

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



Z Plan du webinaire

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



Z 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)**.

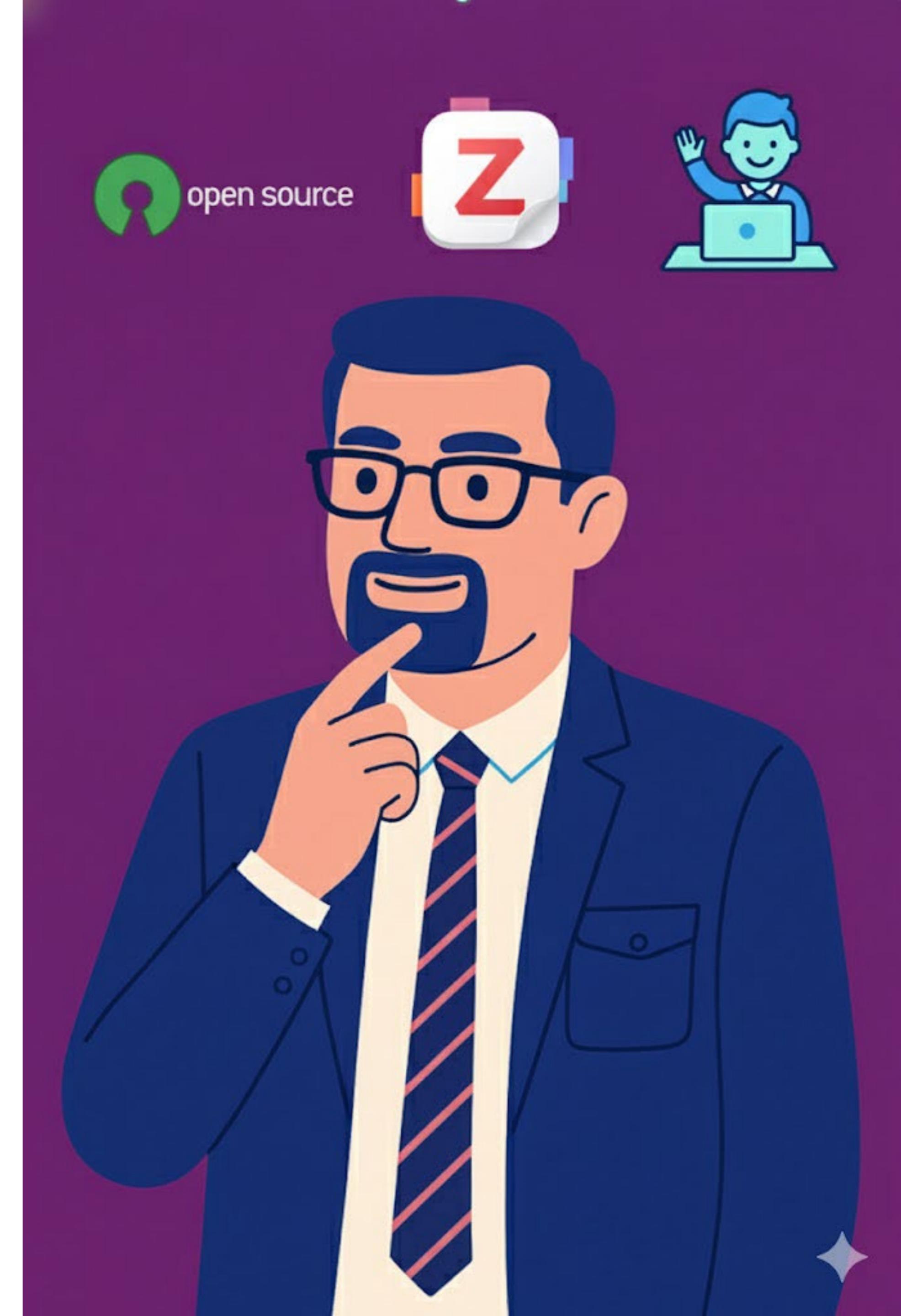
Une synchronisation Web est aussi possible. Celle-ci permet de créer des **bibliothèques partagées** entre plusieurs personnes qui travaillent sur un même projet.



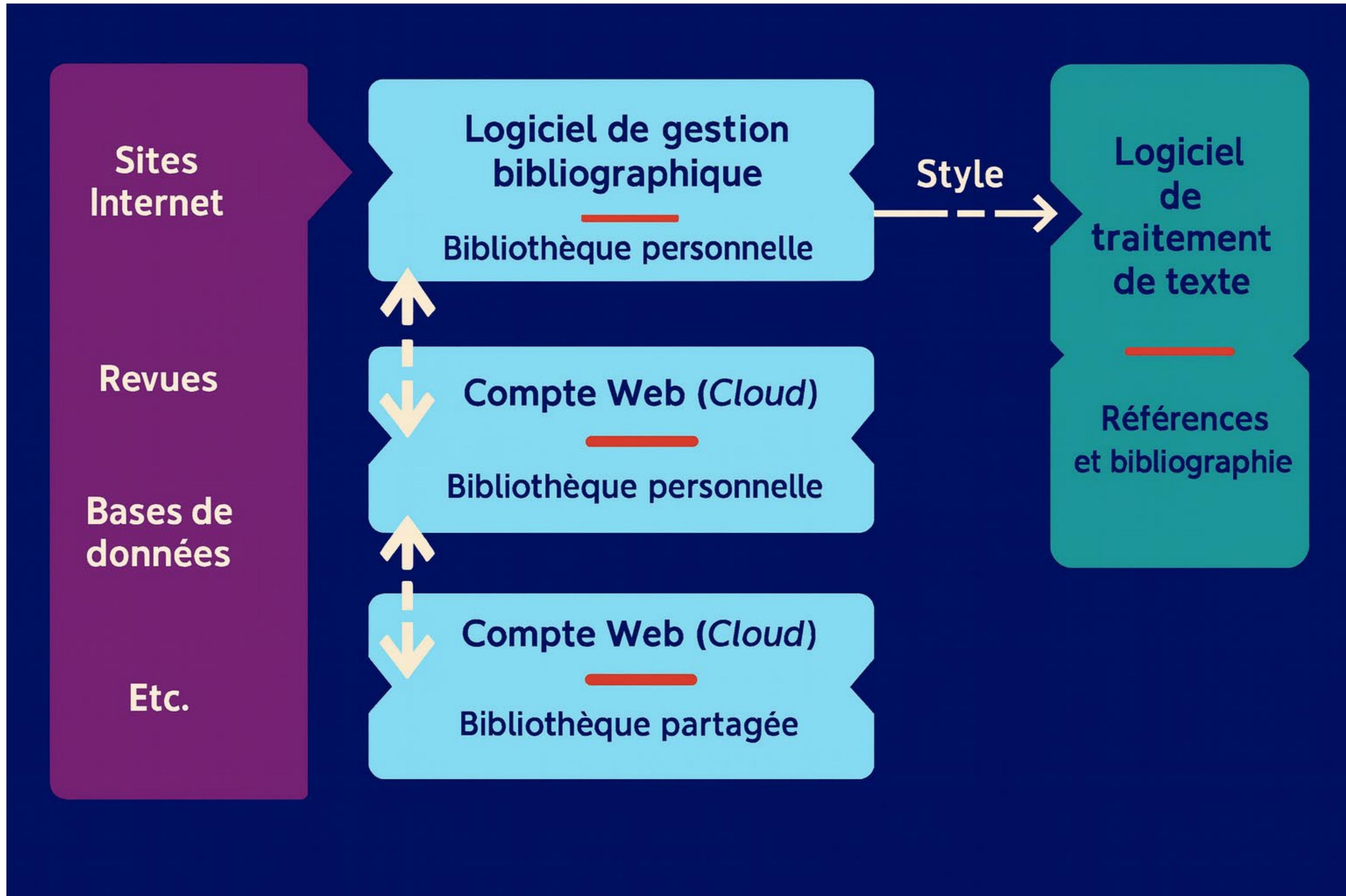
1 Qu'est-ce que Zotero?

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**.

