

<https://documentation.ac-normandie.fr/spip.php?article13>



Documentation

# "Comment amener les élèves à habiter un régime intermédiaire ?" Situations d'enseignement-apprentissage



- SE FORMER - RÉFLÉCHIR - DidacSIC -

Date de mise en ligne : vendredi 1er juillet 2022

---

Copyright © NormanDoc' - Tous droits réservés

---

[1] MERZEAU Louise.(2010) « L 'intelligence de l'utilisateur. » [En ligne] In : *L'utilisateur numérique*, ADBS éditions, pp.9-37,2010, *Séminaire INRIA*. [ Réf du 09 janvier 2021] Disponible à l'adresse suivante : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00526527/document>

[2] ALLOING Camille, PIERRE Julien. (2017) *Le web affectif, une économie numérique des émotions*, INA, coll. Etudes et Controverses

[3] COCQ Mathieu. (2019) *Capital communautaire et organisation du travail des joueurs dans l'industrie du jeu vidéo*. [En ligne] Economies et finances. Université Paris Saclay (ComUE) [ Réf du 09 janvier 2020] Disponible à l'adresse suivante : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02397503/document>

[4] {}Selon Etienne Wenger (2005), la communauté de pratique est composée d'un groupe d'individus qui négocient des éléments de référence et de langage communs, des actions coordonnées, et qui œuvrent pour la réalisation d'un projet partagé. Tout groupe d'individus ne fait pas nécessairement communauté de pratique.

WENGER Etienne, GERVAIS Fernand (trad.) (2005) *La théorie des communautés de pratique : apprentissage, sens et identité*. Laval : Les Presses de l'Université Laval

[5] ESQUERRE Arnaud (2017) « Le jeu et le hors-jeu » [en ligne] In : *Les Temps Modernes*, 2017/5 (n° 696), pp. 101-130. [ Réf du 09 janvier 2021]. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.cairn.info/revue-les-temps-modernes-2017-5-page-101.htm>

[6] Mode coopératif strict : d'après Sylvain Connac (enseignant-chercheur en Sciences de l'Éducation)