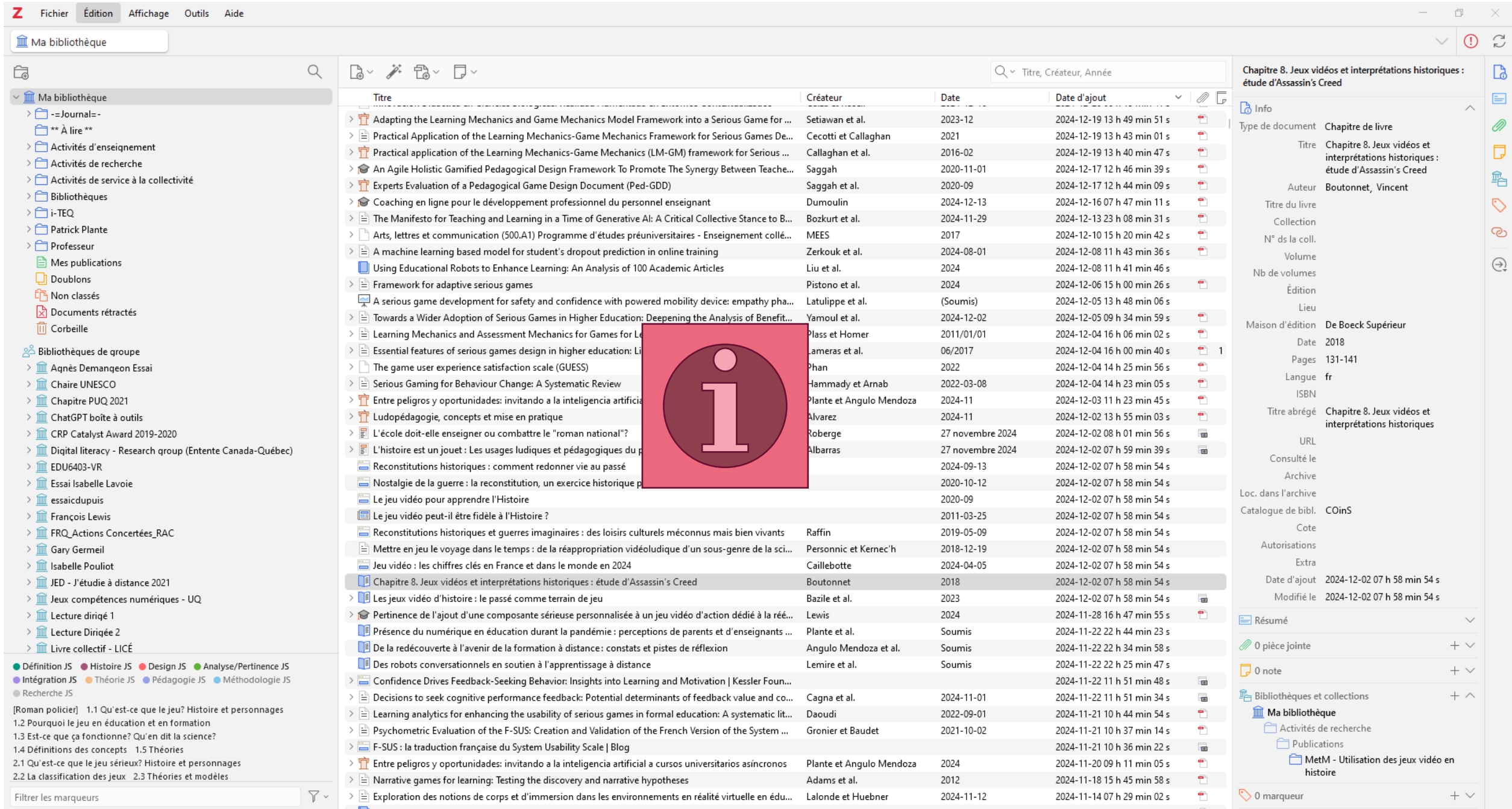


https://www.youtube.com/watch?v=jVfXRP-GHJo&feature=emb_logo



2 Les fonctions de base

Prendre connaissance du logiciel de gestion bibliographique Zotero



2 Les fonctions de base

Intégrer des textes et autres documents dans Zotero



<https://youtu.be/6cTfacYyCPg>

Ex. : <https://r-libre.telug.ca/1736/>



2 Les fonctions de base

Utiliser le logiciel Zotero dans Word

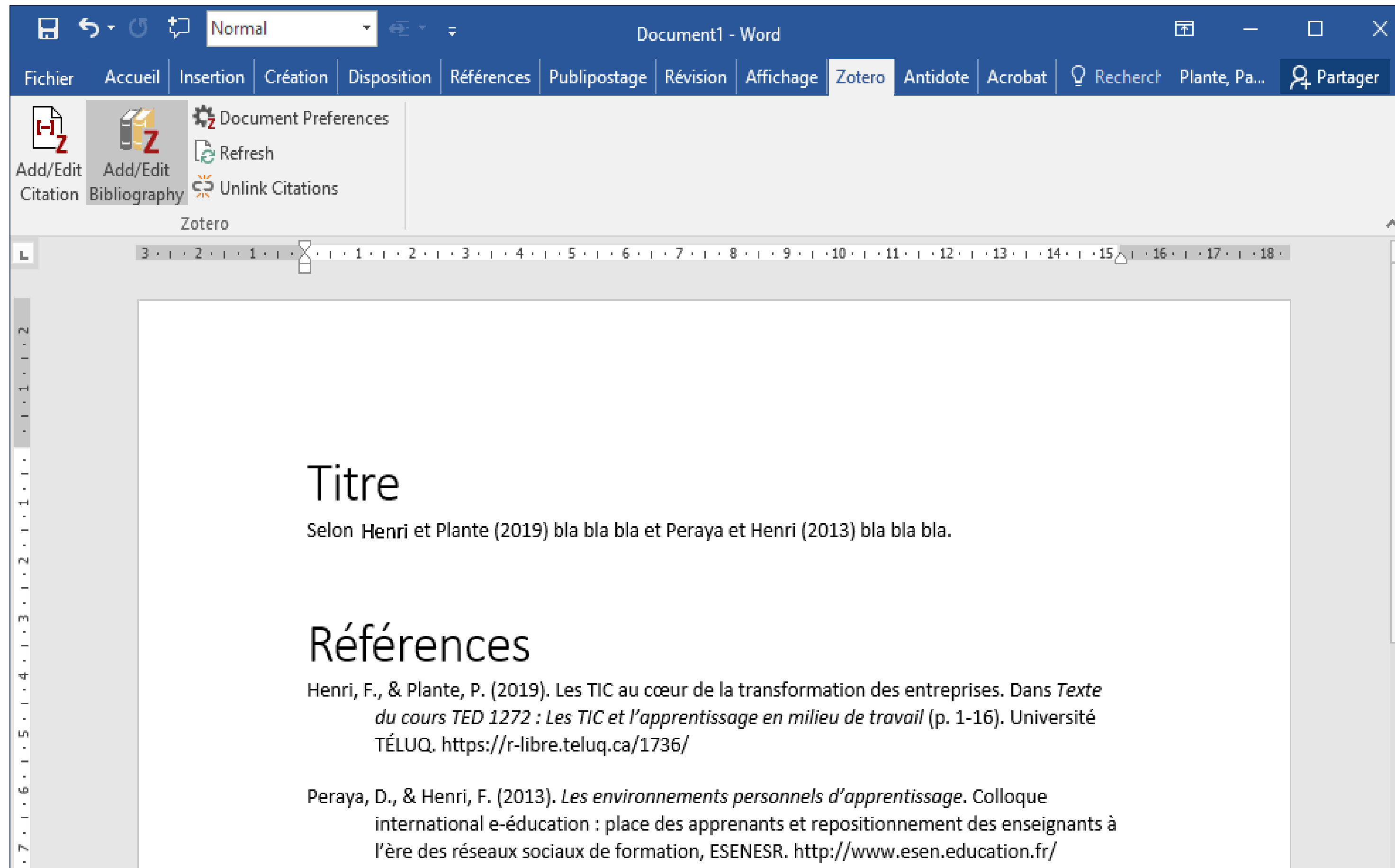


<https://youtu.be/9tYArJd0dss>



2 Les fonctions de base

Utiliser le logiciel Zotero dans Word



The screenshot shows the Microsoft Word interface with the Zotero ribbon active. The document contains the following text:

Titre
Selon Henri et Plante (2019) bla bla bla et Peraya et Henri (2013) bla bla bla.

