

Bibliographie

- ALVAREZ, Julian et DJAOUTI, Damien, 2012. *Introduction au Serious Game*.
- AILLERIE, Karine, 2012. Quelle compétence informationnelle pour les usages juvéniles du Web ? In : *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*. 1 octobre 2012. n° 111, p. 27-37.
- AKRICH, Madeleine, CALLON, Michel et LATOUR, Bruno, 2006. *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*. Paris : Mines Paris, les Presses. Collection sciences sociales.
- ALTER, Norbert, 2013. *L'innovation ordinaire*. 6e éd. Paris : PUF. Quadrige.
- BALLEYS, Claire, 2017. *Socialisation adolescente et usages du numérique : revue de littérature*. Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire.
- BÉCHARD, Jean-Pierre, 2001. L'enseignement supérieur et les innovations pédagogiques : une recension des écrits. In : *Revue des sciences de l'éducation*. 2001. Vol. 27, n° 2, p. 257.
- BÉLISLE, Claire, 2011. *Lire dans un monde numérique*. ENSSIB.
- BRZUSTOWSKI-VAÏSSE, Katie, MARCZAK, Raphaël et MARIE-MONTAGNAC, Hélène, 2018. De Subpoena à CIEL : étude de l'acquisition de compétences informationnelles à travers une approche vidéoludique pluridisciplinaire. In : *Communication et organisation*. décembre 2018. n° 54, p. 229-240.
- CALLEJA, Gordon, 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- CALLIEZ, Jean-Charles, 2017. *La classe renversée. L'innovation pédagogique par le changement de posture*. Paris, France : Ellipses.
- CITTON, Yves, 2014. *Pour une écologie de l'attention*. Paris : Seuil. La couleur des idées.
- COLLIN, S., PELLERIN, G., BLANCHARD, A., CORDELIER, B., & SAFFARI, H. (2018). Disparités d'adoption des technologies en pédagogie universitaire : un aperçu empirique. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, vol. 1, n°15, p.9-23.
- CORDIER, Anne, 2015. *Grandir connectés : les adolescents et la recherche d'information*. Caen : C & F éditions. Les enfants du numérique.
- CORDIER, Anne, 2018. On ne naît pas étudiant·e, on le devient. Acculturations informationnelles étudiantes. In : *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. décembre 2018. n° 15. [Consulté le 6 février 2019]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/rfsic/5130>.
- COULON, Alain, 1997. *Le métier d'étudiant: l'entrée dans la vie universitaire*. Paris, PUF
- CROS Françoise, 1997. « L'innovation en éducation et en formation », *Revue Française de Pédagogie*, [en ligne], 1997, n°118, p.127-156. [Consulté le 6 mai 2019]. Disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/rfp_0556-7807_1997_num_118_1_1181
- CSIKSZENTMIHALY, Mihaly, 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial.
- DAVID, Jacques, 2015. Literacy-Litéracie-littératie : évolution et destinée d'un concept. In : *Le français aujourd'hui*. vol. 3, n°190, p. 9-22.
- DAVIDENKOFF, Emmanuel, 2014. *Le tsunami numérique : éducation, tout va changer ! Êtes-vous prêts ?* Stock.