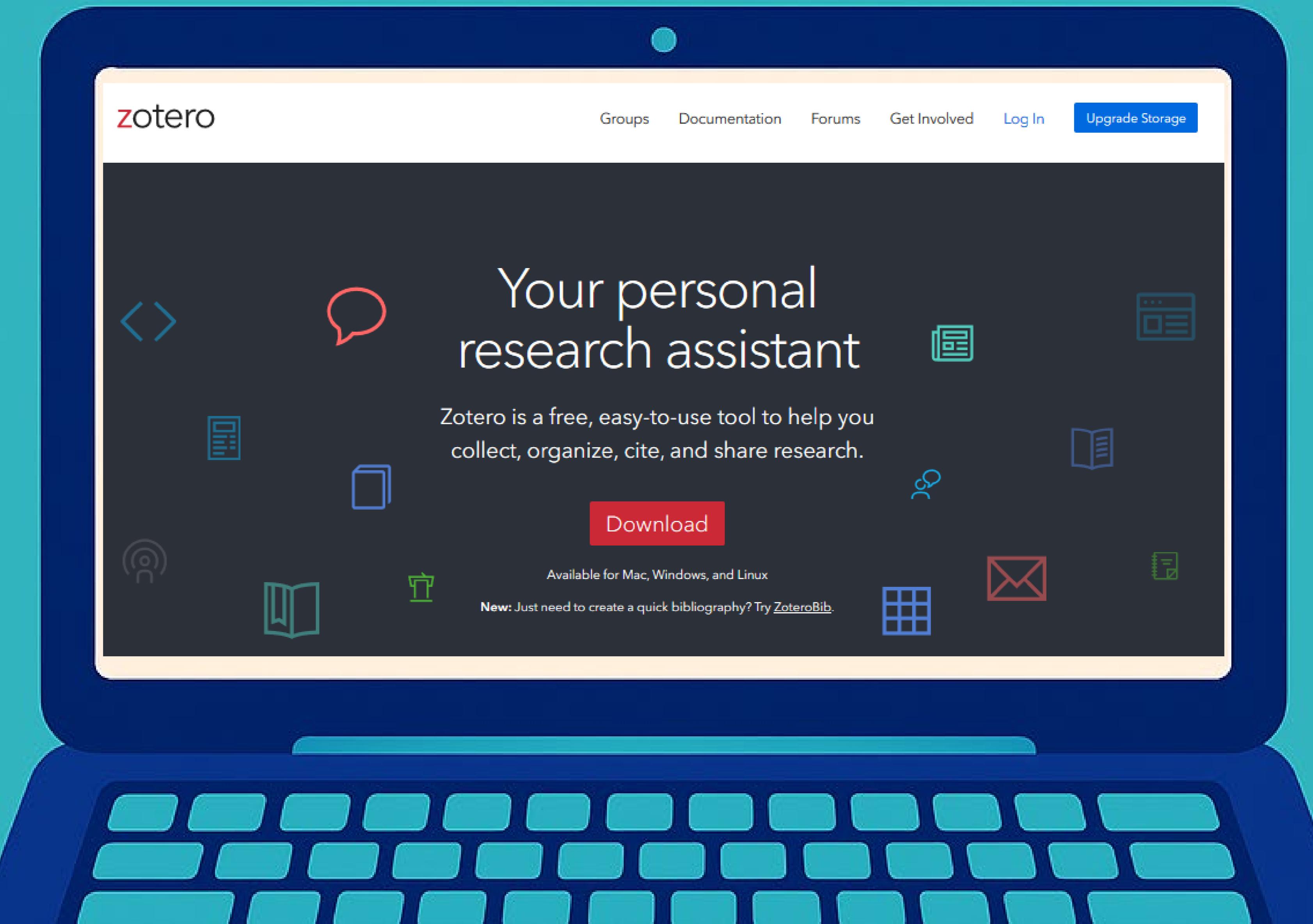


1 Qu'est-ce que Zotero?



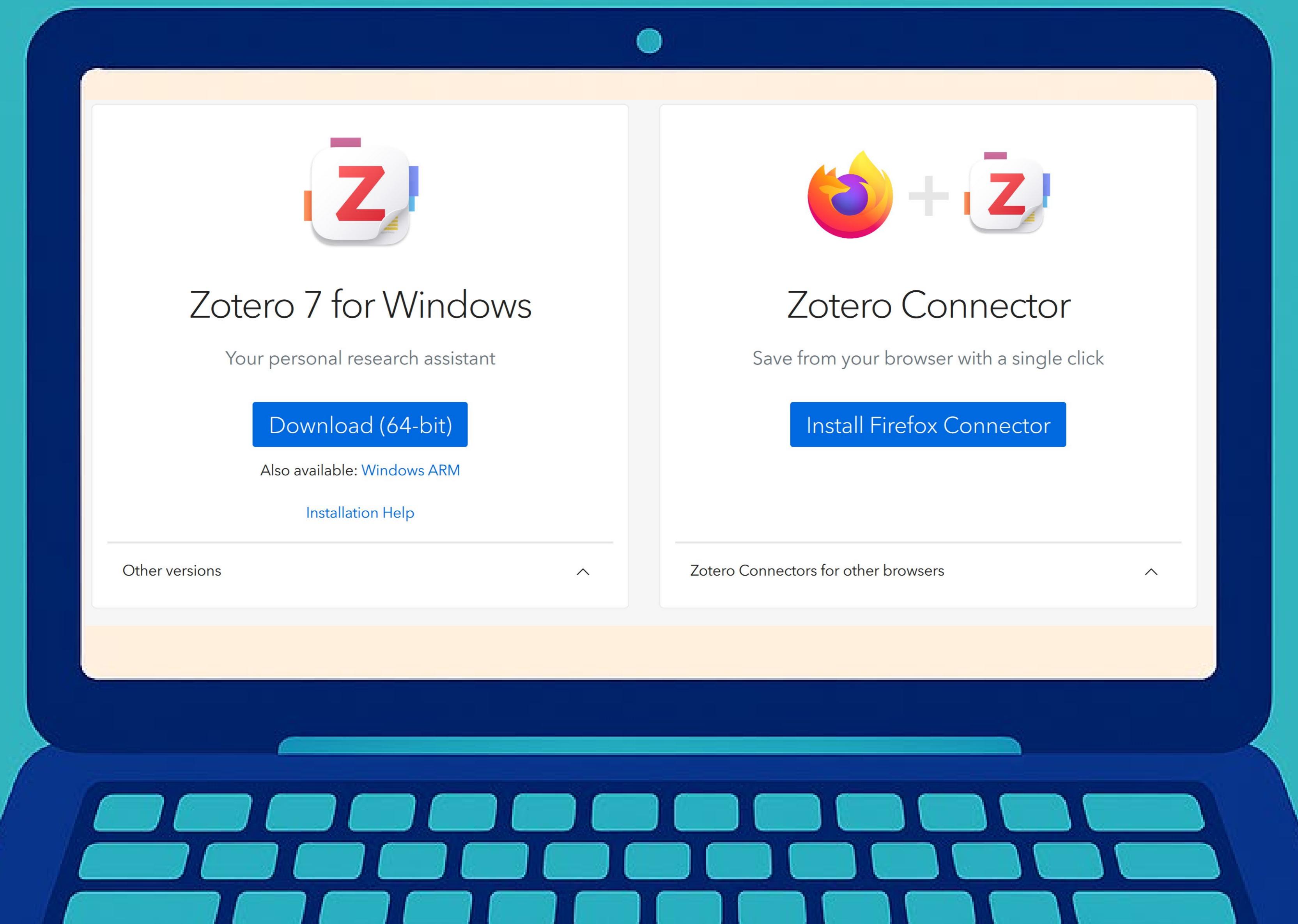
1 Qu'est-ce que Zotero?

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

The screenshot shows the Zotero desktop application. On the left is a sidebar with various sections like 'Ma bibliothèque', 'Bibliothèques de groupe', and 'Filtrer les marqueurs'. The main area displays a list of academic articles with columns for 'Titre', 'Créateur', 'Date', and 'Date d'ajout'. A large red circle highlights the first article in the list. To the right of the list is a detailed view of the selected article, titled 'Chapitre 8. Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'Assassin's Creed'. The detailed view includes fields for 'Info', 'Collection', 'Nb de volumes', 'Édition', 'Lieu', 'Maison d'édition', 'Date', 'Pages', 'Langue', 'ISBN', 'Titre abrégé', 'URL', 'Consulté le', 'Archive', 'Loc. dans l'archive', 'Catalogue de bibl.', 'Cote', 'Autorisations', 'Extra', 'Résumé', '0 pièce jointe', '0 note', 'Bibliothèques et collections', and '0 marqueur'. The 'Titre' field shows 'Chapitre 8. Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'Assassin's Creed'.