Références
Henri, F., & Plante, P. (2019). Les TIC au cœur de la transformation des entreprises. Dans *Texte du cours TED 1272 : Les TIC et l'apprentissage en milieu de travail* (p. 1-16). Université TÉLUQ. <https://r-libre.teluq.ca/1736/>
Peraya, D., & Henri, F. (2013). *Les environnements personnels d'apprentissage*. Colloque international e-éducation : place des apprenants et repositionnement des enseignants à l'ère des réseaux sociaux de formation, ESENER. <http://www.esen.education.fr/>



2 Les fonctions de base

Prendre des notes avec Zotero



https://www.youtube.com/watch?v=-e6hKbE-Dkc&feature=emb_logo



2 Les fonctions de base

Prendre des notes avec Zotero

Validés

Ma bibliothèque

-=Journal=-

** À lire **

Activités d'enseignement

Cours - Conception

EDU 6407

TED 1280

Ancienne version

Cours

Module 1 - Jeu et éducation

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

À valider

Images

Pour aller plus loin

Validés

Définition JS

Histoire JS

Design JS

Analyse/Pertinence JS

Intégration JS

Théorie JS

Pédagogie JS

Méthodologie JS

Recherche JS

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

1.3 Est-ce que ça fonctionne? Qu'en dit la science?

1.4 Définitions des concepts

1.5 Théories

2.1 Qu'est-ce que le jeu sérieux? Histoire et personnages

Filtrer les marqueurs

Titre

Créateur

Date

Date d'ajout

Ludique

2022

2022-08-02 10 h 25 min ...

École

Rey

2010

2022-08-02 10 h 23 min ...

La gamification: Ou l'art d'utiliser les mécaniques du jeu da...

Lang et al.

2014-09-17

2022-07-28 11 h 06 min ...

Histoire d'Hérodote

Hérodote e...

1870

2022-07-28 10 h 53 min ...

Jeu

Rey

2010

2022-07-27 15 h 29 min ...

Which animals play, and why?

Yu

15 aupt 2019

2022-07-27 11 h 24 min ...

Play in Elephants: Wellbeing, Welfare or Distraction?

Webber et ...

2020/2

2022-07-27 11 h 05 min ...

The Genesis of Animal Play: Testing the Limits

Burghardt

2006/8/11

2022-07-27 10 h 40 min ...

The Power of Play

McLean et al.

2019

2022-07-27 09 h 39 min ...

Dictionnaire historique de la langue française

Rey

2010

2022-07-26 14 h 51 min ...

Jeu

2022

2022-07-26 11 h 24 min ...

Spacewar! - Original 1962 code on PDP-1 emulator

Russell et al.

1999 (1962)

2022-07-15 11 h 52 min ...

Video Game History Timeline

The Strong ...

2021

2022-07-15 11 h 48 min ...

Understanding video games: the essential introduction

Egenfeldt-...

2020

2022-07-15 11 h 42 min ...

Annotations (25/07/2022 à 15:26:38)

2022-07-25 15 h 26 min ...

Egenfeldt-Nielsen et al. - 2020 - Understanding video ga...

2022-07-15 11 h 42 min ...

Turochamp

2022-01-02T12:21:...

2022-07-14 11 h 27 min ...

Courte histoire culturelle et industrielle des jeux vidéo:

Annart

2020-1-1

2022-07-14 09 h 16 min ...

Préhistoire du jeu vidéo

Djaouti

2019

2022-07-13 09 h 53 min ...

US scholar puts together pieces in attempt to rediscover an...

Rawashdeh

2020-02-25T22:28:...

2022-07-06 16 h 02 min ...

Le wargame plus fort qu'Internet

Bourguilleau

2012-01-02

2022-07-06 15 h 24 min ...

Annotations

(25/07/2022 à 15:26:38)

2.2 La classification des jeux « Are poker and Assassin's Creed examples of the same phenomenon? The playing situation could hardly be more different. Poker is inherently multiplayer and is governed by abstract rules not justified by any fictive world—a full house beats two pairs, aces are higher than jacks. Meanwhile, Assassin's Creed is a single-player, stealth-based fighting game that takes place in colorful historical settings, the rules of which mimic those of the physical world (see Figure 3.1). These two games are so different that it might be hard to see how they both belong to the same category. Nevertheless, there are similarities. For instance, in both games the player faces opposition—albeit from wildly different “foes”—and has his or her choices evaluated by the rules of the game. » (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, p. 31)

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages « Johan Huizinga and the Magic

0 marqueur

0 connexes



2

Utiliser une bibliothèque partagée dans le logiciel

FichierÉditionAffichageOutilsAide

ChatGPT boîte à outils

Bibliothèques de groupe

- Agnès Demangeon Essai
- Chaire UNESCO
- Chapitre PUQ 2021
- ChatGPT boîte à outils
 - IA et bib
 - IA et enseignement
 - IA et environnement
 - IA et musique
 - IA et publications
 - IA fonctionnement-tests
 - Doublons
 - Non classés
 - Corbeille
- CRP Catalyst Award 2019-2020

FR
_todo _toread /unread #GTnum No DOI found accountability
Administration scolaire -- France -- 2000-.... advanced practice ai AI
AI ethics ai literacy AI policy framework Algorithm Algorithme
algorithmes Analyse SWOT anthropomorphisme
Applications en éducation apprentissage automatique Apps archives
Artificial General Intelligence Artificial Intelligence artificial intelligence
Artificial intelligence Artificial production Aspect économique

Filtrer les marqueurs

TitreCréateurDateDate d'ajout

L'intelligence artificielle générative	Haton	2024/04	2024-12-13 10 h 43 min 46 s
> Secularism as misdirection: critical thought from the Global South	Menon	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
> Problems of political secularism: broken politics, unkind cultures	Long	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
> Laïcité et spiritualité: vers un nouvel équilibre	Lenoir et Bianco	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
> La laïcité	Haarscher	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
> Histoire EMC géographie: écrit 2025	Fix-Lemaire et al.	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s 1
> Religious freedom in Italy: an impossible paradigm ?	Ferrari et al.	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s 1
> La Laïcité à l'école: Pour un apaisement nécessaire	Devin	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
> L'Ecole sous emprise: essai	Brighelli	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s 1
> Histoire de la laïcité en France	Baubérot	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s 1
> Le système éducatif français aujourd'hui	Auduc	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s 1
> AI model identifies existing drugs that can be repurposed for treatment of rare diseases	School		2024-10-02 04 h 38 min 28 s 1
IA en Agriculture : applications révolutionnaires pour une Agriculture 2.0	digitalpassengers2	2024-08-08T09:02:04...	2024-09-24 11 h 59 min 28 s
Quel sera l'impact de l'intelligence artificielle sur l'agriculture ?			2024-09-24 11 h 53 min 25 s
L'intelligence artificielle : Une révolution pour l'agriculture moderne	francois402	2024-03-08T19:49:41....	2024-09-24 11 h 49 min 40 s
Prévision des rendements agricoles : techniques et outils			2024-09-24 11 h 46 min 19 s
IA agriculture : Automatisation et Prévision	Partners	2024-06-13T11:02:20...	2024-09-24 11 h 45 min 27 s
Intelligence artificielle au service de l'environnement ?	Rodriguez et zapier	2024-03-25T15:06:54...	2024-09-24 11 h 40 min 36 s
Protéger la biodiversité grâce à l'intelligence artificielle			2024-09-24 11 h 36 min 06 s
L'IA pour lutter contre le changement climatique et favoriser la durabilité environnementale Inria		2023-07-06	2024-09-24 11 h 26 min 56 s
Comprendre et modéliser notre environnement		2021-06-07	2024-09-24 11 h 25 min 41 s



2 Les fonctions de base

Utiliser une bibliothèque partagée en ligne

zotero

Welcome, [Patrick Plante](#) · [Settings](#) · [Inbox](#) · [Download](#) · [Log Out](#)

Home

Web Library

Groups

People

Documentation

Forums

Get Involved

Search for groups

Search

Upgrade Storage

Home > [Groups](#) > Jeux compétences numériques - UQ

Jeux compétences numériques - UQ

Group Library

Group Settings

Recently Added Items

Title	Added By	Date Modified
HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS	Patrick Plante	2021-03-23 22 h 48 min 49 s
Handbook of game-based learning	Patrick Plante	2021-03-23 22 h 46 min 47 s
Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrume...	Patrick Plante	2021-03-23 22 h 06 min 44 s
UPEQ: ubisoft perceived experience questionnaire: a self-det...	Patrick Plante	2021-03-23 22 h 01 min 04 s
100 Game Design Tips & Tricks	Patrick Plante	2021-03-23 20 h 11 min 32 s
Approche rationnelle de game design	Patrick Plante	2021-03-23 20 h 05 min 05 s
Code d'honneur de Nagato	Patrick Plante	2021-03-23 19 h 48 min 49 s
Elements of game design	Patrick Plante	2021-03-23 19 h 40 min 59 s
Practical game design: learn the art of game design through ...	Patrick Plante	2021-03-23 19 h 39 min 24 s
Fundamentals of game design	Patrick Plante	2021-03-23 19 h 29 min 35 s

See all 80 items for this group in the [Group Library](#).

