

Références bibliographiques

Bibliographie réalisée en partenariat avec la Bibliothèque Universitaire de l'UCA

Livres de références

Arnaldi Bruno, Guitton Pascal, Moreau Guillaume 19-, & Fuchs Philippe. (2018). *Réalité virtuelle et réalité augmentée: Mythes et réalités / sous la direction de Bruno Arnaldi, Pascal Guitton, Guillaume Moreau; [avant-propos de Philippe Fuchs]*. ISTE editions.

Ayache Nicholas. (2015). *Des images médicales au patient numérique / Nicholas Ayache,...* Fayard Collège de France.

Boyer Philippe. (2017). *Nos réalités augmentées: Ces 0 et ces 1 qui envahissent nos vies / Philippe Boyer; préface [de] Philippe Mabile,.... postface [de] Gérard Biau,...* Editions Kawa.

Fuchs Philippe. (2018). *Théorie de la réalité virtuelle: Les véritables usages / Philippe Fuchs; [préface de Laurent Chrétien]*. Mines Paristech PSL.

Fuchs Philippe Dir, Moreau Guillaume Ed, Berthoz Alain)Ed, & Vercher Jean-Louis Ed. (2006). *Le traité de la réalité virtuelle. Volume 1. L'homme et l'environnement virtuel ([3e édition])*. École des Mines de Paris.

Fuchs Philippe Dir, Moreau Guillaume Ed, Coquillart Sabine Ed, Burkhardt Jean-Marie Ed. (2006). *Le traité de la réalité virtuelle. Volume 2. Interfaçage, immersion et interaction en environnement virtuel ([3e édition])*. École des Mines de Paris.

Fuchs PhilippeDir, Moreau GuillaumeEd, Tisseau JacquesEd, & Aubert François d' préf. (2006). *Le traité de la réalité virtuelle. Volume 3. Les outils et modèles informatiques des environnements virtuels ([3e édition])*. École des Mines de Paris.

Fuchs Philippe, Moreau Guillaume 19-, Arnaldi Bruno, Guitton Pascal, & Aubert François d'. (2006). *Le traité de la réalité virtuelle. Volume 4. Les applications de la réalité virtuelle ([3e édition])*. École des Mines de Paris.

Fuchs Philippe, Moreau Guillaume, & Donikian Stéphane. (2009). *Le traité de la réalité virtuelle. Volume 5. Les humains virtuels*. Presses des Mines.

Gelin Rodolphe. (2006). *Comment la réalité peut-elle être virtuelle? / Rodolphe Gelin*. Éditions Le Pommier.

Jolival Bernard. (1995). *La réalité virtuelle / Bernard Jolival*. Presses universitaires de France.

Références bibliographiques

Bibliographie réalisée en partenariat avec la Bibliothèque Universitaire de l'UCA

Conférences

AMU (Aix Marseille Université). (s. d.). *Colloque organisé par l'AMU (Aix Marseille Université) 4ème Colloque CIPE: Apprentissages, simulation et autres réalités numériques usages de la simulation, de la réalité virtuelle ou augmentée en pédagogie*. AMUpod. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://amupod.univ-amu.fr/search/?q=colloque+CIPE+2018>

Université Lyon 1. (s. d.-a). *CEP2019—Vidéos de CEP2019*. CEP2019; Alphonso SAN MIGUEL. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://cep2019.universite-lyon.fr/videos-de-cep2019-111455.kjsp?RH=1548836158728>

Université Lyon 1. (s. d.-b). *Virtual Day, tenu le 25 avril 2019 à Lyon 1*. ICAP - Innovation Conception et Accompagnement pour la Pédagogie. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://icap.univ-lyon1.fr/presentation/actualites/la-deuxieme-edition-du-virtual-day-sest-tenu-le-25-avril-2019-a-lyon-1>

Module de formation

ICIFTech, Institut de conseil et d'innovation en Formations technologiques. (s. d.). *Module de formation sur les technologies du virtuel | ICIFTech*. Consulté 8 mars 2021, à l'adresse <https://iciftech.ensam.eu/module-de-formation-sur-les-technologies-du-virtuel>