2 Les fonctions de base

Intégrer des textes et autres documents dans Zotero



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

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

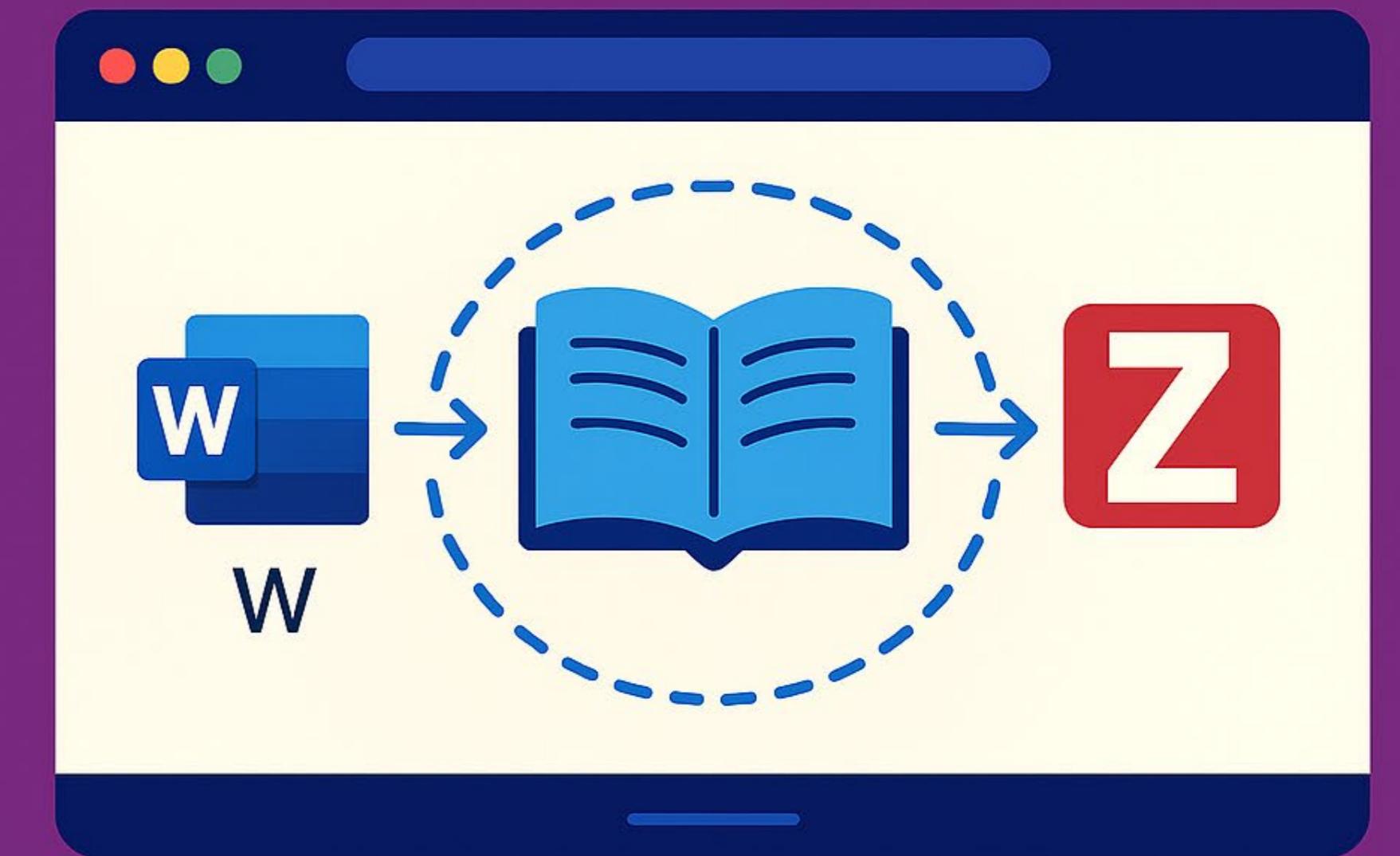


2 Les fonctions de base

Utiliser le logiciel Zotero dans Word



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



2 Les fonctions de base

Utiliser le logiciel Zotero dans Word

The screenshot shows a Microsoft Word document titled "Document1 - Word". The ribbon at the top has a "Zotero" tab selected. The main content area 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, ESENESR. <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

The screenshot shows the Zotero desktop application. On the left is a sidebar with a tree view of the library structure, including 'Ma bibliothèque', 'Activités d'enseignement', 'TED 1280', and 'Validés'. Below the sidebar are several status indicators and a 'Filtrer les marqueurs' dropdown. The main area displays a table of items with columns for Titre, Créeur, Date, and Date d'ajout. An annotation window is open on the right, titled 'Annotations (25/07/2022 à 15:26:38)', containing text about the classification of games like poker and Assassin's Creed. At the bottom of the annotation window are links to 'Egenfeldt-Nielsen et al., 2020 - Understanding video ga...' and 'Turochamp'.

Titre	Créeur	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 aput 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	Bourgueau	2012-01-02	2022-07-06 15 h 24 min ...



2 Les fonctions de base

Utiliser une bibliothèque partagée dans le logiciel

Z Fichier Édition Affichage Outils Aide

ChatGPT boîte à outils

Bibliothèques de groupe

- Agnès Demangeon Essai
- Chaire UNESCO
- Chapitre PUF 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 Al 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

Titre

Titre	Créateur	Date	Date 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
Religious freedom in Italy: an impossible paradigm ?	Ferrari et al.	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
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
Histoire de la laïcité en France	Baubérot	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
Le système éducatif français aujourd'hui	Auduc	2024	2024-10-07 05 h 06 min 50 s
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

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

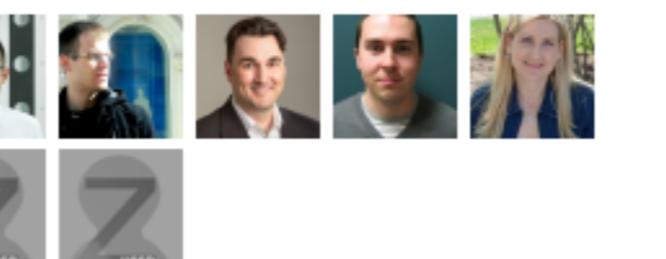
See all 80 items for this group in the [Group Library](#).

UQ

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

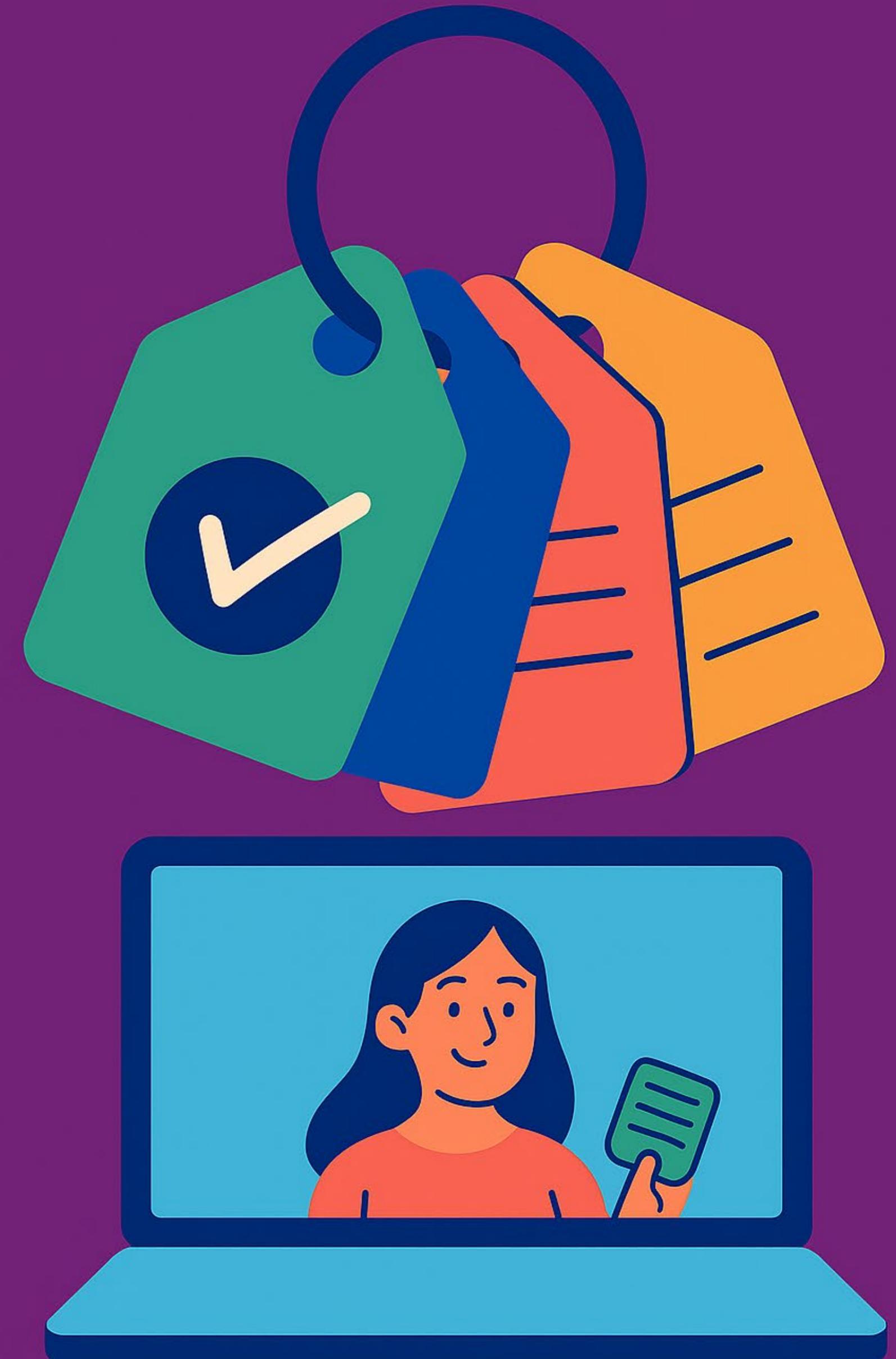
Members (7)



3 L'utilisation des marqueurs

Qu'est-ce qu'un marqueur?