L'objectif de ce projet est de concevoir une ressource éducative libre de type "jeu sérieux" pour soutenir le développement de la compétence numérique de l'étudiant universitaire dans toutes ses dimensions.

Owner:[Patrick Plante](#)

Registered: 2021-03-15

Type: Private

Membership: Invitation

Library Access: You can view and edit

Members (7)

The diagram illustrates a shared library interface. At the top, there is a search bar with a magnifying glass icon. Below it, a central blue book icon is surrounded by a dashed circle. Four user avatars are positioned around the book, connected to it by double-headed arrows, indicating a shared or collaborative environment. A red 'Z' logo is also visible at the bottom center of the diagram.

An illustration of three people sitting at a table, each with a laptop. On the left, a man with glasses and a green shirt is looking at his laptop. In the center, a woman with long dark hair and a pink shirt is looking at her laptop. On the right, a man with a blue hoodie and headphones is looking at his laptop. The background is a solid purple color.

3 L'utilisation des marqueurs

Qu'est-ce qu'un marqueur?

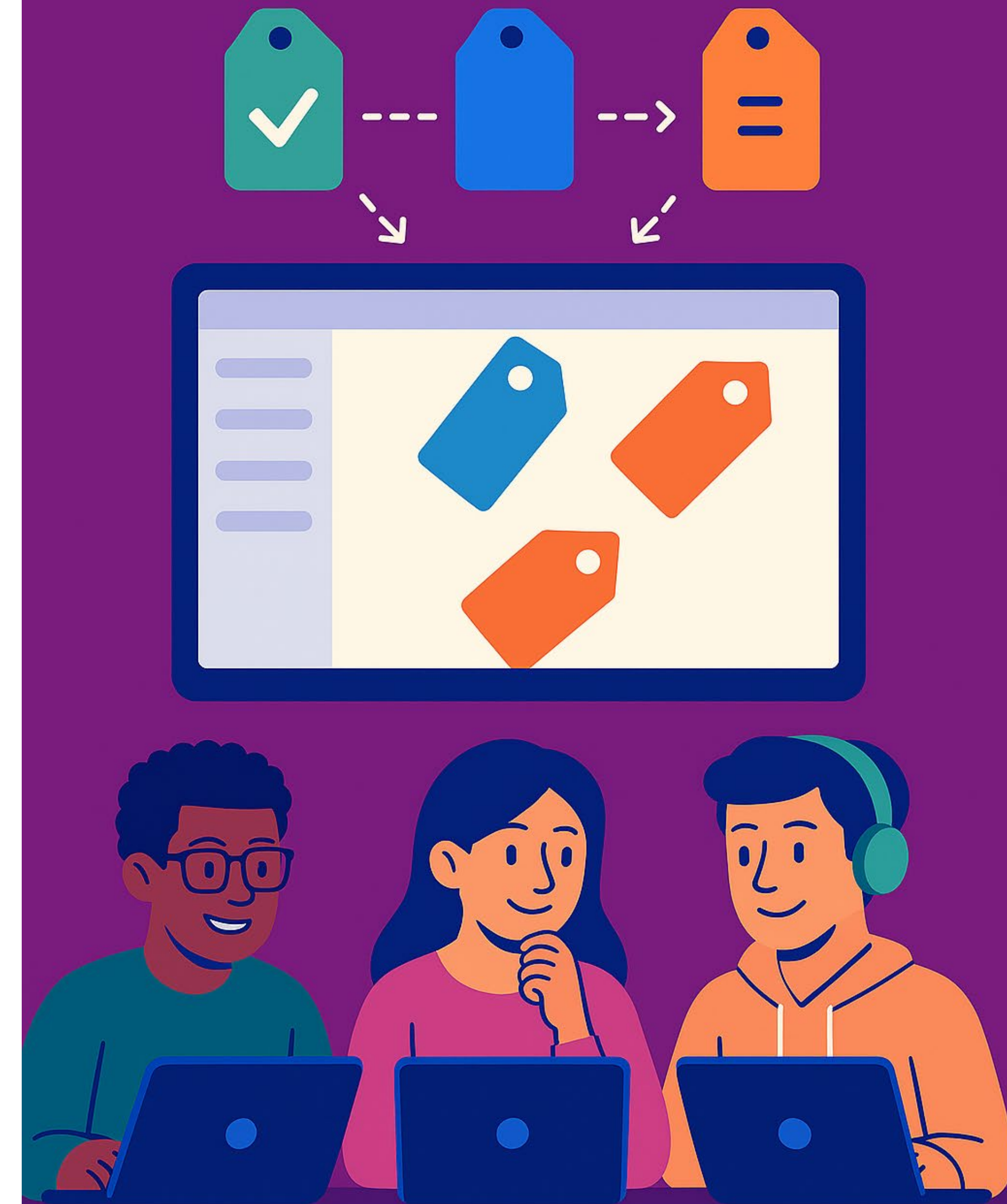
Dans Zotero, un **tag** (ou **marqueur** en français) est une fonctionnalité qui permet de **classer, organiser et retrouver** facilement des références en y associant des **mots-clés ou des catégories**. Ces tags peuvent être ajoutés manuellement ou automatiquement en fonction des métadonnées importées avec vos références.



3 L'utilisation des marqueurs

Pourquoi utiliser des marqueurs?

- **Pour une recherche rapide** : Les tags permettent de filtrer les références par sujet ou catégorie dans votre bibliothèque.
- **Pour l'organisation** : Ils aident à regrouper des documents traitant d'un même thème, même s'ils proviennent de collections différentes.
- **Gestion des projets** : Permet d'associer des tags à des étapes de projet (par exemple : à lire, important, cité).