Articles

Auvray, M., & Fuchs, P. (s. d.). *Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel*. 13. https://www.persee.fr/doc/intel_0769-4113_2007_num_45_1_1265

Dugas, J. (2018, novembre 7). *La réalité augmentée dans un contexte d'apprentissage*. <http://www.adjectif.net/spip>. <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article480>

Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7-22. <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>

Huang, T.-C., Chen, C.-C., & Chou, Y.-W. (2016). Animating eco-education: To see, feel, and discover in an augmented reality-based experiential learning environment. *Computers & Education*, 96, 72-82. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.008>

Loup-Escande, É., Jamet, É., Ragot, M., Erhel, S., Michinov, N., Peltier, C., & Lopez, T. (2015). Concevoir des environnements virtuels éducatifs avec les utilisateurs finaux: Exemple du projet VirtualiTeach. *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, 117, Article 117. <https://doi.org/10.4000/terminal.1093>

Références bibliographiques

Bibliographie réalisée en partenariat avec la Bibliothèque Universitaire de l'UCA

Médias, O. (s. d.). *VR, AR... l'avènement des réalités simulées*. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://www.ouestmedias.com/blog/post/344/vr%2C+ar%E2%80%A6+l%27av%C3%A8nement+des+r%C3%A9alit%C3%A9s+simul%C3%A9es>

Mellet d'Huart, D. (s. d.). *La réalité virtuelle: Un média pour apprendre*. 9. Consulté 8 mars 2021, à l'adresse <https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00000489>

Mouneyrou, P., Ferreira, A., & Inquel, C. (s. d.). *Mécanique navale et réalité virtuelle: Outils et méthodes favorisant la coopération*. Consulté 8 mars 2021, à l'adresse <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02284041/>

Nicolas, X., & Trgalova, J. (2019). A virtual environment dedicated to spatial geometry to help students to see better in space. In U. T. Jankvist, M. van den Heuvel-Panhuizen, & M. Veldhuis (Éds.), *Eleventh Congress of the European Society for Research in Mathematics Education* (Vol. TWG16, Numéro 22). Freudenthal Group. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02428742>

Pennec, A. L. (2017). *Quelques touches de virtuel dans un monde réel. L'école des parents*, N° 622(1), 16-18. <https://www-cairn-info.ezproxy.uca.fr/revue-l-ecole-des-parents-2017-1-page-16.htm>

Pribeanu, C., Balog, A., & Iordache, D. D. (2017). Measuring the Perceived Quality of an AR-Based Learning Application: A Multidimensional Model. *Interactive Learning Environments*, 25(4), 482-495. <https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1143375>

Sagnier, C., Loup-Escande, É., & Valléry, G. (2019). Acceptabilité de la réalité virtuelle: Une revue de la littérature. *Travail humain (Paris)*, 82(3), 183-212. <https://doi.org/10.3917/th.823.0183>

Suh, A., & Prophet, J. (2018). The state of immersive technology research: A literature analysis. *Computers in Human Behavior*, 86, 77-90. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.019>

Wojciechowski, R., & Cellary, W. (2013). Evaluation of learners' attitude toward learning in ARIES augmented reality environments. *Computers & Education*, 68, 570-585. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.014>

Yilmaz, R. M. (2016). Educational magic toys developed with augmented reality technology for early childhood education. *Computers in Human Behavior*, 54, 240-248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.040>

Sites Web de références

Association Francophone de promotion de la réalité augmentée. (s. d.). *Réalité Augmentée—Augmented Reality*. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://www.augmented-reality.fr/>

Canopé. (s. d.). *Réalités virtuelles*. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/realite-virtuelle.html>

Références bibliographiques

Bibliographie réalisée en partenariat avec la Bibliothèque Universitaire de l'UCA

Délégation académique au numérique éducatif. (2021, février 25). *La réalité augmentée au service de la pédagogie*. Délégation académique au numérique éducatif.

