

BIBLIOGRAPHIE LE JEU EN PEDAGOGIE

<p><u>Robotique pédagogique et Lego : combiner la technique, le ludique et l'éthique</u></p>	<p>Jean Labbé, Cégep de Lévis-Lauzon, novembre 2016</p>	<p>En associant des éléments qui rappellent l'enfance et le jeu aux contenus de cours, cet enseignant nous montre comment il a réussi à rendre un sujet aussi pointu que la robotique intéressant pour les étudiants de toutes disciplines.</p>
<p><u>Réviser la matière pour l'examen... en s'amusant!</u></p>	<p>Andrée Roussel, Cégep de Lévis-Lauzon, mars 2016</p>	<p>Afin d'aider les étudiants dans la vérification de leurs acquis, en prévision ou non d'un examen, cette enseignante utilise une application de jeu</p>
<p><u>Portal : une immersion dans la caverne de Platon</u></p>	<p>Johnathan Mina, Collège LaSalle, février 2014</p>	<p>Cet enseignant utilise un jeu « grand public » dans ses cours de philosophie afin de développer la pensée critique chez ses étudiants.</p>
<p><u>ClassCraft et ma quête pour l'implication des étudiants</u></p>	<p>Lisa Deguire, Cégep de Jonquière, novembre 2015</p>	<p>Cette enseignante d'anglais langue seconde a décidé d'intégrer la ludification des apprentissages à ses cours afin de renforcer la motivation des étudiants. Elle utilise ClassCraft, une <u>plateforme</u> qui s'inspire des jeux de rôles multijoueurs en ligne</p>
<p><u>Enseigner la terminologie avec des outils qui motivent les étudiants</u></p>	<p>Angie Stevens, Cégep Limoilou et Collège Champlain St-Lawrence, février 2017</p>	<p>Angie, enseignante en tourisme dans un programme bilingue et éditrice pour Profweb, nous présente différentes stratégies pour enseigner la terminologie d'une manière amusante et intéressante</p>

Un avatar pour délier la langue jusque sur scène	Alain Forget, Lisa Tremblay et Anne-Gaëlle Habib, Collège Ahuntsic, avril 2012	Démarche ludique d'apprentissage demande aux étudiants de créer un avatar parlant allemand à partir de l'outil Voki
Les jeux sérieux : enseigner autrement	Avery Rueb, Collège Vanier, novembre 2014	Expérience en tant que créateur de jeux sérieux afin de répondre à l'approche pédagogique
Simuler la vie parlementaire en ligne dans un cours de science politique	Mathieu Bélanger, Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne, avril 2016	Cet enseignant en science politique a pu développer, avec l'aide du CCDMD, un jeu de simulation politique qui regroupe plusieurs scénarios permettant aux étudiants de vivre des simulations variées
https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu/liste-des-jeux.html	Réseau Canopé	Liste de jeu de société pouvant être utilisé en pédagogie
Les-jeux-de-societe-au-service-des-projets-pedagogiques-et-litteraires	Frédérique Verdera, Lycée Ledoux, Besançon	Exemple de l'utilisation du jeu de société comme support d'un projet pédagogique
Valoriser les pédagogies innovantes : l'exemple du jeu de société	Direction des Affaires juridiques – Mission Appui au patrimoine immatériel de l'État 28/09/2020	Utiliser le jeu de société pour faciliter l'acquisition de connaissances ou de bons réflexes est l'une des méthodes innovantes en matière de pédagogie utilisée aujourd'hui par les entités publiques.
Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels	Gilles Brougère Dans Éducation et sociétés 2002/2 (no 10), pages 5 à 20	Discours sur le jeu et nouvelles pratiques en pédagogie