3 L'utilisation des marqueurs

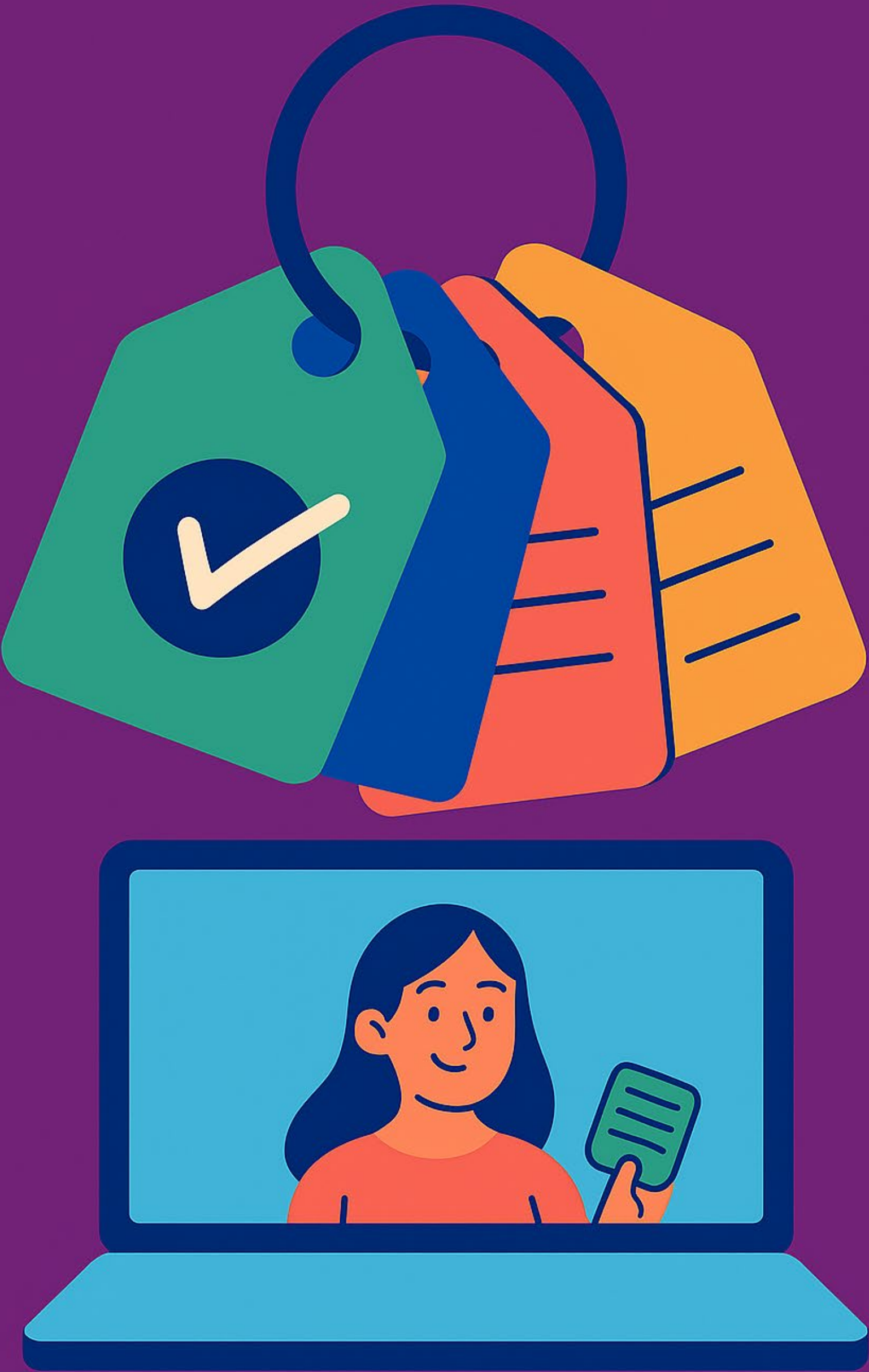
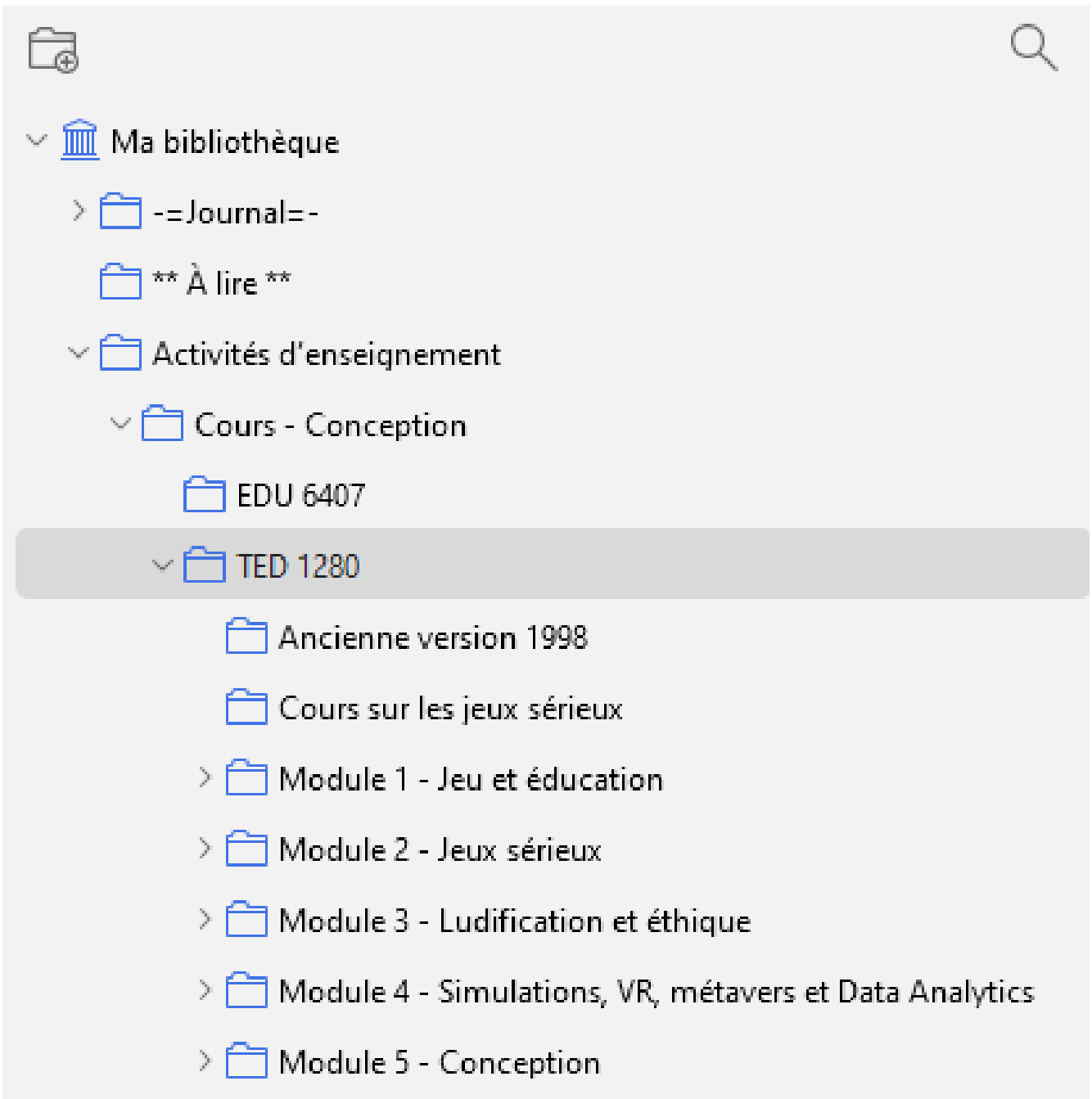
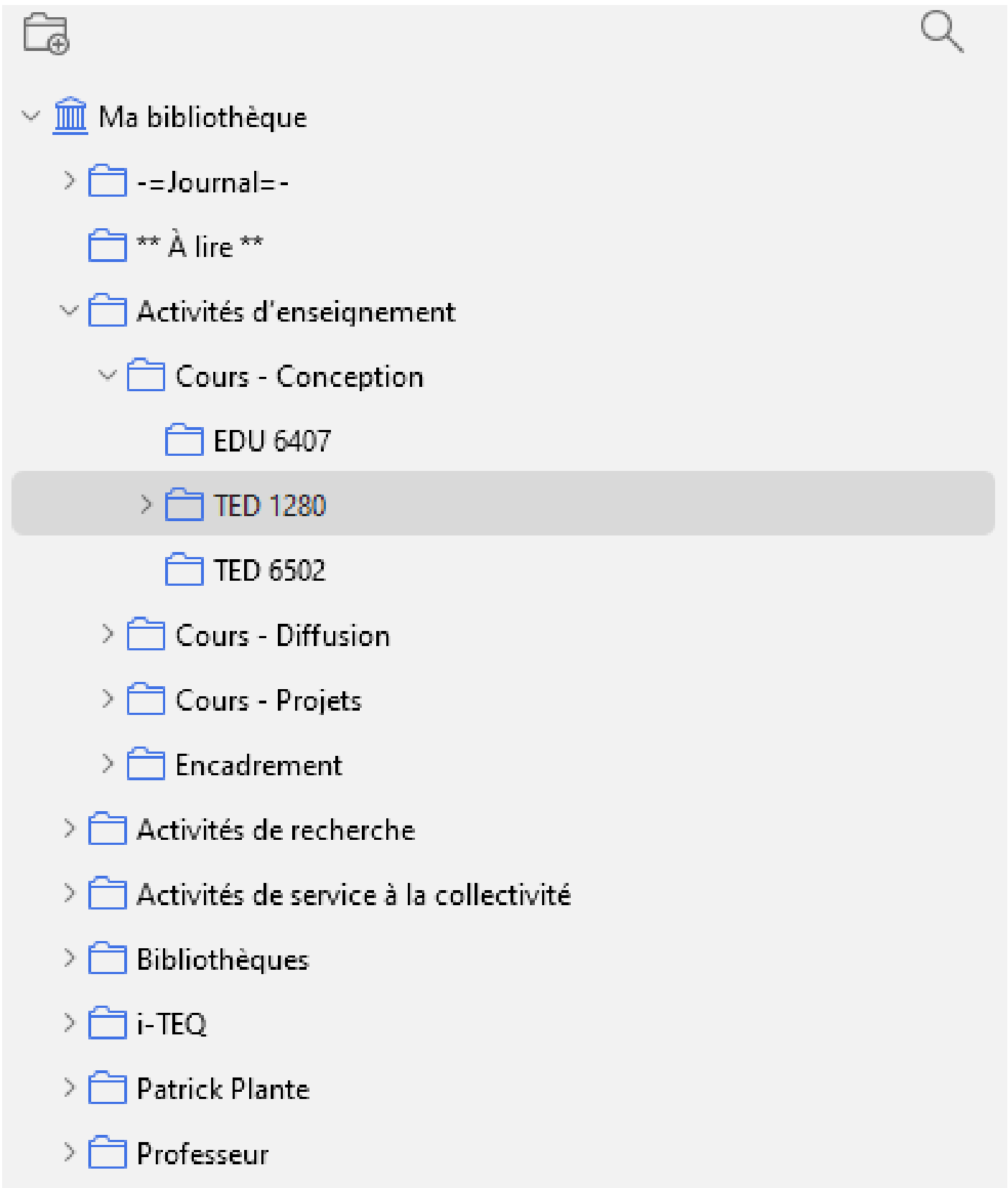
Mon expérience personnelle avec les tags