<http://www.dane.ac-versailles.fr/comprendre/la-realite-augmentee-au-service-de-la-pedagogie>

Delextrat, E. (s. d.). *L'émotion dans l'usage des technologies immersives*. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/lemotion-dans-lusage-des-technologies-immersives.html>

Giraudon, J. (s. d.). *La réalité virtuelle pour l'enseignement de savoirs abstraits ou nécessitant la pratique du terrain*. Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/la-realite-virtuelle-pour-lenseignement-de-savoirs-abstrais-ou-nesecessitant-la-pratique-du-terrain.html>

Réalité mixte: Définition, explications, fonctionnement, exemples. (2017, juin 1). *Réalité-Virtuelle.com*. <https://www.realite-virtuelle.com/realite-mixte-definition-exemples-0106/>

Utilisation de la réalité virtuelle et augmentée en formation / ICIFTech. (s. d.). Consulté 25 février 2021, à l'adresse <https://iciftech.ensam.eu/utilisation-de-la-realite-virtuelle-et-augmentee-en-formation>

Atelier 1 Découvrir et manipuler des solides en réalité virtuelle immersive : exemple d'usage en contexte scolaire

Artigue, M., Cazes, C., Lagrange, J.-B., Haspekian, M., & Khanfour Armalé, R. (2013). *Gestes, cognition incarnée et artefacts: Une analyse bibliographique pour une nouvelle dimension dans les travaux didactiques du LDAR*. IREM de Paris. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02110937>

Bussi, M. G. B., & Mariotti, M. A. (1999). Semiotic Mediation: From History to the Mathematics Classroom. *For the Learning of Mathematics*, 19(2), 27-35. <https://www.jstor.org/stable/40248296>

Chevallard, Y. (1992). Concepts fondamentaux de la didactique: Perspectives apportées par une approche anthropologique - Revue RDM. *Recherches en didactique des mathématiques*, 38(1), 1-15. <https://revue-rdm.com/1992/concepts-fondamentaux-de-la-didactique/>

Ferdinando Arzarello, Domingo Paola, Ornella Robutti, & Cristina Sabena. (2009). Gestures as Semiotic Resources in the Mathematics Classroom. *Educational Studies in Mathematics*, 70(2), 97-109. <https://doi.org/10.1007/s10649-008-9163-z>

Références bibliographiques

Bibliographie réalisée en partenariat avec la Bibliothèque Universitaire de l'UCA

Atelier 2 VirtuElec : outil de formation en réalité virtuelle à la santé et sécurité au travail créé par et pour les étudiants

Chauvet, P. M., Navillon, P., & Ardeois, F. (2016). Quand la pluridisciplinarité se met au service de la prévention des risques professionnels: L'exemple d'un outil de réalité virtuelle. *Archives des Maladies Professionnelles et de l'Environnement*, 77(3), 533. <https://doi.org/10.1016/j.admp.2016.03.409>

Fuchs PhilippeDir, Moreau GuillaumeEd, Berthoz Alain)Ed, & Vercher Jean-LouisEd. (2006). *Le traité de la réalité virtuelle. Volume I. L'homme et l'environnement virtuel [Texte imprimé] / direction Philippe Fuchs; coordination du traité Guillaume Moreau; coordination du volume Alain Berthoz, Jean-Louis Vercher; auteurs Malika Auvray, Mohamed Benali-Khoudja, Alain Berthoz... [Et al.]; contributeurs David Amarantini, Franck Fulton [i.e. Multon], Guillaume Rao; [préface de François d'Aubert] ([3e édition])*. École des Mines de Paris.

Joshi, S., Hamilton, M., Warren, R., Faucett, D., Tian, W., Wang, Y., & Ma, J. (2021). Implementing Virtual Reality technology for safety training in the precast/ prestressed concrete industry. *Applied Ergonomics*, 90, 103286. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2020.103286>

Sabatier, D., Gassmann, V., Adam, P. Y., Parrain, F., Loewenguth, C., Trampol, B., Longue, A., & Pereaux, S. (2020). La réalité virtuelle au service de la prévention des risques en grande distribution. *Archives des Maladies Professionnelles et de l'Environnement*, 81(5), 444. <https://doi.org/10.1016/j.admp.2020.03.828>

