



Zotero

Usage de Zotero (gestion bibliographique)

1

Qu'est-ce que Zotero?

2

Les fonctions de base

3

L'utilisation des tags

4

L'utilisation de l'IA

5

Des questions?

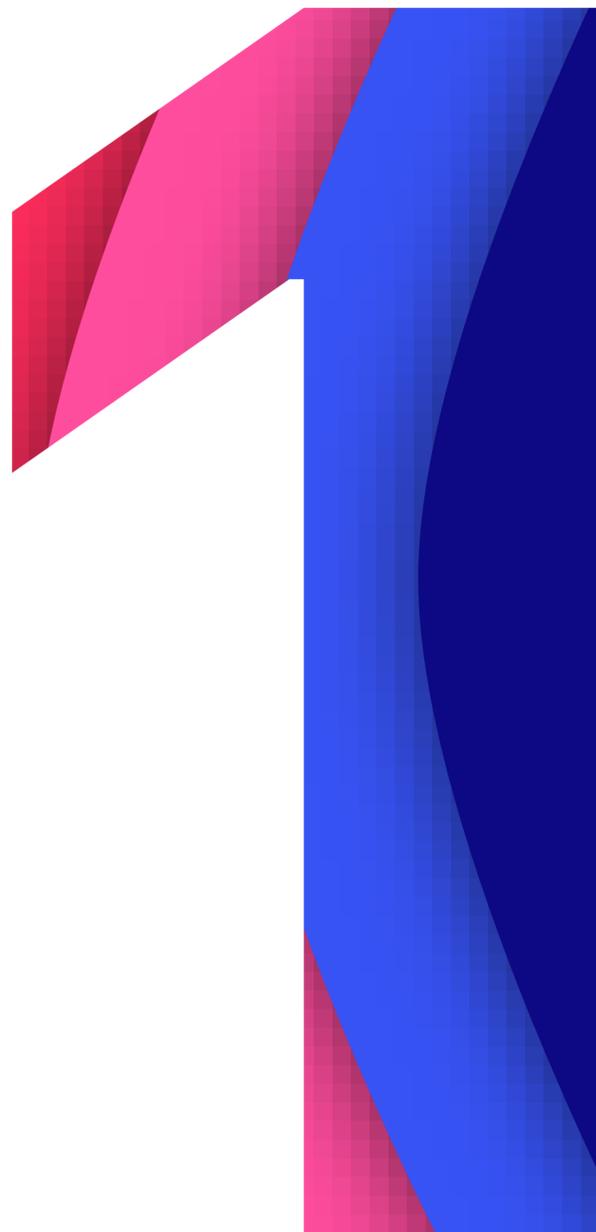


Objectif du webinaire

Objectif

L'objectif de cette présentation est de permettre aux personnes participantes de se **familiariser** avec certaines fonctionnalités clés de Zotero, notamment l'utilisation des **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.





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



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

Qu'est-ce qu'un logiciel de gestion bibliographique?

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.

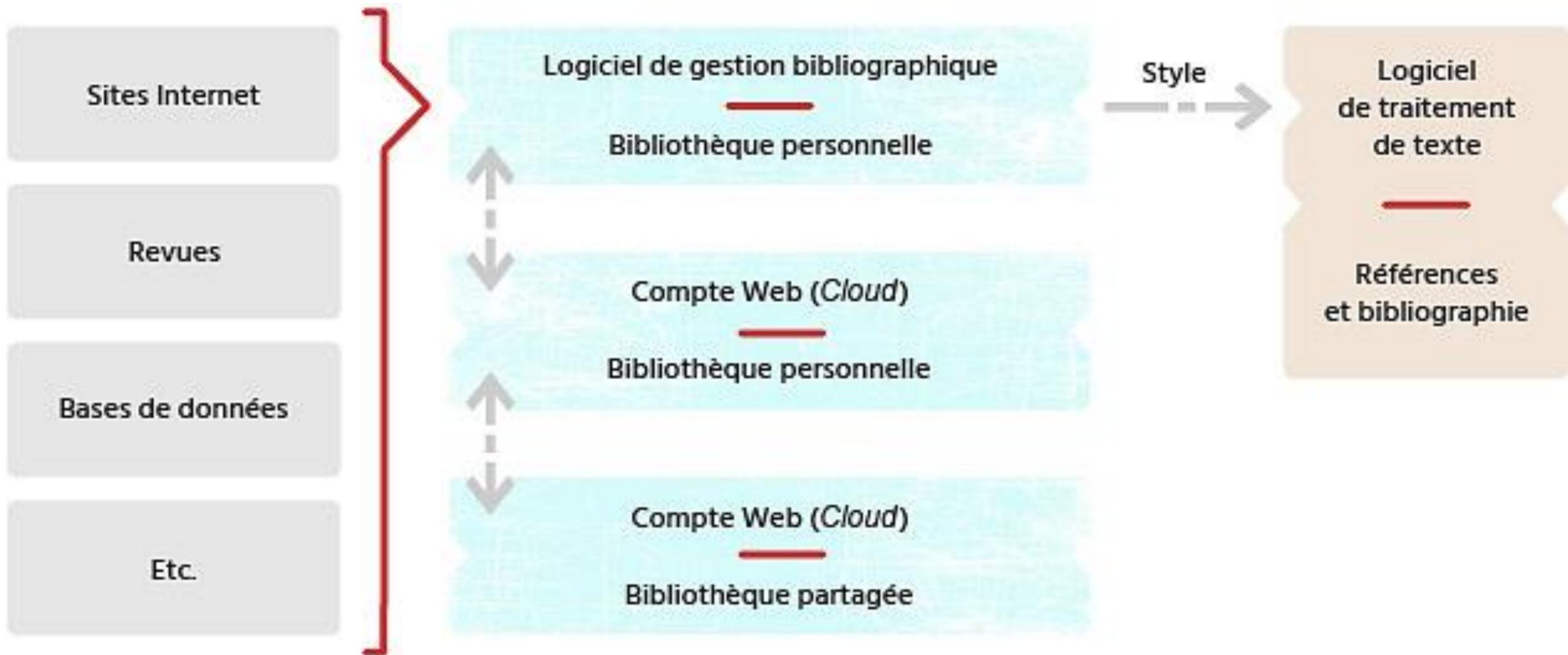
À partir d'une base de données bibliographiques, communément appelée une bibliothèque personnelle, un utilisateur peut insérer des références ainsi qu'une bibliographie dans un texte édité avec un logiciel de traitement de texte comme **Microsoft Word, Open Office ou Libre Office**. Les références et 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.