Lors de la conception du cours **TED 1280 : Jeu sérieux, ludification, simulation et immersion numérique**, j'ai commencé à utiliser la fonction des tags dans Zotero pour **gérer efficacement le très grand nombre de références** nécessaires. Cette fonctionnalité s'est révélée essentielle pour organiser les informations en les classant selon les principaux sujets abordés dans le cours pour chacun des niveaux (ou module). En attribuant des mots-clés à chaque extrait, j'ai pu structurer et retrouver rapidement les ressources, ce qui a **considérablement facilité le travail d'élaboration du contenu pédagogique**.




3 L'utilisation des marqueurs


Gestion de l'information pour le cours TED 1280




3 L'utilisation des marqueurs


Gestion de l'information pour le cours TED 1280

▼  TED 1280


 Ancienne version 1998


 Cours sur les jeux sérieux


▼


 Module 1 - Jeu et éducation


▼

 1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages


 À valider


 Images


 Pour aller plus loin


 Validés

▼


 1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation


 À validés


 Images


 Validés

▼


 1.3 Est-ce que ça fonctionne? Qu'en dit la science?


 À validés


 Pour aller plus loin

>  Validés


▼

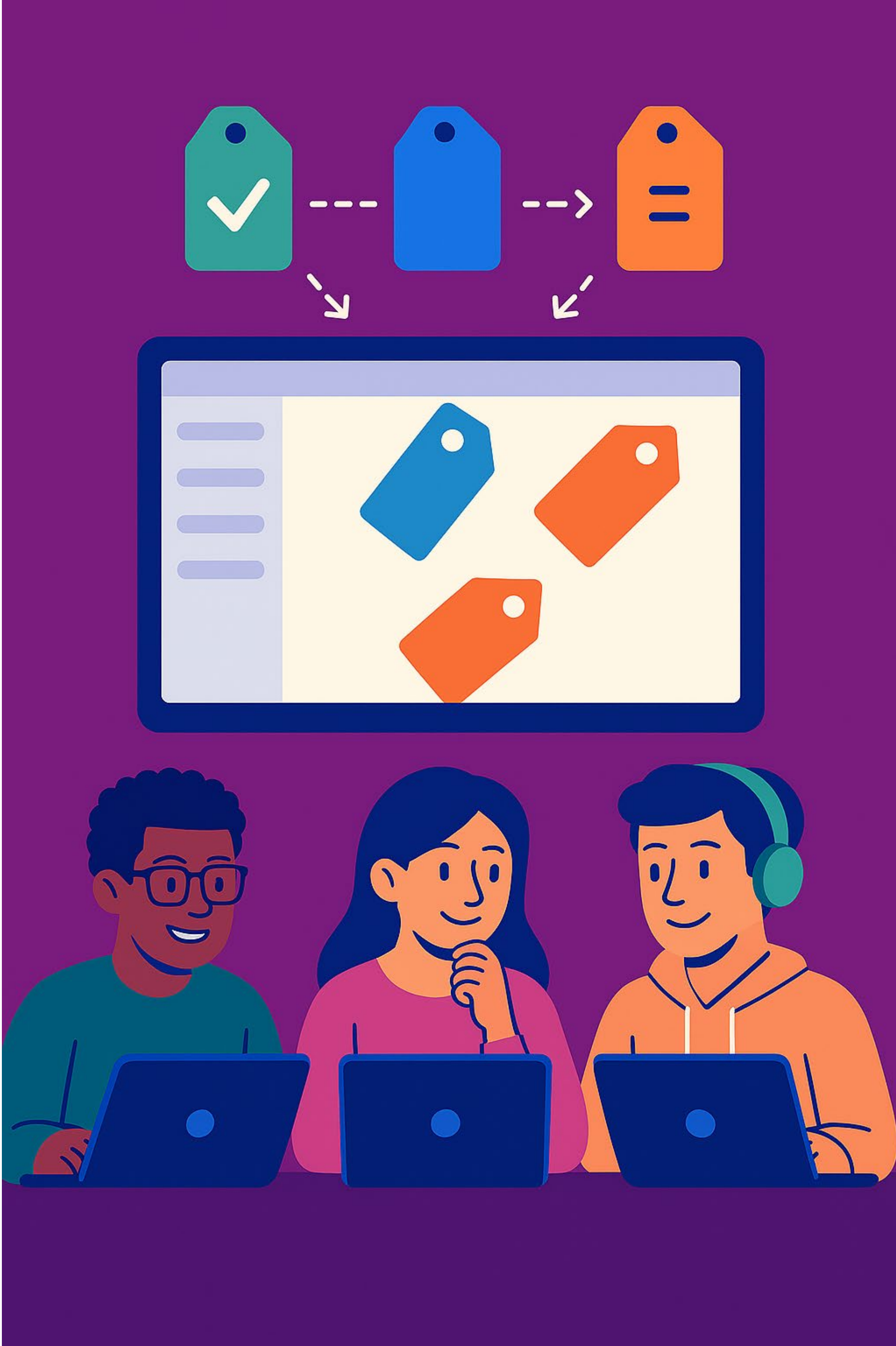
 1.4 Définitions des concepts

 À valider

 Validés

>

 1.5 Théories



3 L'utilisation des marqueurs

Gestion de l'information pour le cours TED 1280

Activités d'enseignement

Cours - Conception

EDU 6407

TED 1280

Ancienne version 1998

Cours sur les jeux sérieux

Module 1 - Jeu et éducation

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

À valider

Images

Pour aller plus loin

Validés

Titre

Créateur

Date

Date d'ajout

> Apprendre avec les serious games ?

Alvarez et al.

2016

2016-06-28 14 h 09 min 19 s

5

> Apprendre en jouant

Sanchez et Romero

2020

2021-04-12 16 h 42 min 39 s

3

> Models of war 1770–1830: the birth of wargames and the trade-off between realism and ...

Schuurman

2017-07-04

2022-07-05 22 h 30 min 56 s

2

> Handbook of game-based learning

Plass et al.

2020

2020-03-31 23 h 16 min 19 s

2

> Peter Perla's the art of wargaming: a guide for professionals and hobbyists

Perla

2012

2022-07-05 22 h 42 min 01 s

2

> Ancient Greek Board Games and How to Play Them

Kurke

1999

2021-07-01 11 h 01 min 42 s

2

> Turochamp

2022-01-02T12:21:52Z

2022-07-14 11 h 27 min 30 s

1

> The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond

Wolf

2008

2021-10-28 11 h 50 min 13 s

1

> Play in Elephants: Wellbeing, Welfare or Distraction?

