

Accueil > Projets > Jeu sérieux sur la compétence numérique

Jeu sérieux sur la compétence numérique



Une réalisation interuniversitaire et multisectorielle!

Le projet de Jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante consiste à créer une ressource éducative libre pour l'enseignement universitaire afin de soutenir les étudiantes et les étudiants dans le développement de la compétence numérique présentée dans le [Cadre de référence de la compétence numérique](#) en douze dimensions interreliées.

Connu pour être une technologie éducative suscitant la motivation et stimulant la curiosité ainsi que la créativité, le Jeu sérieux est retenu pour offrir aux apprenantes et apprenants des contextes d'apprentissage non conventionnels leur permettant notamment de se projeter dans leur futur univers professionnel ou d'anticiper les conséquences de leurs actions dans un contexte numérique. En utilisant cette modalité d'apprentissage, encore peu présente en milieu universitaire, ce projet vise à rejoindre divers types d'apprenantes et d'apprenants en les amenant à apprendre par et sur le numérique.

Le Jeu sérieux permettra aux apprenantes et apprenants de naviguer à travers les dimensions de la compétence numérique selon divers épisodes qui soulèveront des enjeux propres au contexte numérique. La scénarisation proposée offrira divers niveaux de difficulté.

Pourquoi s'intéresser à la compétence numérique étudiante ?

- Les étudiants universitaires ne sont pas tous habiles avec le numérique dans un objectif d'apprentissage

La recherche récente en éducation met en lumière le fait que les étudiants actuels « n'ont pas appris à apprendre avec les technologies » (Roy, Gareau et Poellhuber, 2018, p. 16) et que l'appropriation des technologies numériques par les étudiants pour soutenir leur apprentissage représente un défi à relever pour les enseignants (Massin, 2019). En effet, contrairement à la croyance populaire, les étudiants ne sont pas tous habiles avec les technologies lorsqu'il est question d'apprentissage. Le discours scientifique suggère d'aller au-delà du débat sur les prédispositions générationnelles et de nuancer le potentiel écart entre les natifs (étudiants) et les immigrants du numérique (enseignants), qui n'a pu être mesuré scientifiquement.

- Cela conduit à des inégalités numériques qui ont des répercussions sur l'équité d'accès aux études universitaires et à la réussite

Les compétences nécessaires aux usages mobilisant des technologies numériques sont réparties de manière inégale au sein des étudiants, ce qui conduit vers des inégalités dites numériques (Collin, Guichon et Ntébuté, 2015). Ces inégalités auront ensuite des répercussions sur l'équité d'accès aux études universitaires et à la réussite. Plus encore, au-delà des compétences technologiques, le besoin réside dans l'actualisation de compétences au contexte numérique ainsi que dans le développement de nouvelles compétences. Ces compétences dites numériques sont identifiées comme essentielles pour favoriser l'intégration sociale et professionnelle (Ng, 2012; Roy, et al., 2018). L'adoption récente du Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur (Gouvernement du Québec, 2018) et du Cadre de référence de la compétence numérique témoigne de ce besoin (MEES, 2019a).

- Les universités ont un rôle à jouer pour favoriser le développement équitable, responsable et global de la compétence numérique étudiante

Pour soutenir le développement de la compétence numérique chez les étudiants universitaires, certaines conditions sont identifiées comme favorables. On retrouvera bien sûr le besoin de lever les barrières technologiques, qu'elles soient en matière d'accès ou de compétences technologiques, mais également celui d'accompagner les étudiants dans l'utilisation pédagogique des technologies et le développement d'une posture critique et responsable vis-à-vis des différentes formes d'utilisation du numérique. Ultimement, il est souhaité de viser une approche institutionnelle pour soutenir le développement progressif et durable de l'ensemble des dimensions de la compétence numérique pour ainsi limiter les inégalités numériques et favoriser l'insertion sociale et professionnelle des étudiants (Lemieux, 2020). D'ailleurs, dans son récent rapport, le Conseil Supérieur de l'éducation (2020) confère aux milieux d'enseignement une nouvelle responsabilité qui est celle d'éduquer au numérique afin de développer la capacité d'agir des apprenants en contexte numérique.

En ce sens, le développement de ressources éducatives pour la communauté universitaire permettant la compréhension commune et l'adoption du Cadre de référence de la compétence numérique constitue une étape essentielle au déploiement de cette approche dans les universités.

Objectifs du jeu sérieux

Objectif principal du projet

Concevoir une ressource éducative libre de type "jeu sérieux" pour soutenir le développement de la compétence numérique de l'étudiant universitaire dans toutes ses dimensions.