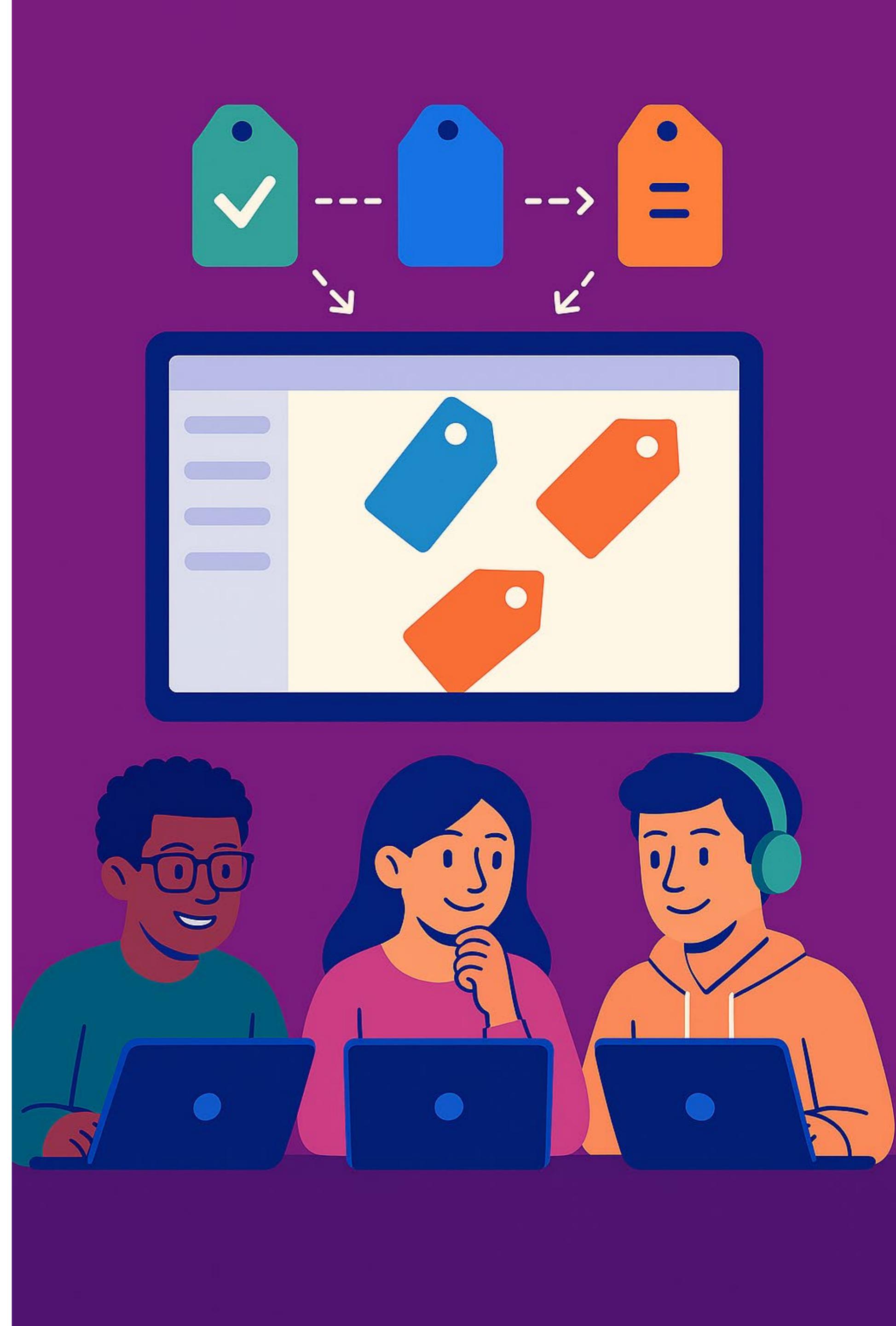
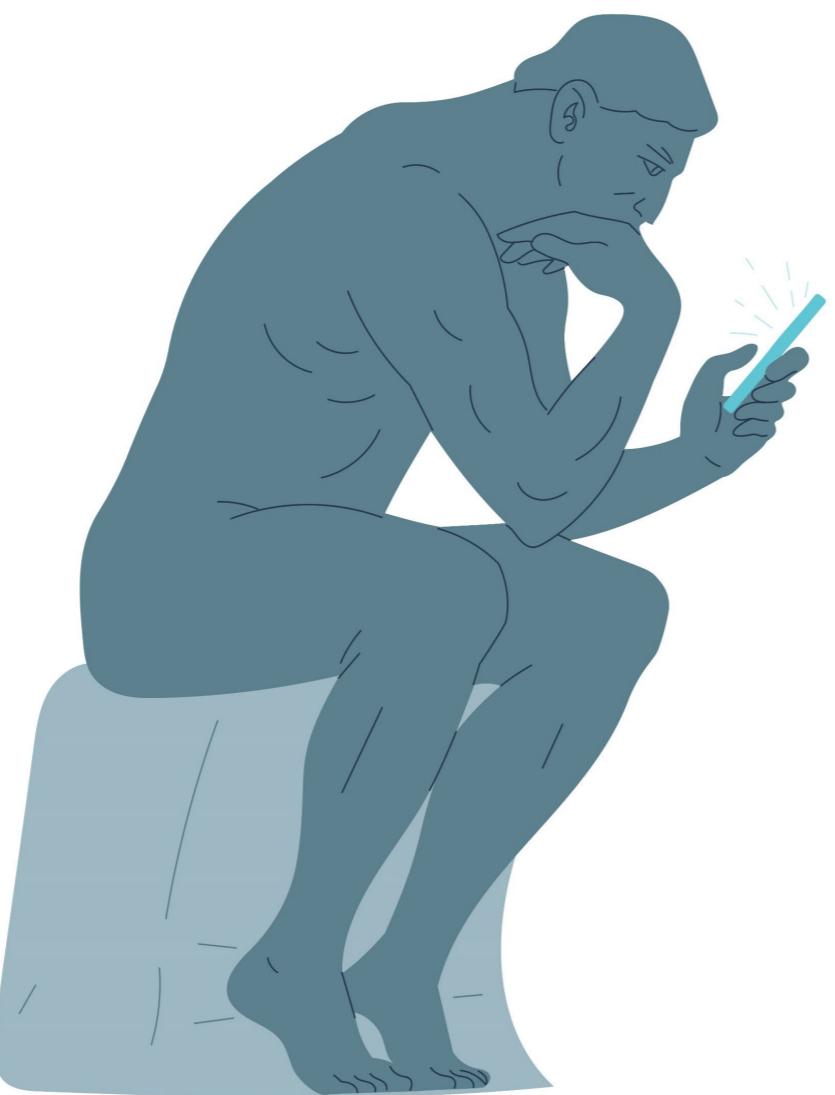
Dans Zotero, un **tag** (ou **marqueur** en français) est une fonctionnalité qui permet de **classer, organiser et retrouver** facilement des références en y associant des **mots-clés ou des catégories**. Ces tags peuvent être ajoutés manuellement ou automatiquement en fonction des métadonnées importées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

The screenshot displays two views of a digital library interface, likely from a learning management system or a personal library. Both views show a hierarchical structure of files and folders under the heading "Ma bibliothèque".