Webber et Lee

2020/2

2022-07-27 11 h 05 min 44 s

1

> Application of decision-making simulation games in teaching management skills

Wardaszko

2013-12-12


2022-07-05 20 h 44 min 30 s

1



3 L'utilisation des marqueurs


Créer un tag pour une annotation



FichierÉditionAffichageAller àOutilsAide

ValidésApprendre avec les seriouLe jeu des cinq lignes: Aja

1 / 2




Page 50

Le propre du jeu, qui se joue à la fois avec un partenaire et contre un concurrent, met en évidence les destins si différents des deux héros. Le jeu crée, à...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 50



1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

Page 50

Le jeu crée, à partir d'une égalité des chances initiale, une inégalité absolue à la fin

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

DOSSIER Jeux et jouets gréco-romains

LE JEU DES CINQ LIGNES: AJAX ET ACHILLE

Deux guerriers musclés, en armure complète, sont assis l'un en face de l'autre et se penchent sur une petite table placée au milieu. Il s'agit des héros grecs Ajax et Achille jouant à un jeu de pions. Ce motif étonnant peint sur des vases à figures noires était particulièrement prisé entre 540 et 480 av. J.-C. à Athènes.

Si, dans certaines représentations, Ajax et Achille sont seuls, dans d'autres, ils sont entourés de guerriers ou accompagnés par la déesse Athéna (Skiras?) qui regarde presque toujours Achille.

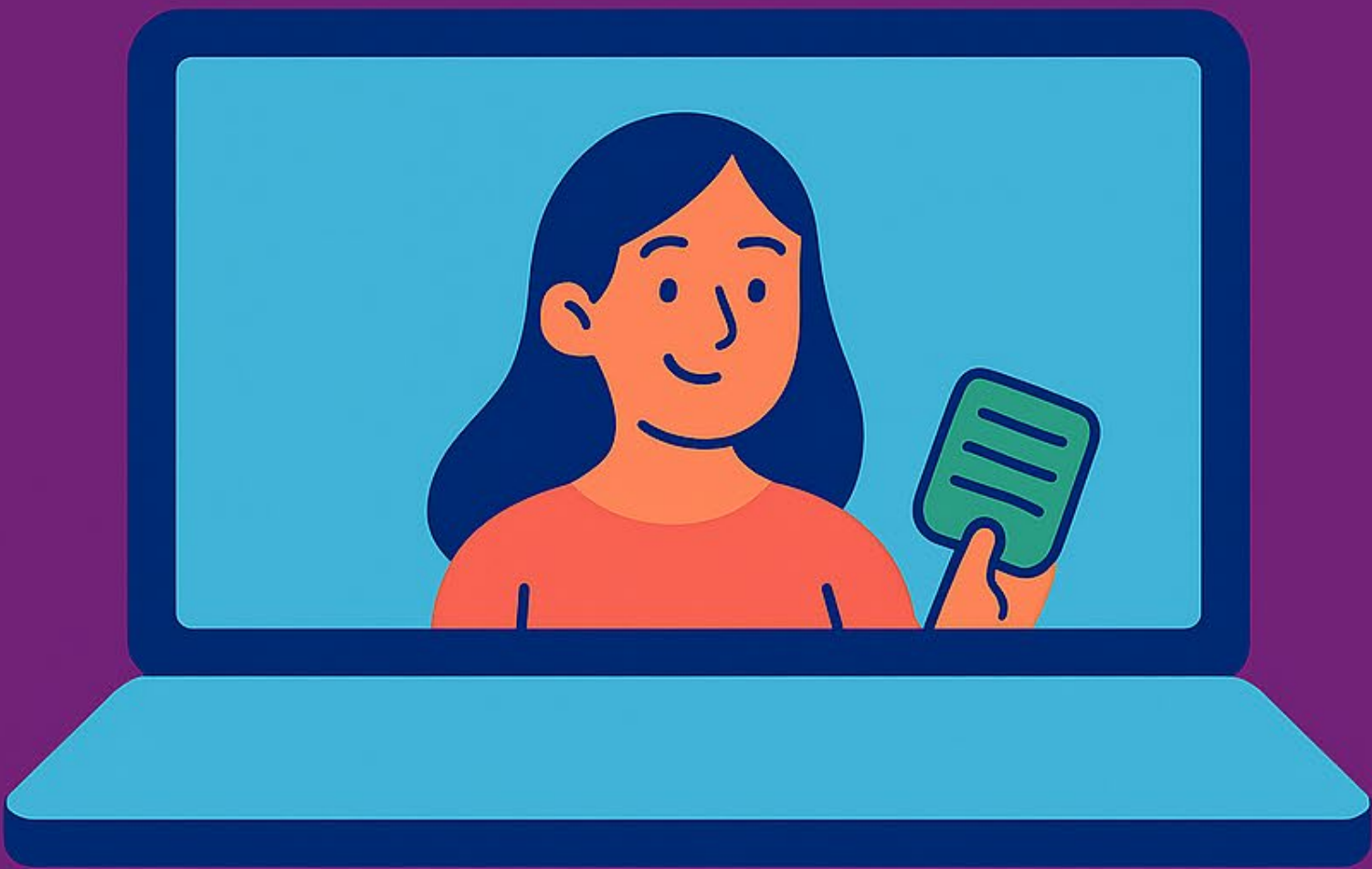
Qu'est ce que le jeu des cinq lignes?
Nous connaissons également le jeu auquel s'adonnent les deux héros : dans certaines représentations, Ajax et Achille annoncent les résultats de leurs lancers de dés par le biais de phylactères ajoutés par les peintres. Sur un *kyathos* du V^e siècle av. J.-C. conservé à Bruxelles, le peintre s'est donné la peine de représenter la table de jeu vue du dessus : on y distingue cinq lignes parallèles avec, placé à l'extrémité de chaque ligne, un pion. Il s'agit donc du jeu des cinq lignes (ou *pente grammai*) dans lequel, comme le rapporte Julius Pollux (*Onomastikon*, IX 97) « chacun des deux joueurs dispose de cinq pions sur cinq lignes ». L'objectif du jeu consiste à rassembler avant son adversaire ses cinq pions sur la ligne du milieu appelée la « ligne sacrée ». Lors de fouilles archéologiques, des modèles de ce jeu en argile ont été mis au jour. Ce type de jeux était, au cours du VII^e s. et jusqu'au début du VI^e s. av. J.-C offert aux défunts dans le cadre de rites funéraires. Le motif sur les vases, qui proviennent également et principalement de contextes funéraires, suit peut-être la tradition des modèles en terre cuite. Dans ce contexte, quelle est donc l'importance de ce jeu et de la scène représentée?

Deux héros très différents
Bien qu'il soit souligné à plusieurs reprises dans l'*Iliade* qu'Ajax est le deuxième pilier des Grecs avec Achille (II, 768-69; VII, 226-228; XIII, 321 à 25; XVII, 279-80; XVIII, 192-93), l'épopée ne

en sa faveur, alors qu'à Ajax, ils jouent des sales coups. Ajax est le bouclier derrière lequel les Grecs se cachent quand les Troyens mettent le feu à leurs bateaux. C'est aussi lui qui se bat pour sauver le corps d'Achille tué par Pâris et Apollon et, pour certains, c'est lui qui l'emporte hors du champ de bataille. Mais, dans l'ensemble, ses actions ne sont pas couronnées de succès. Bien qu'il se batte contre Hector, il n'arrive pas à tuer le protégé d'Apollon. Et, dans les jeux funèbres en honneur de Patrocle, Ajax ne remporte aucune victoire, que ce soit lors de la lutte, du combat ou encore du lancer du disque (*Iliade* XXIII, 700-737, 802-825, 826-849). C'est pour cette raison qu'Ulysse se moque de lui en soulignant que ses efforts manqueraient d'efficacité (Ovide, *Métamorphoses*, 13). Enfin, frappé de folie par Athéna (Sophocle, *Ajax*, 428-30), Ajax se suicidera. Du côté d'Achille, malgré tout le malheur que sa colère a causé aux Grecs, sa mort héroïque lui est prophétisée, décès précédé d'un coup décisif porté aux Troyens : la mise à mort d'Hector. Le destin ne peut pas frapper de façon plus brutale.

Une scène très symbolique
Le propre du jeu, qui se joue à la fois avec un partenaire et contre un concurrent, met en évidence les destins si différents des deux héros. Le jeu crée, à partir d'une égalité des chances initiale, une inégalité absolue à la fin. Au jeu des 5 lignes, la position initiale est la même pour les deux joueurs, leurs chances de gagner le sont donc aussi. C'est entre le premier et le dernier coup que le jeu sépare le vainqueur du perdant. Le motif des deux héros jouant visualise d'une façon simple et évidente ce qui sépare Achille d'Ajax. En analogie avec la situation d'égalité au début du jeu, les héros sont à peine distingués dans les peintures sur les vases. Mais comme à Troie où seul l'un des deux protagonistes a obtenu la gloire immortelle tandis que l'autre a trouvé une fin indigne, il n'y aura qu'un gagnant dans le jeu et c'est, sur les représentations où il est reconnaissable, Achille.