Qu'est-ce que Zotero?



Qu'est-ce que Zotero?

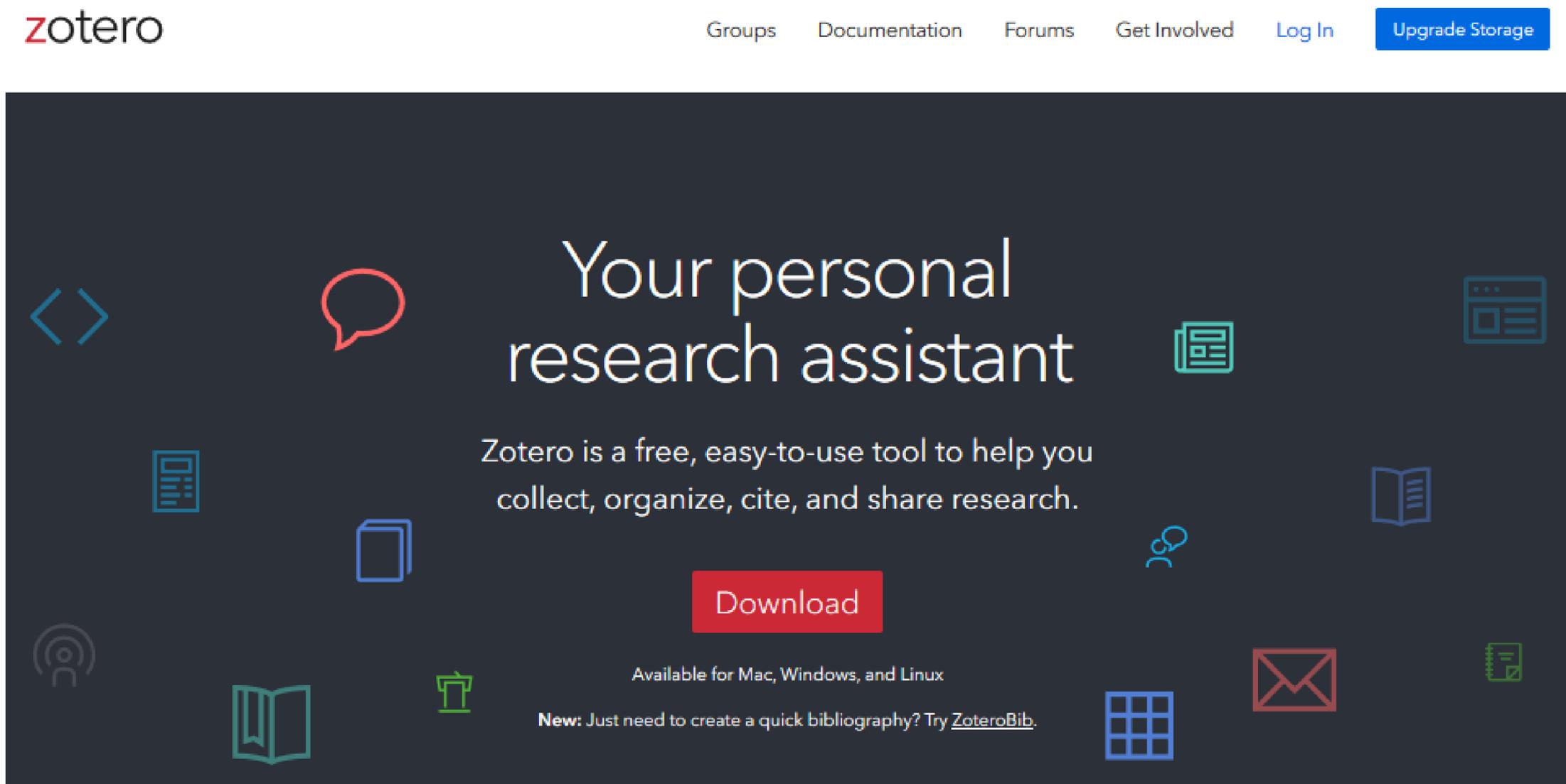
Plusieurs raisons justifient l'utilisation du logiciel Zotero :

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.**



Qu'est-ce que Zotero?