- DEVAUCHELLE, Bruno, 2012. *Comment le numérique transforme les lieux de savoirs : le numérique au service du bien commun et de l'accès au savoir pour tous*. : Fyp.
- DOUEIHI, Milad, 2008. *La Grande conversion numérique*. : Éd. du Seuil.
- DULAURANS, Marlène, CONSTANZA MARTÍNEZ POLO, Fabiola et SAUNIER, Émilie, 2016. *Les enjeux de la réussite étudiante : une approche pluri-disciplinaire*. Rennes : PUR.
- DUNCAN, Amanda Lynn et VARCOE, Jennifer, 2013. *Compétences informationnelles des étudiantes et étudiants mesure de l'efficacité des initiatives en culture informationnelle au palier postsecondaire* [en ligne]. Toronto, Ont. : Conseil ontarien de la qualité de l'enseignement supérieur. [Consulté le 5 décembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.heqco.ca/SiteCollectionDocuments/InfoLitFR.pdf>.
- DURPAIRE, Jean-Louis, RENOULT, Daniel, FRANCE. INSPECTION GÉNÉRALE DE L'ÉDUCATION NATIONALE et FRANCE. INSPECTION GÉNÉRALE DES BIBLIOTHÈQUES, 2009. *L'accès et la formation à la documentation du lycée à l'université: un enjeu pour la réussite des études supérieures*. Paris, France : IGEN, IGB. PEB Montpellier
- IHADJADENE Madjid et al, 2015. *Culture informationnelle: vers une propédeutique du numérique*. Hermann.
- IENTILE, Sophie, 2018. Innover dans la formation aux usagers. In : *Bulletin des bibliothèques de France*. 2018. n° 16, p. 8–13.
- JACQUINOT, Geneviève et FICHEZ, Elizabeth, 2008. *L'université et les TIC, Chronique d'une innovation annoncée*. De Boeck Supérieur, « Perspectives en éducation et formation ».
- KARSENTI, Thierry et BUGMANN, Julien, 2017. *Enseigner et apprendre avec le numérique*. Les Presses de l'Université de Montréal.
- LE CROSNIER, Hervé (éd.), 2013. *Culturenum : jeunesse, culture & éducation dans la vague numérique*. Caen, France : C&F éd.
- LEHMANS, Anne, 2016. Les enfants du numérique à la recherche d'informations. In : [en ligne]. 1 février 2016. [Consulté le 1 février 2016]. Disponible à l'adresse : <https://sms.hypotheses.org/6351>.
- LEVAIN, Myriam, 2012. *La génération Y par elle-même : quand les 18-30 ans réinventent la vie*, F. Bourin éd.
- LIETART, Armand, 2015. *Les TICE et l'innovation pédagogique dans l'enseignement supérieur: comment et pourquoi les modes de l'interaction humaine évoluent-ils dans les systèmes d'information pédagogique ?* Thèse de doctorat. France : Université Bordeaux Montaigne.
- LIQUÈTE, Vincent (éd.), 2014. *Cultures de l'information*. Paris, France : CNRS éditions.
- LIQUÈTE, Vincent, 2018. La culture de l'information au prisme des sciences de l'information et de la communication. In : *Études de communication*, vol. 1, n°50, p. 109–128
- MARCZAK, Raphael, HANNA, Pierre et HANNA, Christine, 2018. Influence of Dissociated Mechanisms of Gamification on the Learning of Reading. In : *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*. 2018.
- MEIRIEU Philippe, *Innover dans l'école pourquoi ? comment ?*, Conférence faite à l'IUFM de l'Académie de Lyon, [en ligne]. mars 2001, 7 p., [Consulté le 5 mai 2019]. Disponible à l'adresse : <https://www.meirieu.com/ARTICLES/innoverdanslecole.pdf>

- NACKE, Lennart E. et LINDLEY, Craig A, 2008. Flow and Immersion in First-Person Shooters: Measuring the Player's Gameplay Experience. In : *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*. 2008. p. 81-88.
- OCTOBRE, Sylvie, 2014. *Deux pouces et des neurones: les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*. Paris, France : Ministère de la culture et de la communication, Département des études, de la prospective et des statistiques : la Documentation Française.
- PALFREY, John et GASSER, Urs, 2008. *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives by Palfrey, John, Gasser, Urs Paperback*. First Trade Paper Ed. : Basic Books.
- PÉDAUQUE, Roger T., 2003. Document : forme, signe et médium, les re-formulations du numérique. In : [en ligne]. 8 juillet 2003. [Consulté le 5 janvier 2017]. Disponible à l'adresse : https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000511/document.
- RIEFFEL, Rémy, 2014. *Révolution numérique, révolution culturelle ?* Paris : Gallimard
- ROLLOT, Olivier, 2012. *La génération Y*. 1. Paris : PUF.
- SAUVAJOL-RIALLAND, Caroline et SHENK, David, 2013. *Infobésité: comprendre et maîtriser la déferlante d'informations*. Paris, France : Vuibert, impr. 2013.
- SERRES, Michel, 2012. *Petite poucette*. : Éd. le Pommier.
- STENGER, Thomas (dir.), 2015. *Digital natives : Culture, génération et consommation*, EMS.
- THOMAS, Michael, 2011. *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. Routledge.
- TRICOT, André, 2017. *L'innovation pédagogique*, Éditions Retz.
- VIGOUROUX-ZUGASTI, Eloria, 2017. *L'expérience du numérique chez les aînés: enjeux et limites du solutionnisme technologique*. [en ligne] Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication. France : Université Bordeaux Montaigne. [Consulté le 5 décembre 2018]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01764923/document>