Au jeu des cinq lignes, c'est plus le dé que l'habileté des joueurs qui décide de la victoire ou de la défaite. Ce jeu évoque le fait que c'est le destin, fixé par les Moires, filles de Zeus, qui



3 L'utilisation des marqueurs

Créer un tag pour un document

>	Le jeu des cinq lignes: Ajax et Achille	Schädler	2013/11/01	2022-11-23 15 h 16 min 22 s	
>	Spacewar! - Original 1962 code on PDP-1 emulator	Russell et al.	1999 (1962)	2022-07-15 11 h 52 min 05 s	
>	Intermedial Communication in Interactive Works: Dialogue between the Media in the ga...	Rodrigues et al.	2021	2022-10-07 16 h 01 min 17 s	
>	Jeu	Rey	2010	2022-07-27 15 h 29 min 26 s	
>	École	Rey	2010	2022-08-02 10 h 23 min 42 s	
>	Dictionnaire historique de la langue française	Rey	2010	2022-07-26 14 h 51 min 43 s	
>	HUTSPIEL and Dr. Dorothy K. Clark	Reed	2022-01-26	2022-10-28 11 h 40 min 24 s	
>	Johann Christian Ludwig Hellwig. Ein dem Menschenwohl gewidmetes Leben"	Nohr	2017	2022-07-05 11 h 36 min 35 s	
>	The Power of Play	McLean et al.	2019	2022-07-27 09 h 39 min 33 s	
>	Krishna et Radha jouant au chaturanga sur un Ashtāpada 8x8	Laurens	22 décembre 2006 (date de ...	2024-02-22 12 h 09 min 13 s	
>	La gamification: Ou l'art d'utiliser les mécaniques du jeu dans votre business	Lang et al.	2014-09-17	2022-07-28 11 h 06 min 41 s	