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



The screenshot shows the Zotero website homepage. At the top left is the 'zotero' logo. To the right are navigation links: 'Groups', 'Documentation', 'Forums', 'Get Involved', 'Log In', and a blue 'Upgrade Storage' button. The main content area has a dark background with the text 'Your personal research assistant' in large white font. Below it, a smaller white text reads 'Zotero is a free, easy-to-use tool to help you collect, organize, cite, and share research.' A prominent red 'Download' button is centered below this text. Underneath the button, it says 'Available for Mac, Windows, and Linux' and 'New: Just need to create a quick bibliography? Try [ZoteroBib](#).' The page is decorated with various colorful icons representing research and productivity tools like books, folders, speech bubbles, and documents.



Qu'est-ce que Zotero?

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



Zotero 7 for Windows

Your personal research assistant

[Download \(64-bit\)](#)

Also available: [Windows ARM](#)

[Installation Help](#)

[Other versions](#)



Zotero Connector

Save from your browser with a single click

[Install Firefox Connector](#)

[Zotero Connectors for other browsers](#)





Les fonctions de base



Les fonctions de base

Prendre connaissance du logiciel de gestion bibliographique Zotero



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



Les fonctions de base

Prendre connaissance du logiciel de gestion bibliographique Zotero

The screenshot displays the Zotero desktop application. On the left, a sidebar shows a hierarchical view of the user's library, including folders like 'Ma bibliothèque', 'i-TEQ', and 'Professeur'. The main window features a table of bibliographic entries with columns for 'Titre', 'Créateur', 'Date', and 'Date d'ajout'. A large yellow information icon is overlaid on the table. On the right, a detailed view of a selected entry is shown, including fields for 'Type de document', 'Titre', 'Auteur', 'Date', and 'Pages'. The entry details include 'Chapitre 8. Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'Assassin's Creed' by Vincent Boutonnet, published in 2018.