Left View:

- =Journal=-
- **À lire **
- Activités d'enseignement
 - Cours - Conception
 - EDU 6407
 - TED 1280** (highlighted)
 - TED 6502
- Cours - Diffusion
- Cours - Projets
- Encadrement
- Activités de recherche
- Activités de service à la collectivité
- Bibliothèques
- i-TEQ
- Patrick Plante
- Professeur

Right View:

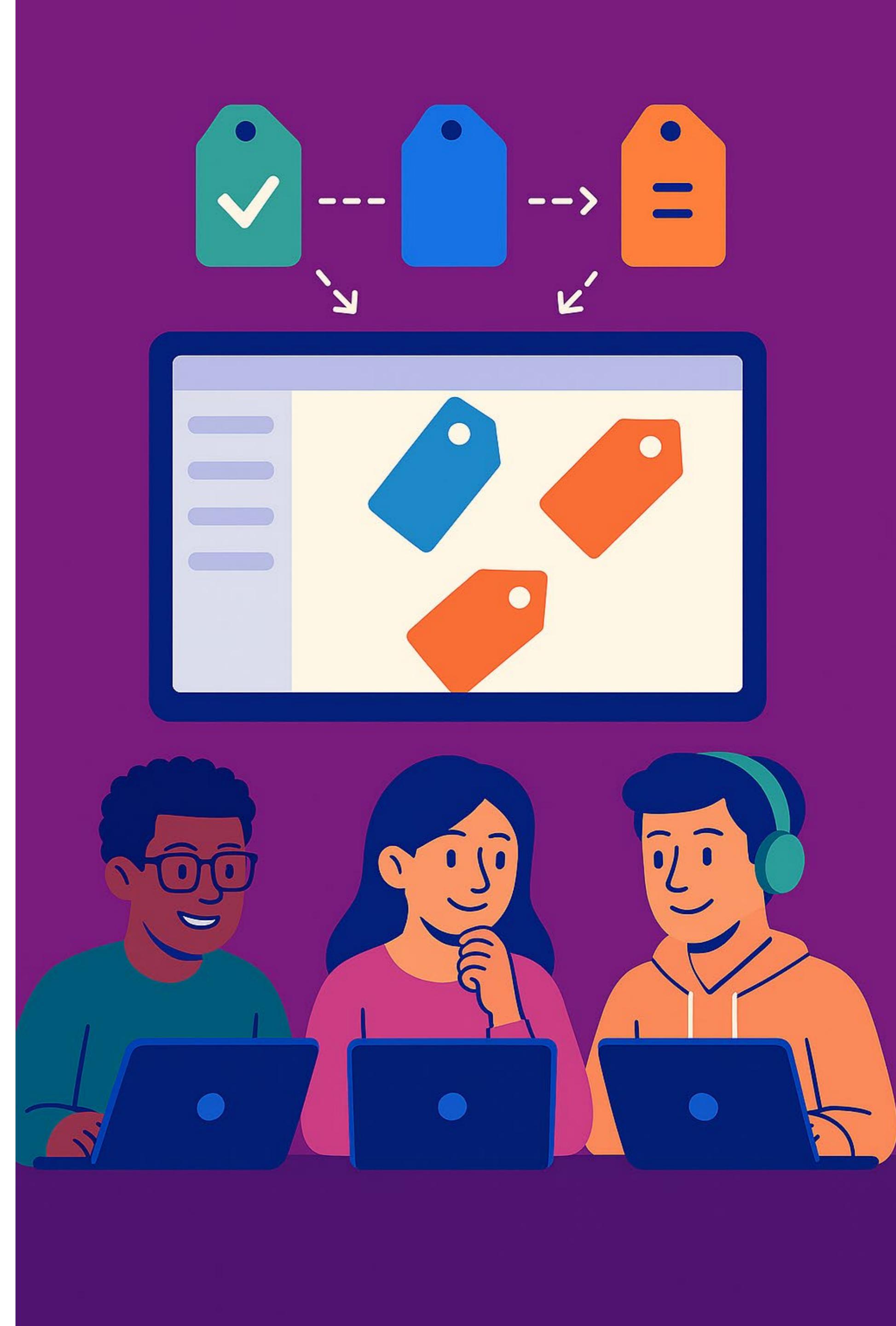
- =Journal=-
- **À lire **
- Activités d'enseignement
 - Cours - Conception
 - EDU 6407
 - TED 1280** (highlighted)
 - Ancienne version 1998
 - Cours sur les jeux sérieux
 - Module 1 - Jeu et éducation
 - Module 2 - Jeux sérieux
 - Module 3 - Ludification et éthique
 - Module 4 - Simulations, VR, métavers et Data Analytics
 - Module 5 - Conception



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

Screenshot of a digital interface showing course materials for TED 1280. The left sidebar lists course categories like 'Cours - Conception' and 'Module 1 - Jeu et éducation'. The main area displays a table of resources with columns for Title, Creator, Date, and Add Date.

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

Z Fichier Édition Affichage Aller à Outils Aide

Validés Apprendre avec les serio Le jeu des cinq lignes: Ajax

1 / 2

A A T

DOSSIER Jeux et jouets gréco-romains

LE JEU DES CINQ LIGNES: AJAX ET ACHILLE

D eux 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 grammata*) 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 défunt dans le cadre de rituels 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

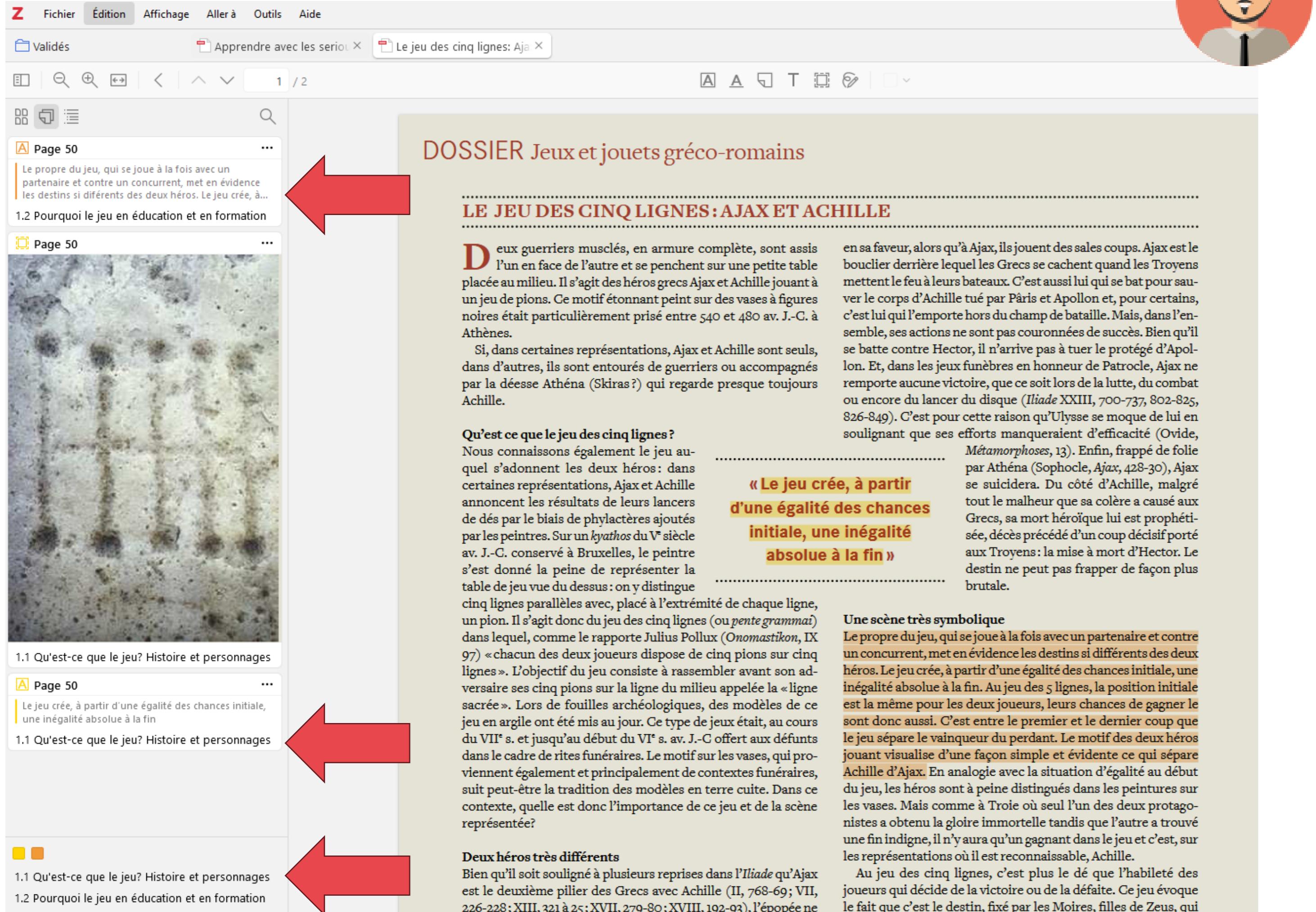
Bien qu'il soit souligné à plusieurs reprises dans l'*Iliade* qu'Ajax est le deuxième pilier des Grecs avec Achille (II, 768-69; VII, 226-228; XIII, 321 à 25; XVII, 279-80; XVIII, 192-93), l'épopée ne