Atelier 3-4 Sahara

Vaughan, K. L., Vaughan, R. E., & Seeley, J. M. (2017). Experiential Learning in Soil Science: Use of an Augmented Reality Sandbox. *Natural Sciences Education*, 46(1), 160031. <https://doi.org/10.4195/nse2016.11.0031>

Woods, T. L., Reed, S., Hsi, S., Woods, J. A., & Woods, M. R. (2016). Pilot Study Using the Augmented Reality Sandbox to Teach Topographic Maps and Surficial Processes in Introductory Geology Labs. *Journal of Geoscience Education*, 64(3), 199-214. <https://doi.org/10.5408/15-135.1>

Références bibliographiques

Bibliographie réalisée en partenariat avec la Bibliothèque Universitaire de l'UCA

Atelier 5 La thérapie grâce à la réalité virtuelle

Acrophobie. (2018, décembre 18). <https://www.passeportsante.net/>. <https://www.passeportsante.net/fr/Maux/Problemes/Fiche.aspx?doc=acrophobie>

Acrophobie: La VR peut réduire la peur du vide de 66%. (2018). Réalité virtuelle. <https://www.realite-virtuelle.com/acrophobie-vr/>

Bouchard, S., St-Jacques, J., Robillard, G., Côté, S., & Renaud, P. (2003). Efficacité de l'exposition en réalité virtuelle Pour le traitement de l'acrophobie: Une étude préliminaire = Efficacy of a virtual reality exposure treatment for acrophobia: A preliminary study. *Journal de Thérapie Comportementale et Cognitive*, 13(3), 107-112. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2003-08992-002&lang=fr&site=ehost-live>

Burkhardt, J.-M., Bardy, B., & Lourdeaux, D. (2003). Immersion, réalisme et présence dans la conception et l'évaluation des Environnements Virtuels = Immersion, Realism and Presence in the design and evaluation of Virtual Environments. *Psychologie Française*, 48(2), 35-42. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=psyh&AN=2003-09686-003&lang=fr&site=ehost-live>

Masahiro, M., Maccorman, K. F., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley [from the field]. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98-10.

Valada, A., Mohan, R., & Burgard, W. (2020). Self-Supervised Model Adaptation for Multimodal Semantic Segmentation. *International Journal of Computer Vision*, 128(5), 1239-1285. <https://doi.org/10.1007/s11263-019-01188-y>

Atelier 6-7 Balade pédagogique : de la cour de ferme au cours en ligne !

Broquin-Lacombe, C. I. (s. d.). *Les méthodes de simulation dans l'enseignement vétérinaire: Comparaison entre la salle VETSIMS de l'école nationale vétérinaire d'Alfort et d'autres salles de simulation vétérinaire en europe*. Consulté 3 mars 2021, à l'adresse <http://theses.vet-alfort.fr/telecharger.php?id=2302>

ENSFEA, Ecole nationale supérieure de formation de l'enseignement agricole de Toulouse-Auzeville. (s. d.). *L'ECHO DE L'ECO» Ressources disciplinaires*. Consulté 8 mars 2021, à l'adresse <https://ecoges.ensfea.fr/ressources/gestion-et-durabilite/ressources-disciplinaires/>

EnvA, école vétérinaire d'Alfort. (2021, mars 8). *La réalité virtuelle au service des visites d'élevage*. <https://www.vet-alfort.fr/actualites-de-l-ecole/la-realite-virtuelle-au-service-des-visites-d-elevage>

Prévost, P. (2013). Exploitation agricole des établissements d'enseignement, un espace d'expression des capacités d'innovations et d'apprentissages pour la formation des agriculteurs. *Pour*, N° 219(3), 151-159. <http://www.cairn.info/revue-pour-2013-3-page-151.htm>

Vanelle, A.-M., & Saï, P. (2021, mars 3). *Les méthodes de formation par simulation dans les écoles nationales vétérinaires*. <https://agriculture.gouv.fr/>. <https://agriculture.gouv.fr/les-methodes-de-formation-par-simulation-dans-les-ecoles-nationales-veterinaires>