Les fonctions de base

Intégrer des textes et autres documents dans Zotero



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

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



Les fonctions de base

Utiliser le logiciel Zotero dans Word

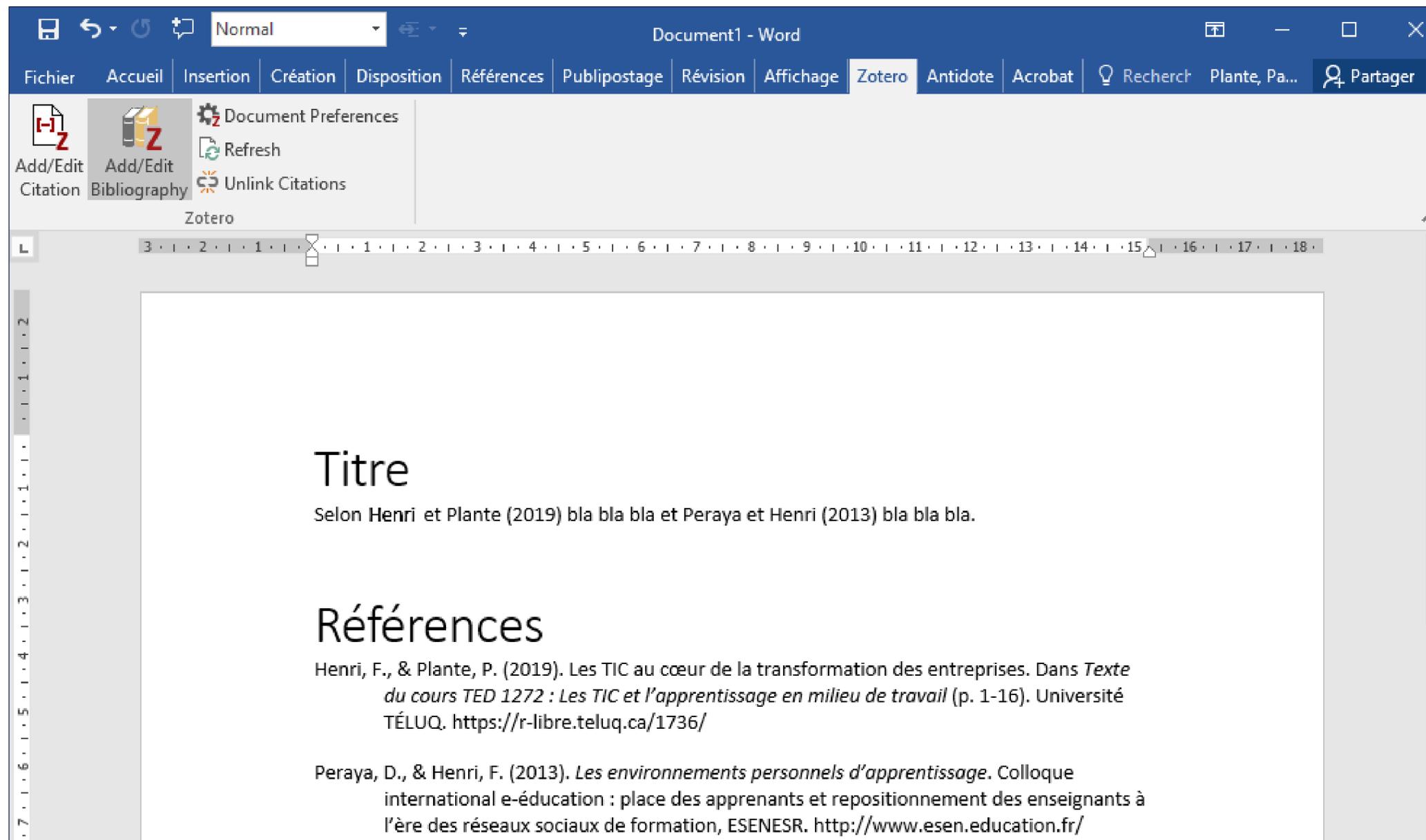


<https://youtu.be/9tYArJd0dss>



Les fonctions de base

Utiliser le logiciel Zotero dans Word



The screenshot shows the Microsoft Word interface with the Zotero ribbon selected. The ribbon contains the following options: Add/Edit Citation, Add/Edit Bibliography, Document Preferences, Refresh, and Unlink Citations. The document content includes a title and a list of references.

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/>



Les fonctions de base

Prendre des notes avec Zotero



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



Les fonctions de base

Prendre des notes avec Zotero

The screenshot displays the Zotero desktop application. The main window shows a list of items in a library, with columns for Title, Créateur, Date, and Date d'ajout. The 'Validés' folder is selected in the left sidebar. The right sidebar shows an annotation window for a selected item, displaying text from a document and a list of markers and connections.

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

0 marqueur +

0 connexes +



Les fonctions de base

Utiliser une bibliothèque partagée dans le logiciel

The screenshot displays a software interface for managing a shared library. The main window shows a list of documents with the following columns: Titre, Créateur, Date, and Date d'ajout. The interface also includes a left sidebar with a tree view of libraries and folders, and a bottom section with a search filter and a list of tags.

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 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



Les fonctions de base

Utiliser une bibliothèque partagée en ligne

The screenshot shows the Zotero web interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Web Library', 'Groups', 'People', 'Documentation', 'Forums', and 'Get Involved'. A search bar is also present. The main content area displays the 'Jeux compétences numériques - UQ' group page. It includes a 'Recently Added Items' table, a description of the group's purpose, and a list of members.

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

Jeux compétences numériques - UQ

Group Library · Group Settings

Group Description: 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)

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





L'utilisation des tags



L'utilisation des tags

Qu'est-ce qu'un tag?

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.



L'utilisation des tags

Pourquoi utiliser des tags?

- **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).