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 manquaient d'efficacité (Ovide, *Métamorphoses*, 13). Enfin, frappé de folie par Athéna (Sophocle, *Ajax*, 428-30), Ajax se suicida. 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

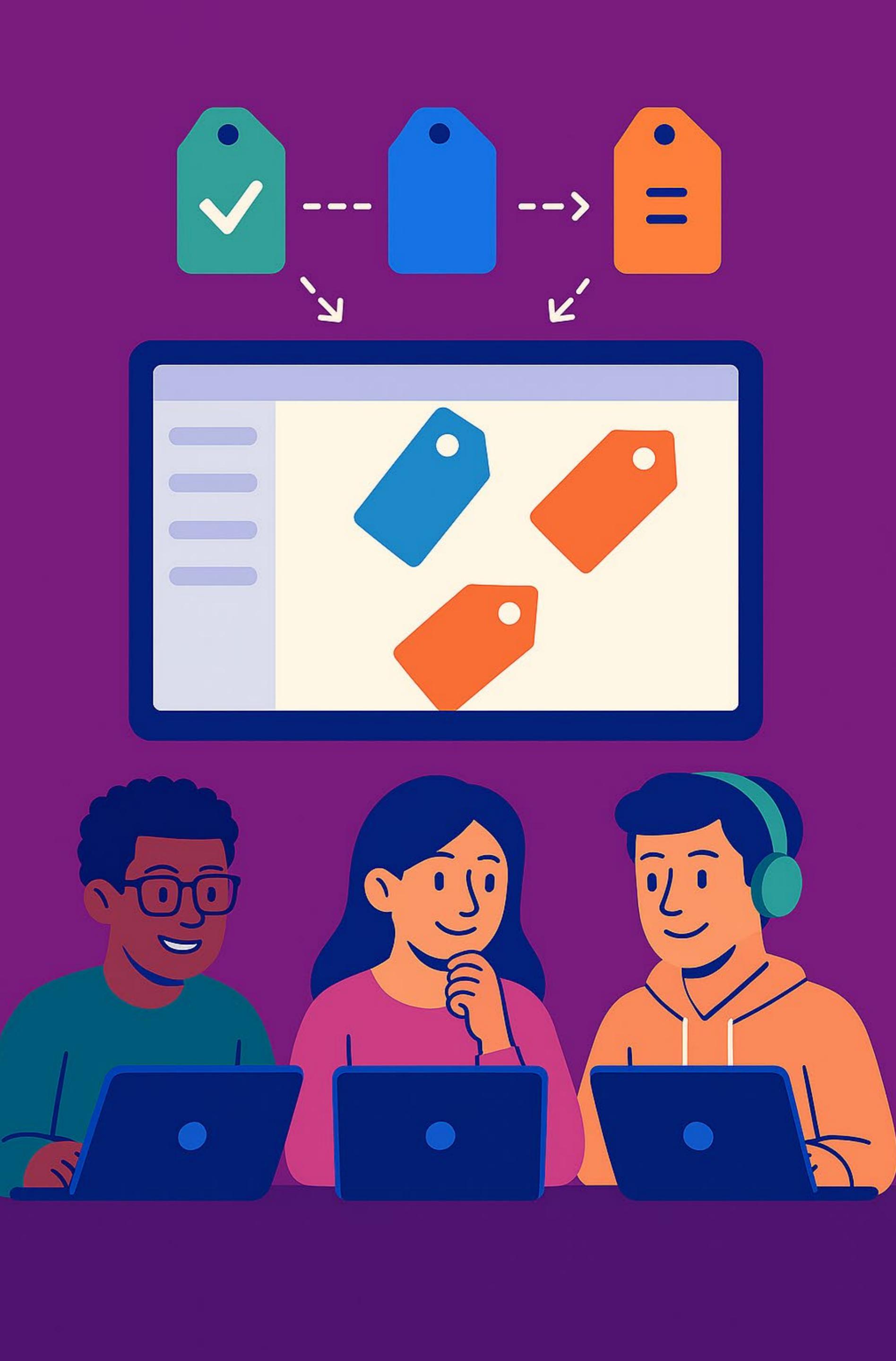
The screenshot shows a digital library interface with a list of documents on the left and a sidebar on the right.

Left Panel (List of Documents):

- > 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

Right Panel (Sidebar):

- 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 L'utilisation des marqueurs

Chercher par tag dans un document

Z Fichier Édition Affichage Aller à Outils Aide

Validés Le jeu des cinq lignes: Aj... Apprendre avec les serio...

couv1 1 / 132

Page 15

La plus synthétique est celle des concepteurs de jeux vidéo Chen et Michael (2005) : « Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement...»

Définition

1.4 Définitions des concepts, 2.1 Qu'est-ce que le jeu sérieux? Histoire et personnages

Page 16

Les serious games peuvent avoir un support papier. C'est le cas des premiers jeux appelés « serious games » dans le secteur de l'éducation qui remontent...

Définition

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

Page 16

Bien entendu, l'origine des jeux sérieux non numériques est bien plus ancienne. Les « wargames » (Kriegspiel) sont attestés dès le XIXe siècle et le jeu...

Définition Histoire

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

Page 16

Les serious games se distinguent des logiciels « ludo-éducatifs » commercialisés dans les années 1980 et 1990 qui sont rarement de véritables « jeux ». Bien...

Définition, distinction

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

Page 17

Nos travaux nous ont conduits, par approches successives, à définir le serious game comme un « dispositif, numérique ou non, dont l'intention...»

Définition

1.4 Définitions des concepts, 2.1 Qu'est-ce que le jeu sérieux? Histoire et personnages

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 person...

L'ÉCOLE AU CONTRAIRE EST SOUVENT CRITE COMME ENNUYEUSE, PAS FORCÉ PAR TOUS D'AI LE POINT DE V LÉGITIME. DEP IDEES NOUVELLE UN PEU TOUJOU RENTRER DANS LES MOTEURS N SAGE, C'EST-À TION DE L'ENV RACTIONS ENTR QUE J'AI DU M AVONS TENDANC DÉCOUVRON RÉ DIX OU VINGT SIASME, LES V TIVITÉS POUR QUE NOUS AVONS DES SPÉIALISTES LES TROIS AUTEURS DU PRÉSENT OUV POUR NOUS RAPPELER L'HISTOIRE DE IDÉE ANCIENNE, UNE AUTRE CHOSE D CILE À COMPRENDRE À PROPOS DES J POUR APPRENDRE RÉSIDE DANS LA DÉ TION QUI SUCCÈDE GÉNÉRALEMENT À THOUASIASE : COMME UN FEU DE PAI QUI DURE QUATRE ANS [2007-2010], « BULLE » DES JEUX SÉRIEUX A ÉCL LES MARCHANDS DU TEMPLE ONT ÉTÉ SÉS PAR LA FAIBLESSE CANOPÉS. GRANDS NAÏFS QUI CROI SIMPLE VA RÉSOUTRE LE ECLAIRER EDITIONS NE SIMPLY VA RÉSOUTRE LE ECLAIRER MES L'ÉCOLE ET AMÉLIORER