Ce projet s'inscrit dans la volonté du réseau de l'Université du Québec d'appuyer la mise en oeuvre du Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur en contribuant aux mesures visant :

- La diffusion et l'appropriation, à l'université, du Cadre de référence de la compétence numérique.
- L'utilisation innovante du numérique dans les pratiques d'enseignement et d'apprentissage.

Objectifs spécifiques du jeu sérieux

Le jeu sérieux permettra aux étudiants universitaires de :

1. Découvrir la compétence numérique par l'acquisition de connaissances sur ses douze dimensions;



2. Reconnaître son propre bagage numérique et ses besoins de développement au regard de la compétence numérique;
3. Identifier de bonnes pratiques à adopter en tant qu'apprenant et citoyen numérique;
4. Développer leur esprit critique à travers l'ensemble des dimensions de la compétence numérique;
5. Favoriser le développement de leur identité numérique en tant qu'étudiant et futur professionnel.

Équipe

Ce projet est rendu possible par la collaboration des membres suivants :

Responsable du projet

- Patrick Plante, professeur en formation à distance et technologie éducative à la Télé-université (TÉLUQ)

Collaboratrices et collaborateurs actuels

- Chantal Tremblay, professeure à l'Université du Québec à Montréal (UQAM)
- Pablo Castel, chargé de projet technopédagogique au Carrefour technopédagogique à l'Université du Québec à Montréal (UQAM)
- Véronique Myre, conseillère aux services aux étudiants à l'Université du Québec à Trois-Rivières (UQTR)
- Eve Pouliot, professeure au département des sciences humaines et sociales à l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)
- Nadia Villeneuve, bibliothécaire à l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)
- Séverine Parent, professeure en technologie éducative et littératie numérique à l'Université du Québec à Rimouski (UQAR)
- Guillaume Desjardins, professeur au Département de relations industrielles, Université du Québec en Outaouais, (UQO)
- Simon Dor, professeur adjoint en études vidéoludiques Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)
- Michel Lacasse, spécialiste en pédagogie à l'Institut national de la recherche scientifique (INRS)
- Natacha Lafontaine, conseillère en technopédagogies éducatives à l'École nationale d'administration publique (ENAP)
- Félix Langevin-Harnois, bibliothécaire à l'École de technologie supérieure (ÉTS)
- Gustavo Adolfo Angulo Mendoza, professeur en technologie éducative à la Télé-université (TÉLUQ)
- Valéry Psyché, professeure en technologie éducative et design pédagogique à la Télé-université (TÉLUQ)

Étudiantes et étudiants impliqués

- Nicolas Galipeau, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)
- Julie Dessureault, étudiante à la maîtrise en technologies éducatives (TÉLUQ)

Collaboratrices et collaborateurs passés

- Simon Collin, professeur à la faculté des sciences de l'éducation à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur l'équité numérique en éducation
- Martin Guillemette, bibliothécaire à l'Université du Québec à Montréal (UQAM)
- Nadine Cambefort, Directrice administrative de l'enseignement et de la recherche, École nationale d'administration publique (ENAP)
- Michel Lacasse, spécialiste en pédagogie à l'Institut national de la recherche scientifique (INRS)
- Sophie Duchaine, adjointe à la vice-présidente Vice-présidence à l'enseignement et à la recherche à l'Université du Québec (UQ)
- Catherine Roy-Bou langer, coordonnatrice de la GIR Réussite - Agente de recherche Direction des études et de la recherche à l'Université du Québec (UQ)

Coordonnatrices - Université du Québec

- Anouk Lavoie-Isebaert, analyste en techniques d'enseignement Direction du soutien aux études et des bibliothèques
- Marie-Michèle Lemieux, agente de recherche Direction du soutien aux études et des bibliothèques
- Caroline Lessard, directrice du soutien aux études et des bibliothèques

Présentations sur le projet

Le projet de jeu sérieux sera présenté selon divers angles lors du colloque annuel ROC - Technologies éducatives pour l'enseignement et l'apprentissage qui aura lieu les 17-18 et 19 novembre.

Suivez-nous!



Pour nous joindre

✉ pedagogie@uquebec.ca

Écrivez-nous pour toute demande d'information.

Infolettre

Abonnez-vous à notre infolettre mensuelle pour vous tenir au courant des dernières publications en pédagogie universitaire.

M'abonner



Ce site est réalisé en collaboration avec le [Groupe d'intervention et d'innovation pédagogique \(GRIIP\)](#).

À moins d'indication contraire, le contenu du site est rendu disponible selon les termes de la [Licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 4.0 International](#).