L'utilisation des tags

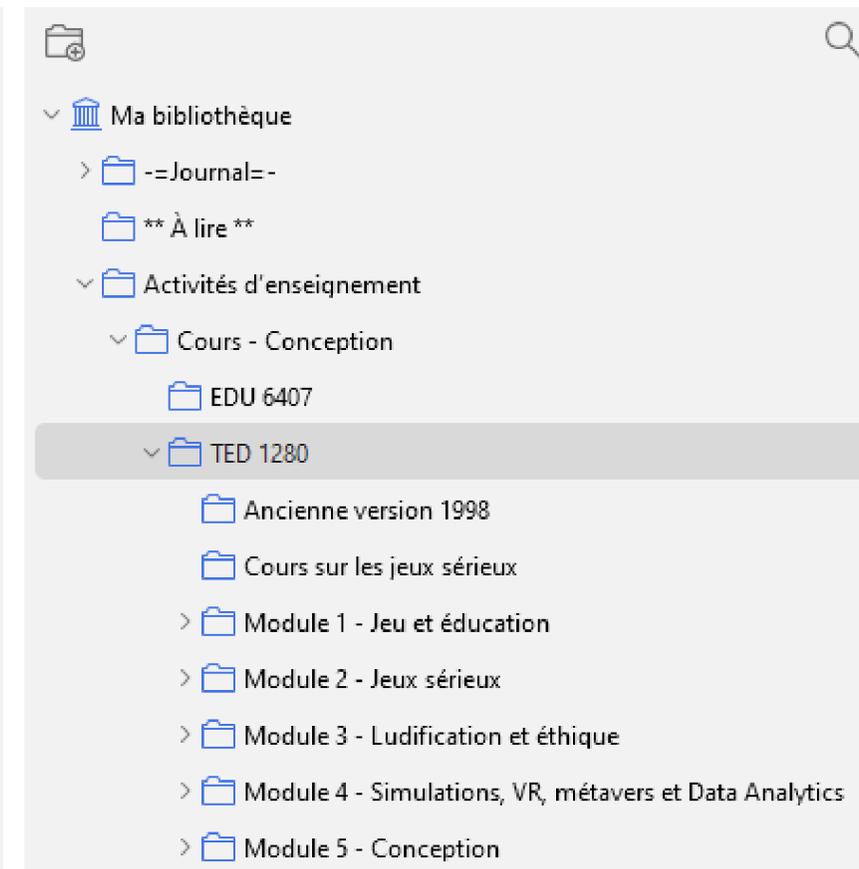
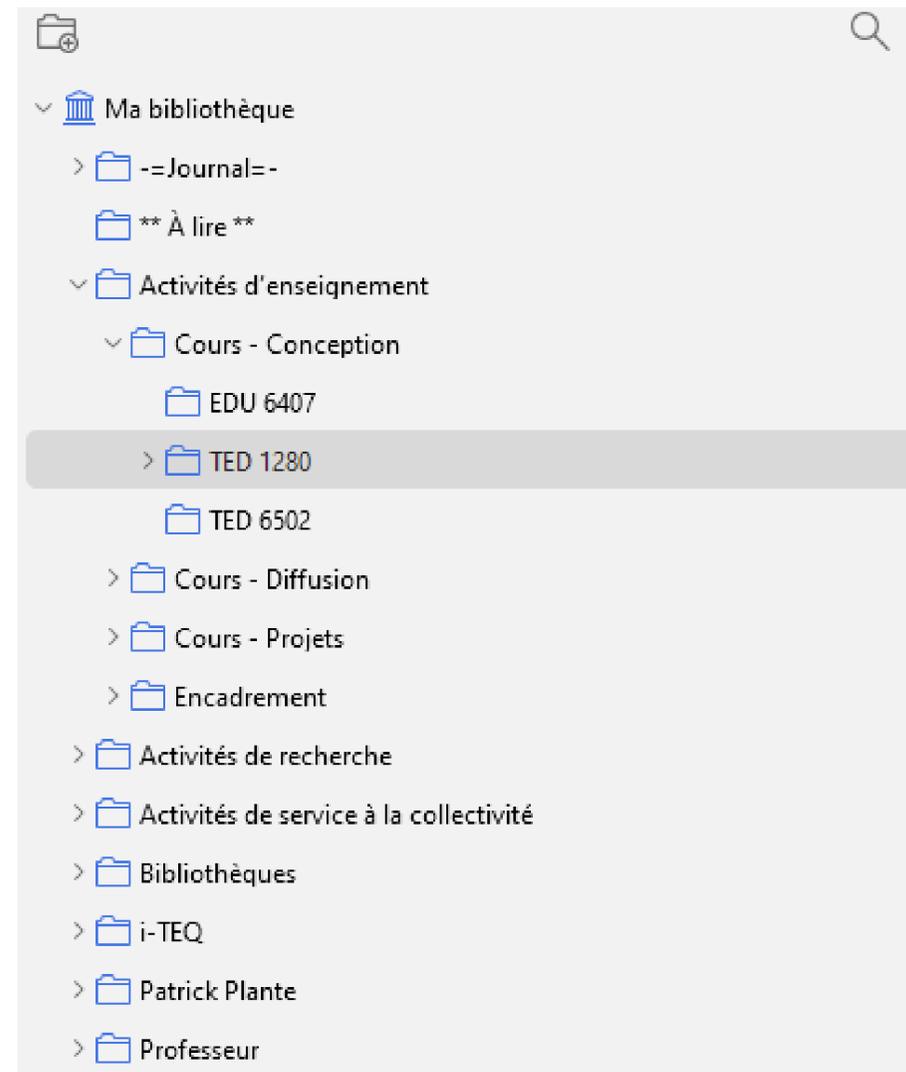
Mon expérience personnelle avec les tags

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**.