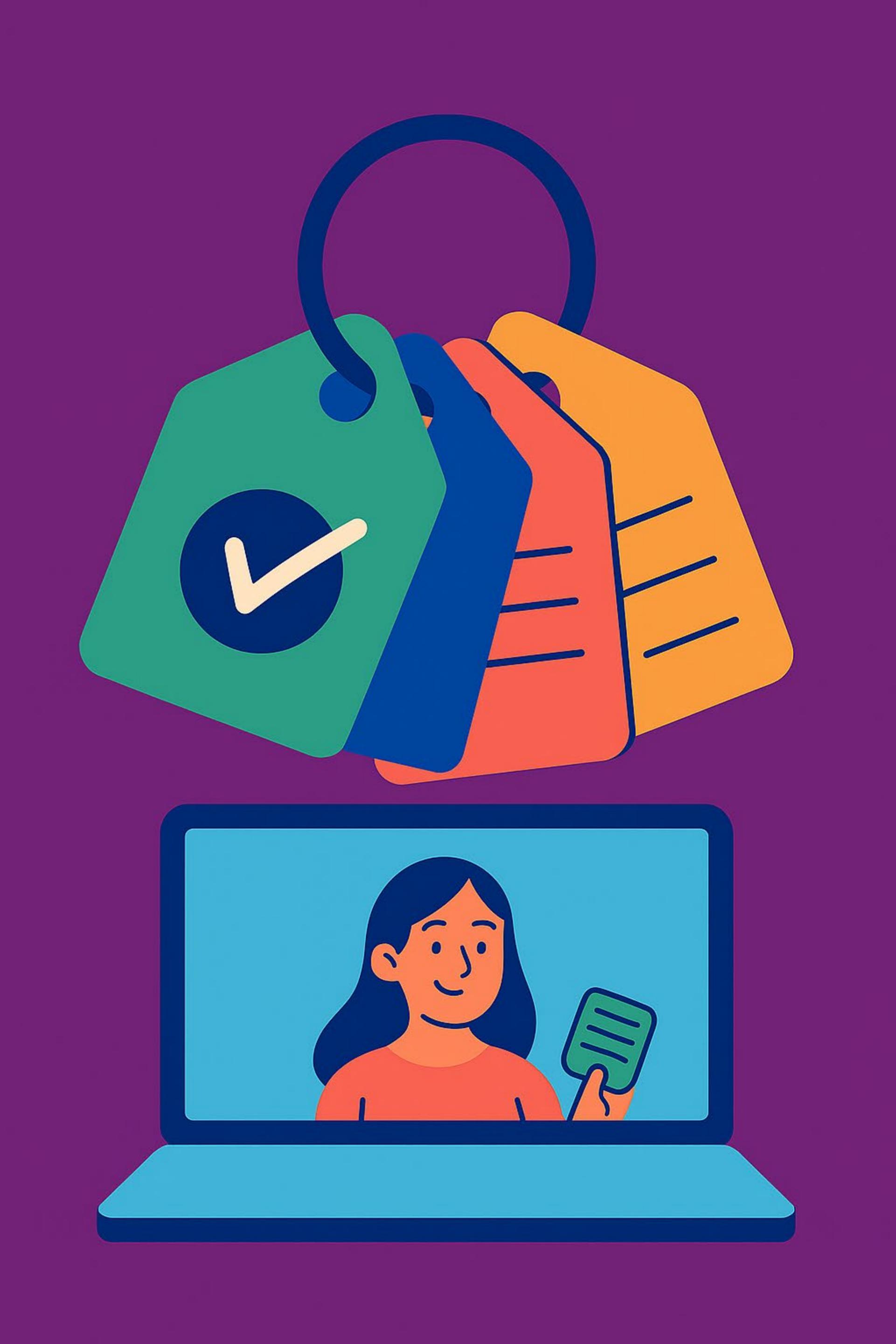
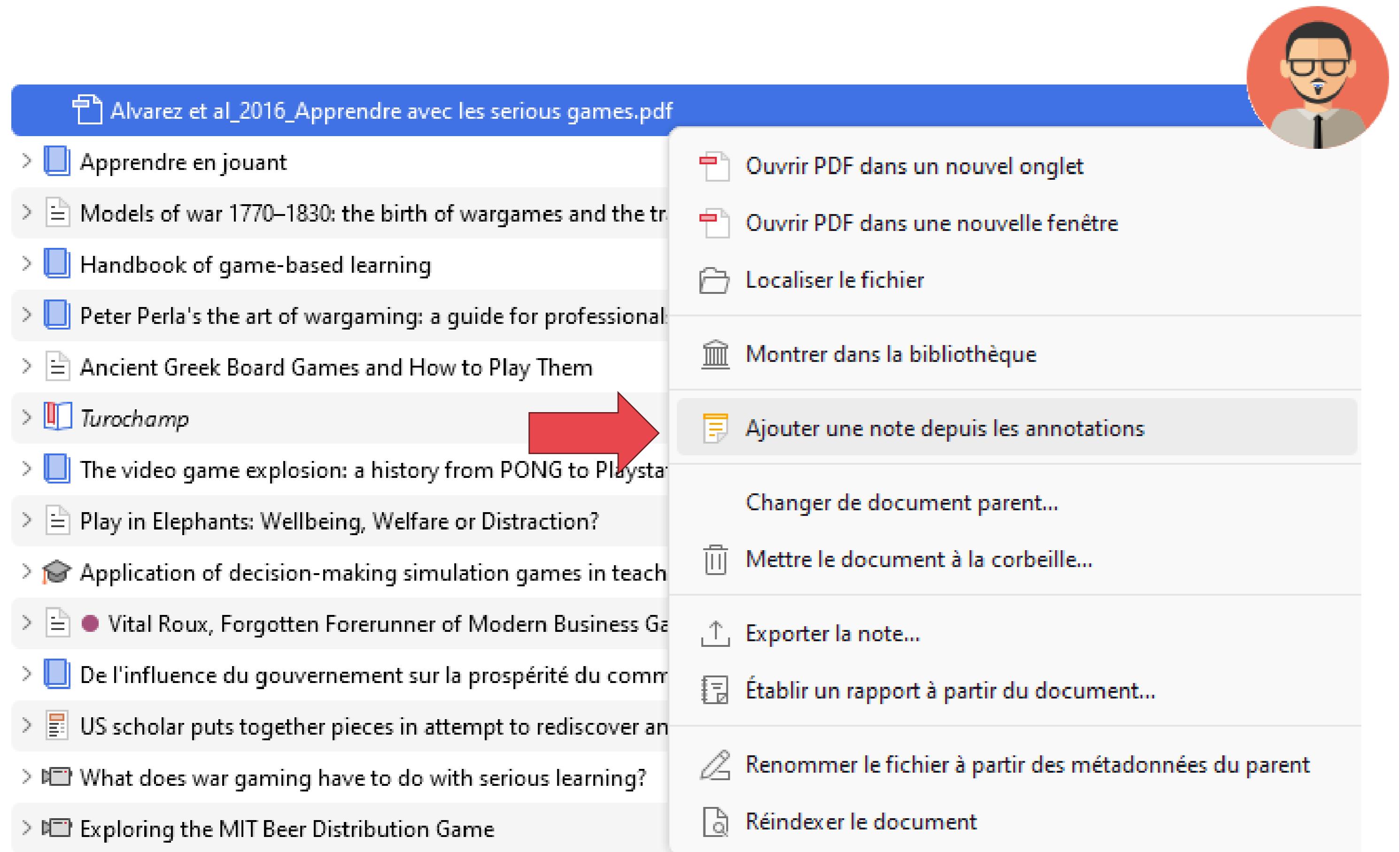
APPRENDRE
AVEC
LES SERIOUS
GAMES ?