0 note

Bibliothèques et collections

Ma bibliothèque

Activités d'enseignement

Cours - Conception

TED 1280

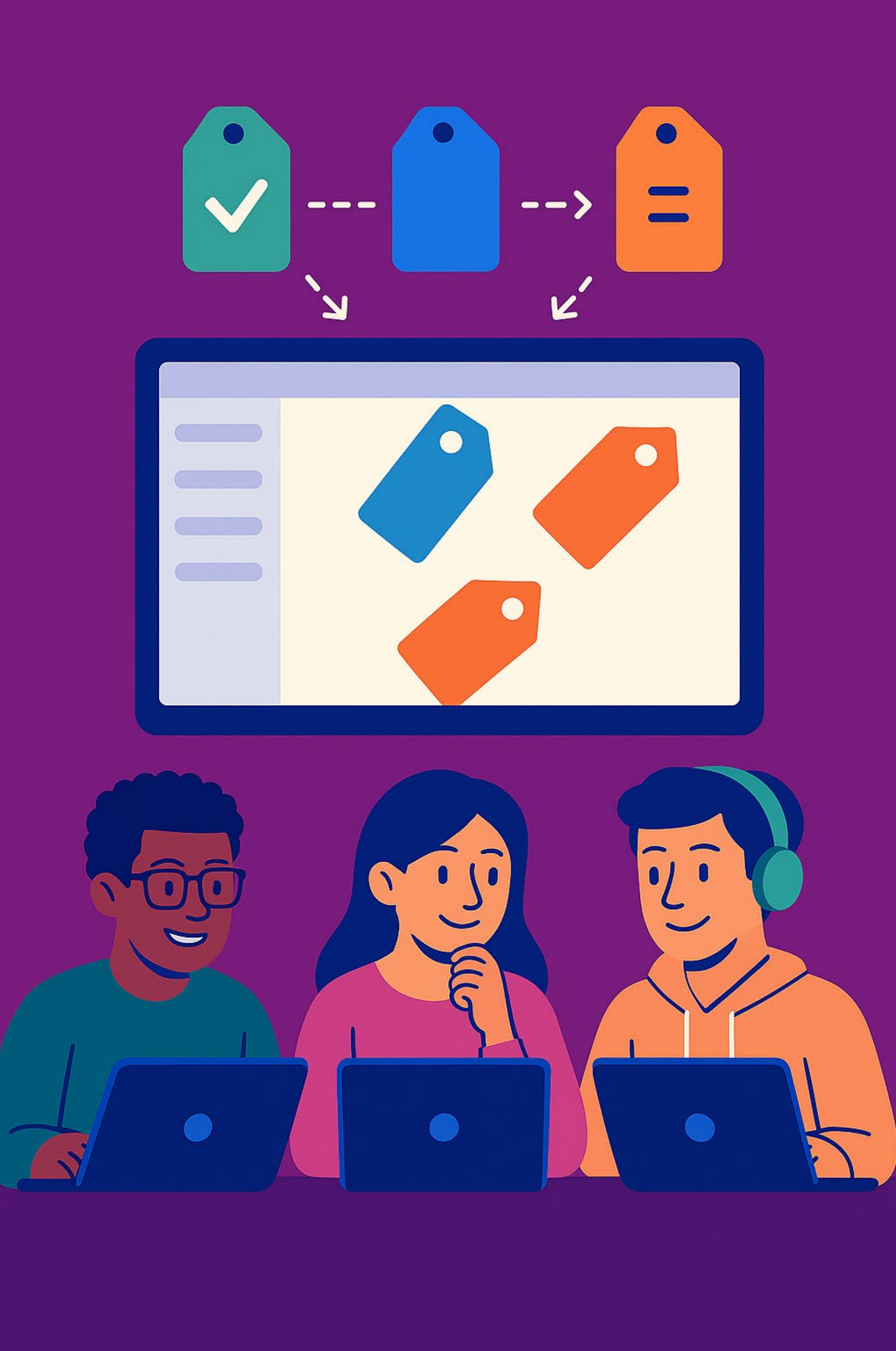
Module 1 - Jeu et éducation

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

Validés

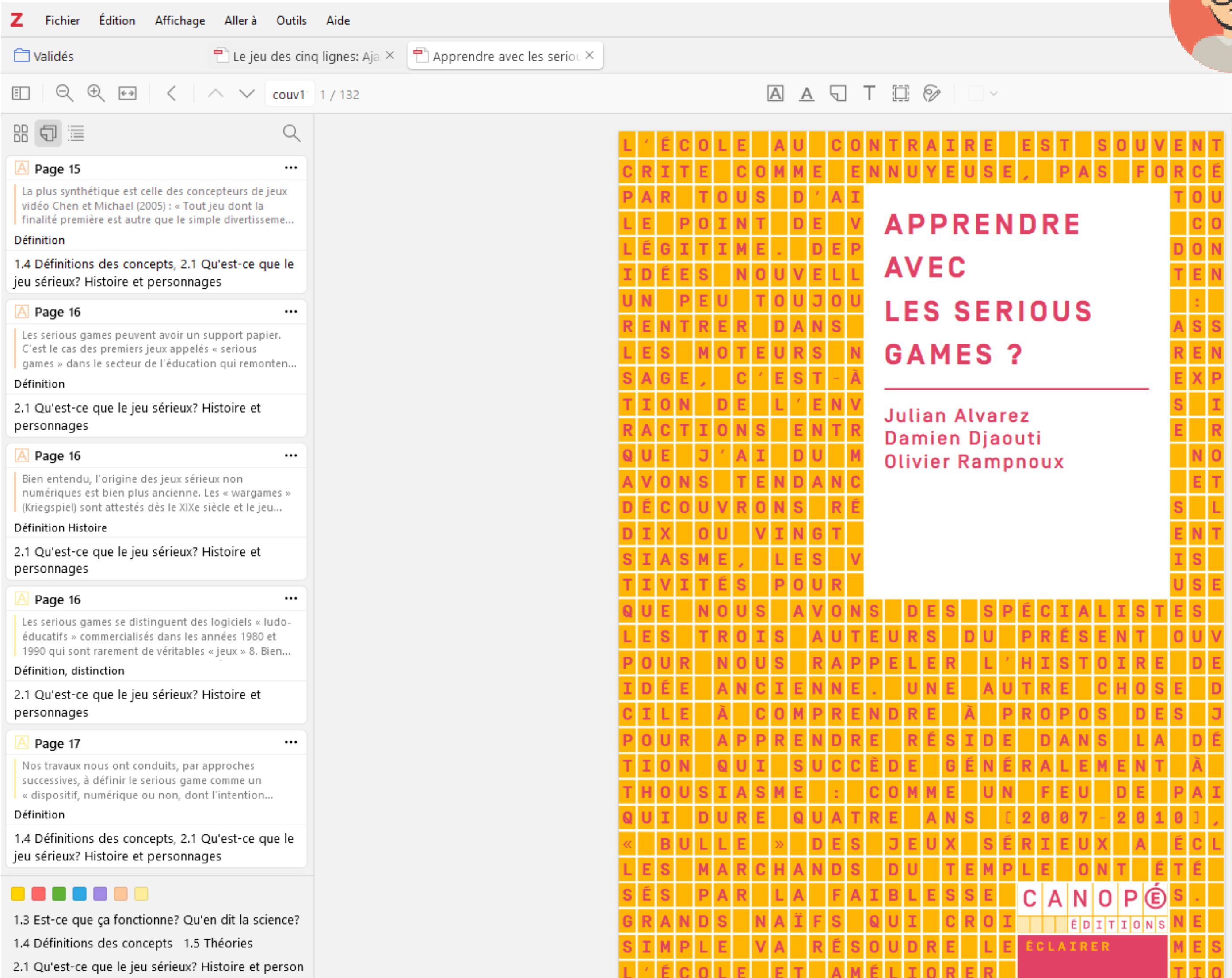
0 marqueur

Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages




3

Chercher par tag dans un document



3 L'utilisation des marqueurs

Ajouter une note depuis les annotations



Alvarez et al_2016_Apprendre avec les serious games.pdf

- > Apprendre en jouant
- > Models of war 1770–1830: the birth of wargames and the tr
- > Handbook of game-based learning
- > Peter Perla's the art of wargaming: a guide for professional
- > Ancient Greek Board Games and How to Play Them
- > Turochamp
- > The video game explosion: a history from PONG to Playsta
- > Play in Elephants: Wellbeing, Welfare or Distraction?
- > Application of decision-making simulation games in teach
- > Vital Roux, Forgotten Forerunner of Modern Business Ga
- > De l'influence du gouvernement sur la prospérité du comm
- > US scholar puts together pieces in attempt to rediscover an
- > What does war gaming have to do with serious learning?
- > Exploring the MIT Beer Distribution Game

Ouvrir PDF dans un nouvel onglet

Ouvrir PDF dans une nouvelle fenêtre

Localiser le fichier

Montrer dans la bibliothèque

Ajouter une note depuis les annotations

Changer de document parent...

Mettre le document à la corbeille...

Exporter la note...

Établir un rapport à partir du document...

Renommer le fichier à partir des métadonnées du parent

Réindexer le document



3 L'utilisation des marqueurs

Copier les annotations des documents selon les tags

Page 25

Developmental psychology has long recognized play as a most natural form of learning. Children engage in pretend play well before they have a fully developed...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 26

and Lev Semyo novich Vygotsky wrote about the importance of play for the development of children. Each suggested that play supports children's learnin...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 26

Piaget's Theory of Cognitive Development In his book Play, Dreams and Imitation in Childhood, Piaget (1962) addressed the role of play in children's cognitive...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 26

Vygotsky's Social Development Theory Similar to Piaget, Vygotsky (1978) emphasized the importance of play. In fact, Vygotsky (1966) went so far as to sugges...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 27

Vygotsky defined the ZPD as 'the distance between the actual developmental level as determined by inde pendent problem solving and the level of potential...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 27

Summary of Play and Learning in Developmental Theory As is evident in this brief review, Piaget and Vygotsky each saw play as important for learning an...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

Page 28

Over time, research began to focus more on video games themselves. Malone (1981), drawing from previous studies that described what makes video...

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages

1.2 Pourquoi le jeu en éducation et en formation

... argues that play goes beyond the immediate needs of the (p. 1); it has meaning, it has a sense, and, most importantly, it is fun! In the context of games for learning, Salen and Zimmerman (2005) build on Huizinga's work to argue that games need to be designed to allow *meaningful play*, which comes about not from the game itself but rather from the interaction of players, the game, and the context.

In the field of developmental psychology, there have been a number of attempts to create operational definitions of play. Krasnor and Pepler (1980) propose four criteria for identifying play: *flexibility*, *positive affect*, *nonliterality*, and *intrinsic motivation*. They suggest that “pure play” involves all these factors, with playlike behaviors involving some but not all the factors. Others point out that not all forms of play are flexible, and at least some involve negative affect (Smith, 2009). In their study of what defines play, Smith and Vollstedt (1985) include the four criteria of Krasnor and Pepler as well as an additional one, “dominated by means rather than ends” (from Rubin, Fein, & Vanderberg, 1983). Smith and Vollstedt found that nonexpert raters viewing videos of nursery school children's behaviors had high agreement concerning which behaviors were play but had less agreement about which of the five factors were involved. Smith and Vollstedt conclude that there is no single defining feature of play, but the more of the criteria are involved in a behavior, the more certain it is play. This is also the approach to understanding play—and playful learning—we take in the current chapter.

Developmental psychology has long recognized play as a most natural form of learning. Children engage in pretend play well before they have a fully developed theory of mind (Flavell, Flavell, & Green, 1987), and numerous researchers have argued that play is critical for children's cognitive, physical, social, and emotional development (Ginsburg, 2007; Hirsh-Pasek, Berk, & Singer, 2009—cf. Lillard et al., 2013). Both Jean Piaget

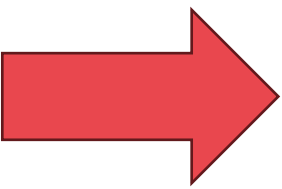
26

B. Homer, C. Raffaele, and H. Henderson

and Lev Semyonovich Vygotsky wrote about the importance of play for the development of children. Each suggested that play supports children's learning, though they disagreed about some specific details (Piaget, 1962; Vygotsky, 1966).

Piaget's Theory of Cognitive Development

In his book *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, Piaget (1962) addressed the role of



Copier les informations liées à un tag dans ChatGPT

- Synthèse des informations;
- Identifier des similitudes;
- Identifier des incohérences, des divergences;
- Créer un tableau synthèse avec des concepts clés;
- Etc.



Intégration de l'IA dans Zotero

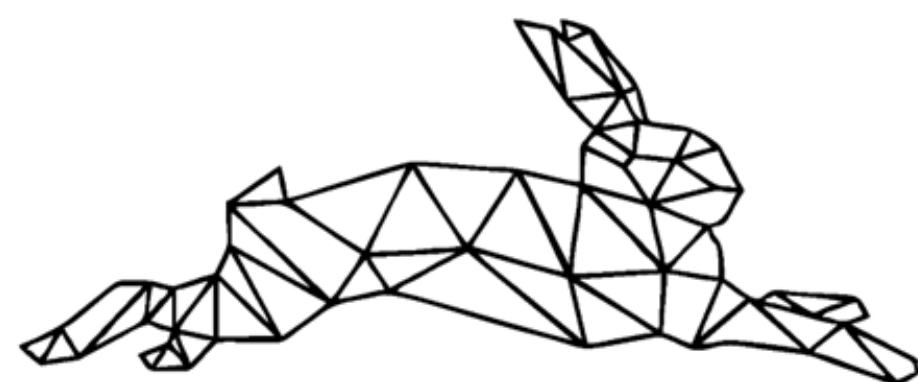
Il existe plusieurs plugins :

- A.R.I.A. : <https://github.com/lifan0127/ai-research-assistant>
- Zotero ChatGPT : <https://github.com/kazgu/zotero-chatgpt>
- Awesome GPT : <https://github.com/MuiseDestiny/zotero-gpt>
- ZotAI : <https://zotai.app/> (pas un plugin, fonctionne mieux).



Utilisation d'applications d'IA avec Zotero

- ResearchRabbit : <https://www.researchrabbit.ai/>
- Litmaps : <https://www.litmaps.com/>
- Elicit : <https://elicit.com/>



ResearchRabbit

 **Litmaps[®]**

 **Elicit**



5 Des questions?



N'hésitez pas à me contacter si vous
avez des questions :
patrick.plante@teluq.ca