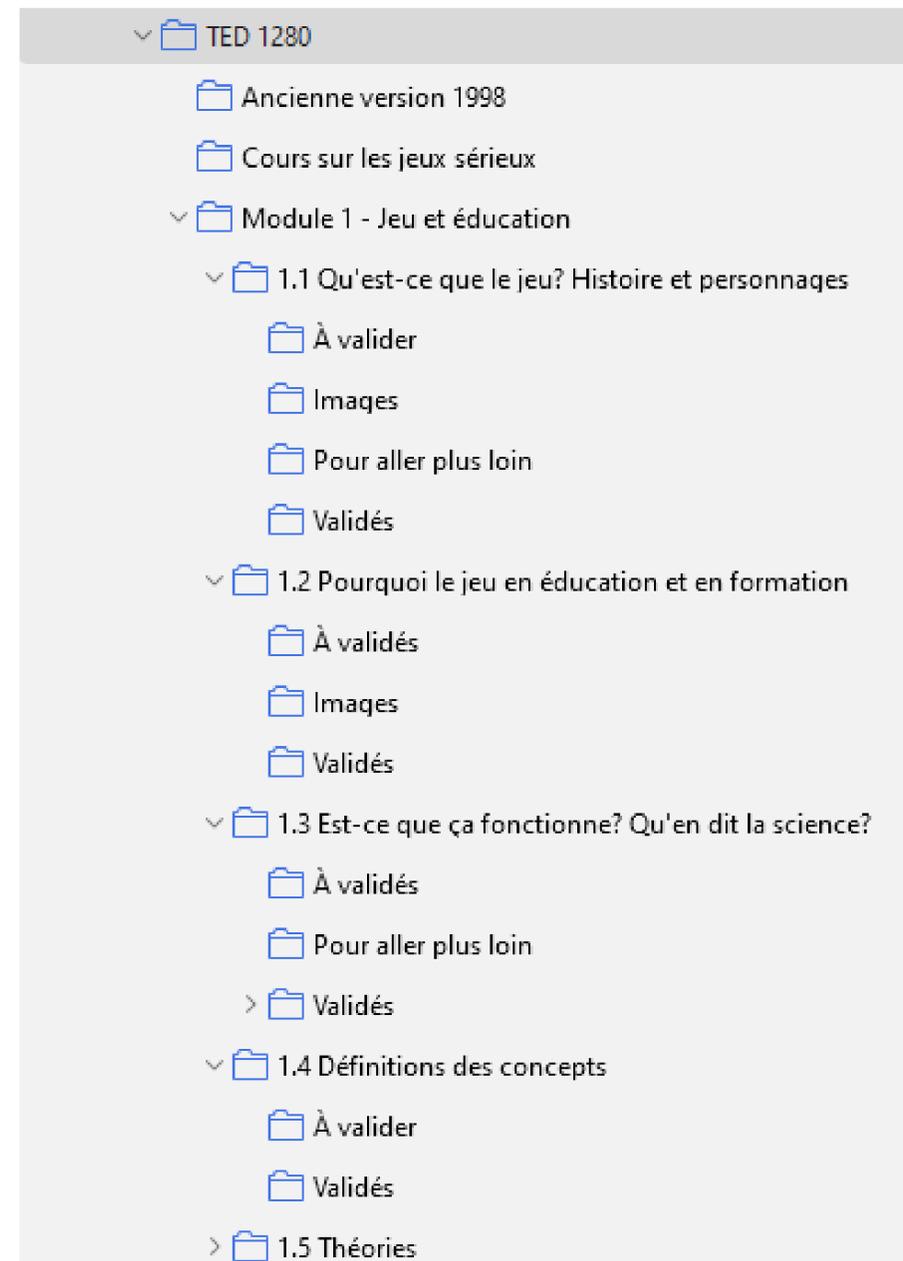
L'utilisation des tags

Gestion de l'information pour le cours TED 1280



L'utilisation des tags

Gestion de l'information pour le cours TED 1280



L'utilisation des tags

Gestion de l'information pour le cours TED 1280

The screenshot shows a file explorer interface with a folder structure on the left and a table of resources on the right. The folder structure includes 'Activités d'enseignement', 'Cours - Conception', 'EDU 6407', 'TED 1280', 'Ancienne version 1998', 'Cours sur les jeux sérieux', 'Module 1 - Jeu et éducation', and '1.1 Qu'est-ce que le jeu? Histoire et personnages'. The table lists resources with columns for Title, Creator, Date, Date d'ajout, and a count of items.

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

L'utilisation des tags

Créer un tag pour une annotation

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'*Illiade* qu'Ajax est le deuxième pilier des Grecs avec Achille (II, 768-69; VII, 826-828; 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 funéraires en honneur de Patrocle, Ajax ne remporte aucune victoire, que ce soit lors de la lutte, du combat ou encore du lancer du disque (*Illiade* 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

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



L'utilisation des tags

Créer un tag pour un document

> [document icon] Le jeu des cinq lignes: Ajax et Achille	Schädler	2013/11/01	2022-11-23 15 h 16 min 22 s	[tag icon]
[document icon] Spacewar! - Original 1962 code on PDP-1 emulator	Russell et al.	1999 (1962)	2022-07-15 11 h 52 min 05 s	
> [document icon] 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	[tag icon]
[document icon] Jeu	Rey	2010	2022-07-27 15 h 29 min 26 s	
[document icon] École	Rey	2010	2022-08-02 10 h 23 min 42 s	
> [document icon] Dictionnaire historique de la langue française	Rey	2010	2022-07-26 14 h 51 min 43 s	[tag icon]
> [document icon] HUTSPIEL and Dr. Dorothy K. Clark	Reed	2022-01-26	2022-10-28 11 h 40 min 24 s	[tag icon]
> [document icon] Johann Christian Ludwig Hellwig. Ein dem Menschenwohl gewidmetes Leben"	Nohr	2017	2022-07-05 11 h 36 min 35 s	[tag icon]
> [document icon] The Power of Play	McLean et al.	2019	2022-07-27 09 h 39 min 33 s	[tag icon]
[document icon] 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	
> [document icon] 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	[tag icon]