Julian Alvarez
Damien Djaouti
Olivier Rampnoux



3 L'utilisation des marqueurs

Ajouter une note depuis les annotations



3 L'utilisation des marqueurs

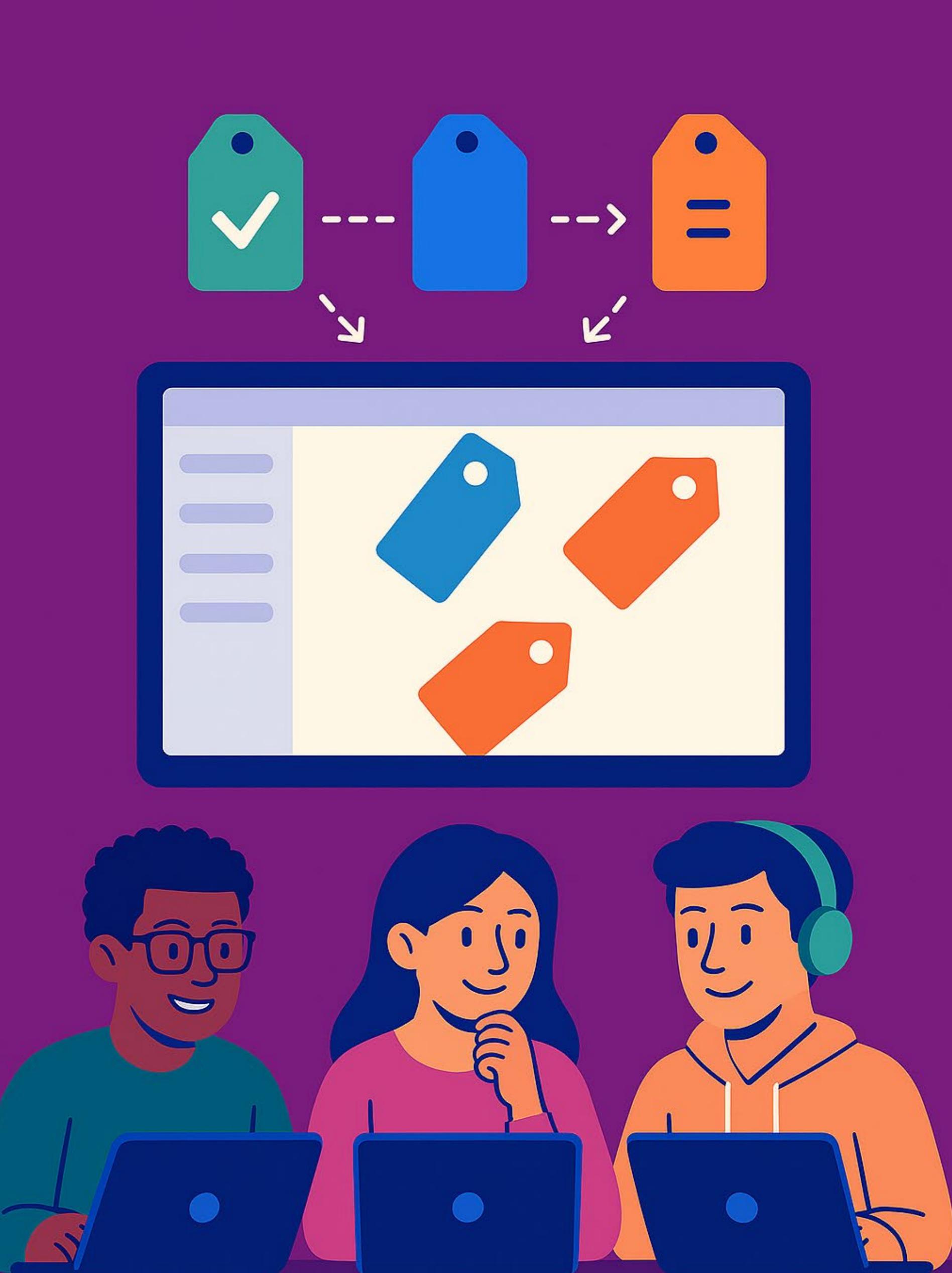
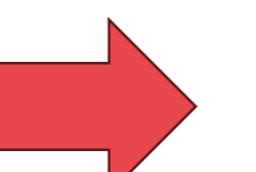
Copier les annotations des documents selon les tags

The screenshot shows a digital document interface. On the left is a sidebar with navigation links for 'Page 25', 'Page 26', 'Page 26', 'Page 26', 'Page 26', 'Page 27', 'Page 27', and 'Page 28'. The main content area contains several annotations highlighted in red boxes. One annotation from 'Page 26' discusses play's role in education. Another from 'Page 26' discusses Piaget's Theory of Cognitive Development. A third from 'Page 26' discusses Vygotsky's Social Development Theory. A fourth from 'Page 27' discusses the ZPD. A fifth from 'Page 27' discusses play's importance in learning. A sixth from 'Page 28' discusses Vygotsky's work on play. At the bottom, there is a footer with the number '26' and the authors' names: 'B. Homer, C. Raffaele, and H. Henderson'.

Huizinga argues that play goes beyond the immediate needs of life (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



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.

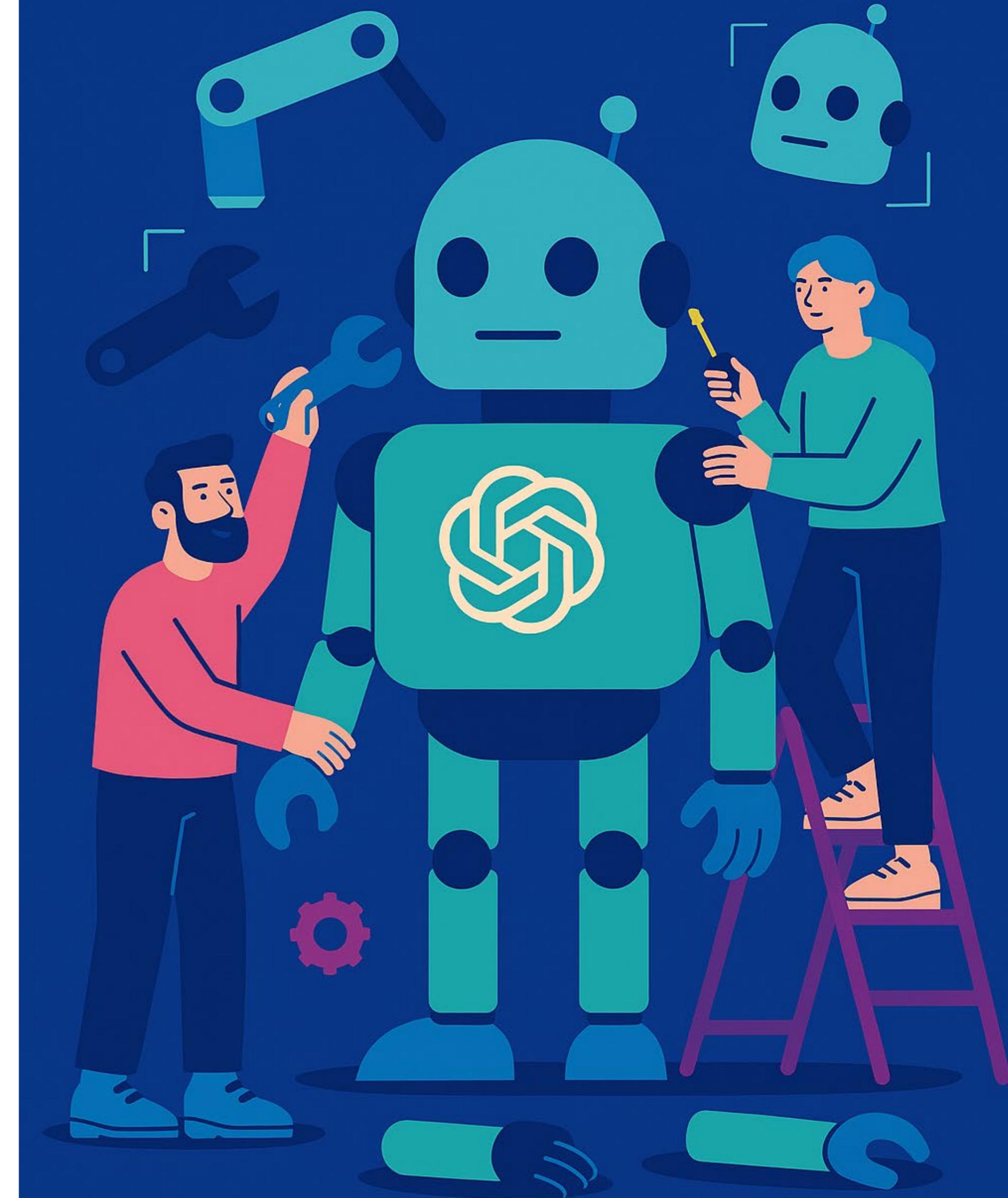


L'utilisation de l'IA

Intégration de l'IA dans Zotero

Il existe plusieurs plugins :

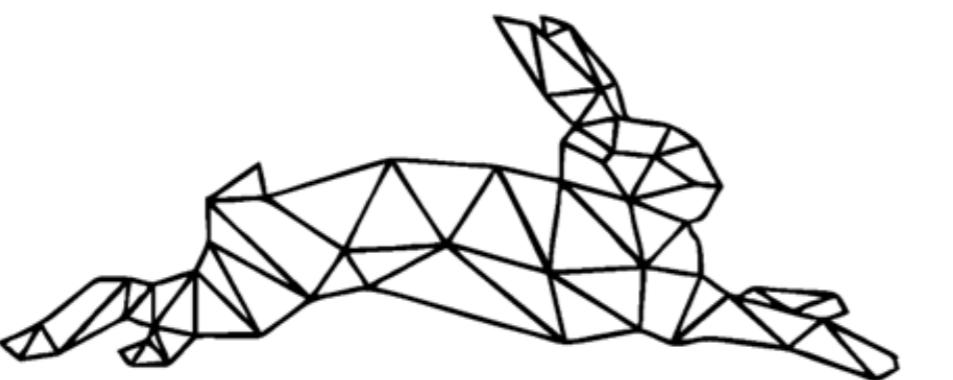
- A.R.I.A. : <https://github.com/lifan0127/ai-research-assistant>
- Zotero ChatGPT : <https://github.com/kazgu/zotero-chatgpt>
- Awesome GPT : <https://github.com/MuiseDestiny/zotero-gpt>
- ZotAI : <https://zotai.app/> (pas un plugin, fonctionne mieux).



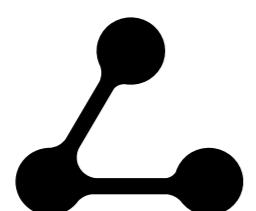
L'utilisation de l'IA

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

