

Table des matières

Remerciements	1
Introduction	3
Chapitre 1. Les prétentions communicationnelles des ressources d'éducation et de formation	7
1.1. Pourquoi étudier les prétentions ?	8
1.2. Les kits pédagogiques comme adjuvants	10
1.3. Les <i>serious games</i> : une « révolution pédagogique » ?	13
1.4. Les discours idéalisés sur la formation professionnelle à distance	17
1.5. Les conceptions médiagéniques de la médiation	20
Chapitre 2. De l'importance de la matérialité des ressources d'éducation et de formation	23
2.1. La matérialité des ressources numériques	23
2.2. Bases de données de « bonnes pratiques » et idéal de dissémination	27
2.3. IUT en ligne : articulation des modèles socioéconomiques et de l'organisation documentaire	29
2.4. Le <i>gameplay</i> au cœur des <i>serious games</i>	32
2.5. La fiche comme technologie intellectuelle des kits	34

Chapitre 3. Conceptions des savoirs à l'œuvre dans les ressources d'éducation et de formation	37
3.1. Ressources d'éducation et de formation, et conceptions des savoirs . .	37
3.2. Les conceptions de l'esprit critique dans les ressources pédagogiques . .	39
3.3. La vision de la professionnalisation dans les ressources des challenges en IUT	42
3.4. Les conceptions de « la diversité » dans les bases de données de « bonnes pratiques ».	44
3.5. La mise en scène du secteur de l'énergie dans les <i>serious games</i>	46
 Chapitre 4. Les appropriations diverses des ressources d'éducation et de formation	 49
4.1. Logiques d'ajustement et pratiques de rééditorialisation	49
4.2. Les kits mis en pratique.	52
4.3. La « vie sociale » d'un manuel universitaire	54
4.4. Faire vivre les ressources numériques au sein de collectifs.	56
 Conclusion et perspectives	 61
 Bibliographie	 67
 Index	 75