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




L'utilisation des tags

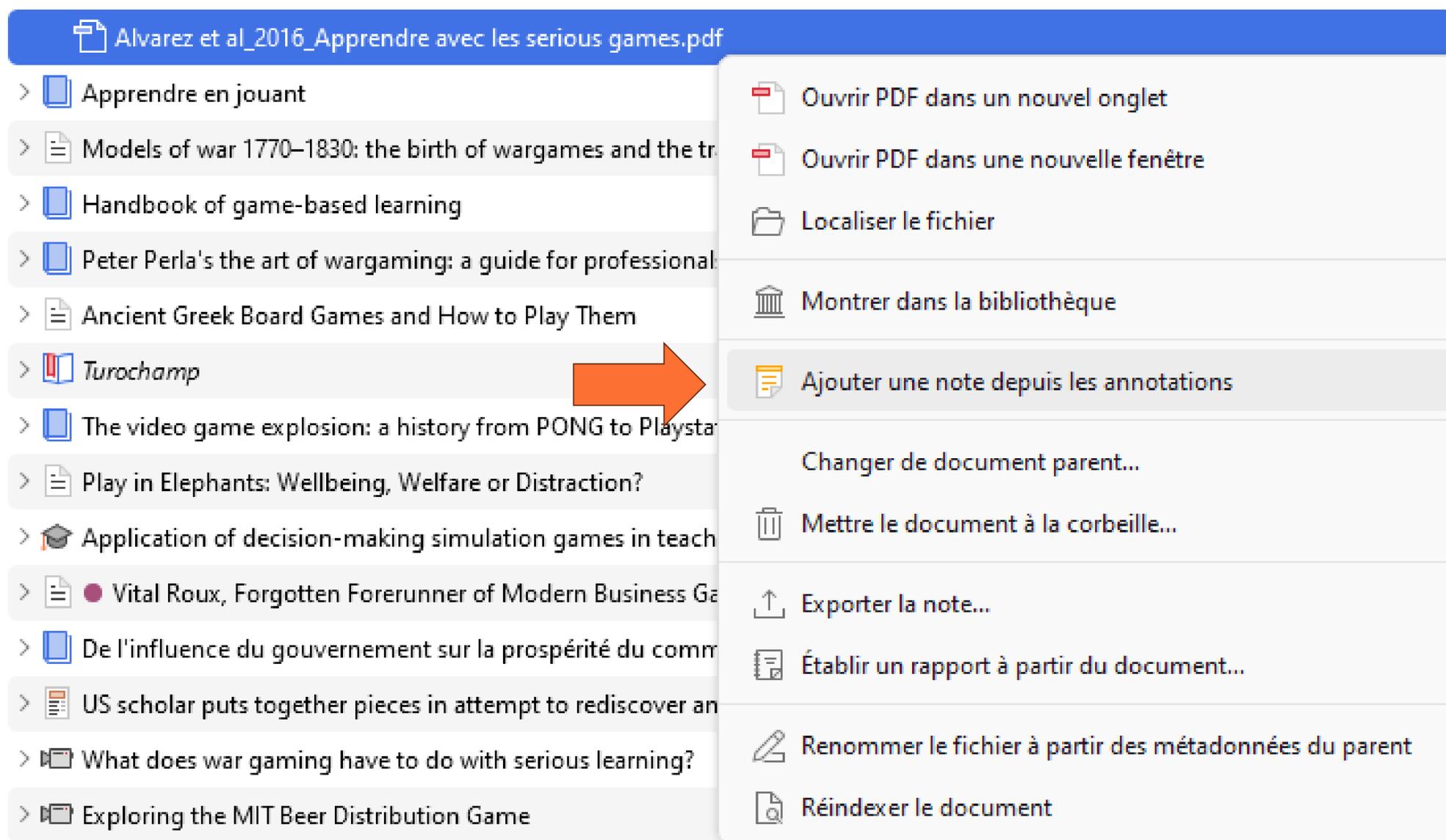
Chercher par tag dans un document

The screenshot shows a document viewer interface with a search results sidebar on the left and a document page on the right. The sidebar lists several pages with search results for the tag 'APPRENDRE AVEC LES SERIOUS GAMES ?'. The document page on the right features a large word search grid with the title 'APPRENDRE AVEC LES SERIOUS GAMES ?' and authors 'Julian Alvarez', 'Damien Djaouti', and 'Olivier Rampoux' highlighted in red. The grid contains various words related to serious games, such as 'L'ÉCOLE AU CONTRAIRE EST SOUVENT CRITE COMME ENNUYEUSE, PAS FORCÉ PAR TOUS D'AI LE POINT DE V LÉGITIME. DEP IDEES NOUVELL UN PEU TOUJOU RENTRER DANS LES MOTEURS N SAGE, C'EST À TION DE L'ENV RATIONS ENTR QUE J'AI DU M AVONS TENDANC DÉCOUVRONS RÉ DIX OU VINGT SIASME, LES V TIVITES POUR QUE NOUS AVONS DES SPÉCIALISTES 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 THOUSIASME : COMME UN FEU DE PAI QUI DURE QUATRE ANS [2007-2010], « BULLE » DES JEUX SÉRIEUX A ECL LES MARCHANDS DU TEMPLE QNT ÉTÉ SÈS PAR LA FAIBLESSE CANOPÉ. GRANDS NAIFS QUI CROI EDITIONS NE SIMPLE VA RÉSOUDRE LE ECLATER MES L'ÉCOLE ET AMÉLORER TTQ



