

Bibliographie

Bourassa, M., & Boudon, V. (2016, August). *Jeu vidéo et apprentissage : une étude exploratoire sur les usages pédagogiques*. In *Actes du colloque Ludovia 2016* (pp. 1–12). Ax-les-Thermes, France. <https://hal.science/hal-01357659v1/document>

Carignan, I. (2016). *EDU 6015 – Travail pratique I & EDU 6016 – Travail pratique II*. Université TÉLUQ. <https://edu6015-16.teluq.ca/>

Code MTL. (2020). *Coder pour apprendre*. <https://codemtl.org/>

Code.org. (2025) *Apprendre l'informatique*. <https://code.org/fr>

Construct. (2025). *Construct – Créez vos jeux*. <https://www.construct.net/fr>

Chartrand, M. (2025) *Laboratoire game jam* <https://laboratoiregamejam.wixsite.com/laboratoire-game-jam>

Chartrand, M. (2025) *Laboratoire game jam* <https://laboratoiregamejam.ca>

Fiset, S. (2025). *Ateliers programmation et robotique – Centre de services scolaire des Samares*. Padlet. https://padlet.com/sonya_fiset/ateliers-programmation-et-robotique-css-de-la-capitale-http--iynl5ljakmxn

Genially Academy. (2025). *Academy*. <https://academy.genially.com/>

Guéraud, V., & Peyrin, J.-P. (1988, September). *Un jeu de rôle pour l'enseignement de la programmation*. In *Colloque francophone sur la didactique de l'informatique* (pp. 47–59). Paris, France. <https://edutice.hal.science/edutice-00359376v1/document>

Hernando, J. (2025). *Initiation à la pensée informatique*.

<https://juliettehernando.com/scratch6.php#haut>

Hurel, P.-Y. (2017). *Jeu vidéo amateur : des supports et des positionnements*. In P. Durand & C. Servais (Eds.), *L'intervention du support. Médiation esthétique et énonciation éditoriale* (pp. 161–176). Presses Universitaires de Liège.

<https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/174783/1/TAP%20-%20HUREL.pdf>

Kouawo, C. A. (2019). *Formation des enfants du primaire à la programmation informatique avec Scratch : Observation et analyse du développement des compétences sous-jacentes à la pensée informatique*. ResearchGate.

https://www.researchgate.net/profile/Kouawo-Candide-Achille-A/publication/336987588_Formation_des_enfants_du_primaire_a_la_programmation_informatique_avec_Scratch_Observation_et_analyse_du_developpement_des_compétences_sous-jacentes_a_la_pensee_informatique/links/5dbd849ca6fdcc2128fd5d78/Formation-des-enfants-du-primaire-a-la-programmation-informatique-avec-Scratch-Observation-et-analyse-du-developpement-des-competences-sous-jacentes-a-la-pensee-informatique.pdf

MIT Media Lab. (s.d.). *Scratch*. Scratch. <https://scratch.mit.edu/>

Professeur Scratch. (s.d.). *Apprendre Scratch*. <https://www.professeurscratch.fr/>

Rasyid, A., Iswari, R. I., Marwoto, P., & Rinto. (2020, June). *The effectiveness of mobile learning role play game (RPG) maker MV in improving students' critical thinking ability*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4), 042088. IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1567/4/042088/pdf>

RÉCIT. (2025). *Campus RÉCIT*. <https://campus.recit.qc.ca/>

Rioux, S. (2025). *Scratch*. Padlet. https://padlet.com/rioux_stephanie/scratch-36jcyvnoqyi

YouTube – The Montreal children’s library (2020). *Introduction à la programmation*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=RixvRiFobzw&list=PL6j4PH9ol1xoqaHTBSpPNhQ0uuPJjQLKK>