

Annexe 1

Bibliographie des travaux de recherche de Romain VINCENT

disponible sur <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01895467>

Sélection partielle de la bibliographie :

- ALTET, Marguerite, BRU, Marc, et BLANCHARD-LAVILLE, Claudine. Observer les pratiques enseignantes. L'Harmattan, 2012.
- ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien, et RAMPNOUX, Olivier. Apprendre avec les serious games?. 2016
- AMADIEU, Franck et TRICOT, Andre. Apprendre avec le numerique: mythes et realites. Retz, 2014.
- BERRY, Vincent. L'experience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu video. Presses universitaires de Rennes, 2012.
- BROUGERE, Gilles, Jouer/apprendre. Anthropos, Paris, 2005
- BOUDIER, Valerie Lavergne et DAMBACH, Yves. Serious game: revolution pedagogique. Hermes Science, 2010.
- CENTRE D'ETUDES DES SYSTEMES ET DES TECHNOLOGIES AVANCEES (CESTA), Annuaire des logiciels d'enseignants, Paris, CESTA, 1984.
- GOFFMAN, Erving, Les cadres de l'experience. Les Ed. de Minuit, 2009.
- JACQUINOT, Genevieve. Image et pedagogie. Archives contemporaines, Paris, 2012.
- KASBI, Yasmine. Les serious games: une revolution. Edipro, 2012.
- LE DIBERDER, Alain et LE DIBERDER, Frederic. Qui a peur des jeux video?. La Decouverte, 1993.

Partie d'ouvrages spécialisés

- GENEVOIX Sylvain, Les jeux numeriques ont-ils le droit de cite a l'ecole ?, In RUFAT, Samuel et TER MINASSIAN, Hovig. Les jeux video comme objet de recherche. Questions theoriques, p.135- 147, 2011.
- FLUCKIGER, Cedric, Les etudiants sont-ils des natifs numeriques ?. Olivier Martin; Eric Dagiral. L'ordinaire d'Internet, Armand Colin, p.146-166, 2016.
- HOCHET Yvan, «Jeux video et enseignement de l'histoire et de la geographie, in RUFAT, Samuel et TER MINASSIAN, Hovig. Les jeux video comme objet de recherche. Questions theoriques, p.123-136 2011.
- LALU Julien, Le jeu video ou la contre-education. Analyse des discours politiques et mediatiques sur les liens entre education et jeu video, In CORROY Laurence, ROCHE Emilie, SAVIGNAC Emmanuelle (dir.), Education aux medias et pedagogies innovantes. Enjeux et perspectives interculturelles, Publibook, Paris, 2017.

Rapports

- BECCHETTI-BIZOT Catherine, Repenser la forme scolaire a l'heure du numerique. Vers de nouvelles manieres d'apprendre et d'enseigner, Inspection generale de l'Education Nationale, 2017.
- BONNET, Y. Jules Ferry 3.0. Batir une ecole creative et juste dans un monde numerique, rapport du Conseil national du numerique, Paris, 2014.
- INSTITUT NATIONAL EN RECHERCHE PEDAGOGIQUE, Dix ans d'informatique dans l'enseignement secondaire. 1970-1980, INRP, Paris, 1981.
- OCDE, Connectes pour apprendre ? Les eleves et les nouvelles technologies, principaux resultats, 2015, disponible sur [http://www.oecd.org/fr/education/scolaire/Connectes-pour-apprendre-les-eleves-et-lesnouvelles- technologies-principaux-resultats.pdf](http://www.oecd.org/fr/education/scolaire/Connectes-pour-apprendre-les-eleves-et-lesnouvelles-technologies-principaux-resultats.pdf)

Thèses de doctorat

- ALVAREZ Julian, «Du jeu video au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle », these de doctorat en science de la communication et de l'information, sous la direction de Jean-Pierre Jessel et Gilles Methel, Universite Toulouse le Mirail, 2007.