

## BIBLIOGRAPHIE

### Peut-on reproduire la réalité dans l'apprentissage par le jeu ?

*Ludopédagogie ou pédagogie par le jeu, Serious Game, gamification des apprentissages... autant d'innovations digitales impliquant différentes formes d'approches ou de simulation de la réalité du travail au service de la pédagogie. Mais comment peut-on simuler une situation d'apprentissage au travail au plus près du réel ? Et de quoi parle-t-on lorsque que l'on parle de différentes formes de réalité ?*

.....  
Mots clés : JEU ; GAMIFICATION ; SIMULATION ; SERIOUS GAME ;

#### **Livres et rapports :**

SAVIGNAC E (Dir.), ANDRONOVA Y (Dir.), LENEL P. (Dir.), et al. **Le travail de la gamification : Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail.** Bruxelles : P.I.E. Peter Lang, 2017 ; 200 p.

ALVAREZ J, DJAOUTI D, RAMPNOUX O. **Apprendre avec les serious games ?** Poitiers : Canopé Editions, 2016 ; 126p.

BERRY V. **L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo.** Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.

ALVAREZ J, DJAOUTI D. **Introduction au Serious game.** Paris : Questions théoriques, 2010 ; 227p.

LAVERGNE-BOUDIER V, DAMBACH Y. **Serious game : révolution pédagogique.** Paris : Hermès-Lavoisier, 2010 ; 216p.

HOURST B. **Modèles de jeux de formation : les jeux-cadres de Thiagi.** Paris : Eyrolles, 2008 ; 426p.

WINICOTT D-W. **Jeu et réalité.** Paris : Gallimard, 2002 ; 276p.

BEAUFORT T. **40 exercices de pédagogie ludique pour la formation.** Paris : ESF, 2016 ; 170p.

COLLON A. **La puissance de la gamification.** Neuilly-sur-Seine : Atlande Eds., 2016 ; 200p.

CELERIN S, PLASSE F. **Gamification : enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique.** Voiron : Territorial, 2012.

COURAU S. **Jeux et jeux de rôle en formation.** Paris : ESF, 2006.

DE GRANDMONT N. **La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre.** Bruxelles : De Boeck, 1997.

### **Articles et autres supports multimédia :**

DUJARIER A-M, LE LAY S. **Jouer/Travailler : état des débats actuels.** *Revue Travailler*, 2018 ; (1) : p.7-31.

RAVELLI Q. **L'ascension du jeu au travail : the Gamification of work – entre théories et en pratiques.** *Revue Travailler*, 2018 ; (1) : p. 155-60.

AUDRAN J. **Se former par la simulation, une pratique qui joue avec la réalité.** *Recherche et formation*, 2016 ;(82) : 9-16.

OGET D, AUDRAN. **Simulation.** *Recherche et formation*, 2016 ;(82) : 75-82. [En ligne]. Disponible sur : <https://www-cairn-info.fr>

Cohard P. **L'apprentissage dans les serious games : proposition d'une typologie.** *@GRH*, 2015 ; (n° 16) : p. 11-40.

Alvarez J. **Serious Game : questions et réflexions autour de son appropriation dans un contexte d'enseignement.** *Psychologie Clinique*, 2014 ; (n° 37) : p.112-126.