L'utilisation des tags

Ajouter une note depuis les annotations



Alvarez et al_2016_Apprendre avec les serious games.pdf

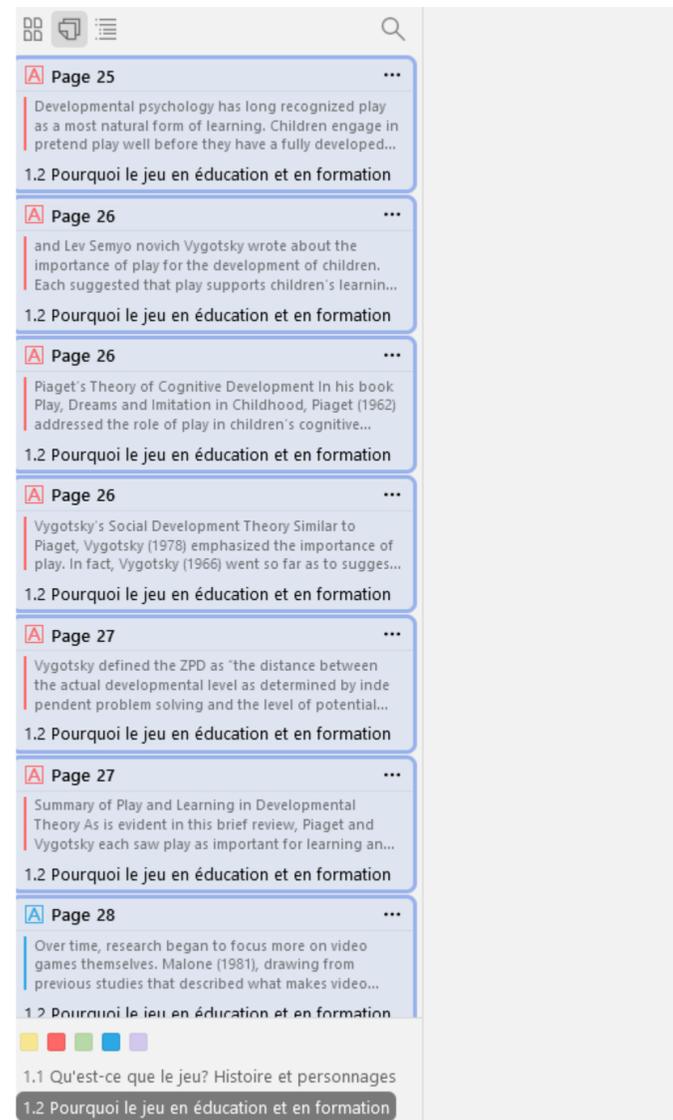
- > Apprendre en jouant
- > Models of war 1770–1830: the birth of wargames and the tr
- > Handbook of game-based learning
- > Peter Perla's the art of wargaming: a guide for professional
- > Ancient Greek Board Games and How to Play Them
- > Turochamp
- > The video game explosion: a history from PONG 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



L'utilisation des tags

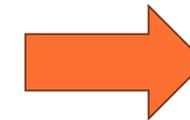
Copier les annotations des documents selon les tags



inga 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



L'utilisation de l'IA



L'utilisation de l'IA

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 :

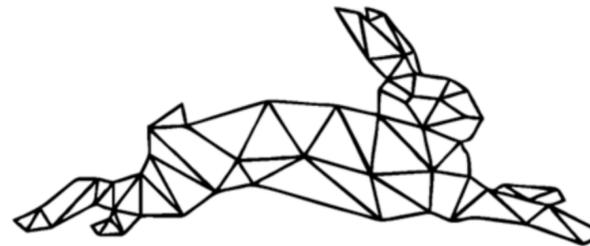
- A.R.I.A. : <https://github.com/lifan0127/ai-research-assistant>
- Zotero ChatGPT : <https://github.com/kazgu/zotero-chatgpt>
- Awesome GPT : <https://github.com/MuiseDestiny/zotero-gpt>



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**





L'utilisation de l'IA

Utilisation d'applications d'IA avec Zotero

- ZotAI : <https://zotai.app/>

The screenshot shows the ZotAI application interface. On the left is a sidebar with a library structure. The main area displays a table with columns for Title, Author, Sources, and Conclusions. A pop-up window is open over the first row, showing AI-generated conclusions for the article 'Zerkouk 2024 - A machine learning based model for student's dropout prediction in online learning environments'.

Title	Author	Sources	Conclusions
A machine learning based model for student's dropout prediction in online learning environments	Zerkouk 2024	[Icons]	- The study highlights the complexity of factors influ...
A Survey on Student Use of Generative AI Chatbots for Academic Purposes	Deschenes 2024	[Icons]	- La majorité des étudiants qui n'utilisent pas les chat...
AI Tutoring Outperforms Active Learning		[Icons]	- Les gains d'apprentissage des étudiants du groupe t...
ChatGPT in Teaching and Learning: A Systematic Review		[Icons]	- ChatGPT is recognized for its ability to enhance perf...
Co-Intelligence: Living and Working with AI		[Icons]	- L'IA a introduit une nouvelle ère de co-intellig...
Exploring the impact of artificial intelligence on curriculum development		[Icons]	- AI can personalize educational experiences t...
Generative AI and Education: Digital Pedagogies, Teaching Innovation		[Icons]	- Les institutions doivent aller au-delà de la simple ...

Conclusions (AI-generated):

- The study highlights the complexity of factors influencing student dropout, emphasizing that both internal and external factors play a role.
- Distance learning is identified as a viable solution to help students who have dropped out resume their studies.
- The use of SHAP values is effective in determining the significance of various attributes in predictive modeling for student dropout.
- A correlation analysis reveals that engagement metrics such as weekly minutes spent and active

- API Zotero : Gratuit
- API GPT : 10\$

The screenshot shows the 'Usage: Cost' dashboard. It features a bar chart for 'Monthly Spend' for February 23rd, showing a total of \$0.14. To the right, a donut chart indicates that 0% of the \$120.00 limit has been used. Below the donut chart, a 'Credit Grants' section shows a bar representing \$0.14 / \$20.00. At the bottom, a table lists received grants with columns for RECEIVED, STATE, BALANCE, and EXPIRES.

RECEIVED	STATE	BALANCE	EXPIRES
Jan 31, 2025	Available	\$19.86 / \$20.00	Feb 28, 2026



Des questions?



Merci

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

