**Jeux sérieux sur la compétence numérique : qu’en pensent les étudiant.e.s du réseau de l’Université du Québec ?**



Séverine Parent, UQAR, severine\_parent@uqar.ca
Valéry Psyché, TELUQ, valery.psyche@teluq.ca
Félix Langevin-Harnois, ETS, felix.langevin-harnois@etsmtl.ca
Francis Marier, UQAM, marier.francis@courrier.uqam.ca

Résumé long

**Introduction**

Le projet de jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante est une initiative conjointe des constituantes du réseau de l’Université du Québec (UQ). Le projet consiste à créer un jeu sérieux afin de soutenir les étudiant⋅e⋅s dans le développement de la compétence numérique présentée dans le cadre de référence de la compétence numérique (MÉES, 2019) selon les douze dimensions identifiées. Afin d’assurer que le jeu développé s’arrimera au contexte des étudiant⋅e⋅s du réseau de l’UQ, une partie du projet implique une consultation auprès d’eux et elles pour valider certaines des orientations prises dans les comités de travail. Les orientations du projet seront définies par différents comités : choix technologique, définition des profils, scénarisation pédagogique et *game design*. S’ajoute à ces comités, le comité de consultation appuie les comités dans leur démarche. Ces comités sont formés de professeur⋅e⋅s, de professionnel⋅le⋅s et de membres de la direction du réseau des UQ.

**Problématique**

Tout projet de conception pédagogique passe par une analyse des besoins du public cible. Ce projet de jeux sérieux sur la compétence numérique étudiante n’y échappe pas. L’étape de consultation s’est avérée, dès le début du projet, une préoccupation partagée par tous. Afin de définir les besoins de formations des personnes à qui est destiné le jeu sérieux à être développé, le comité de consultation de la population étudiante se voulait le plus possible à l’écoute de leurs besoins de formation en lien avec la compétence numérique et de leurs préférences de jeu. Pour mener une consultation auprès des étudiant⋅e⋅s de l’UQ, l’une des premières actions fût de dresser un portrait de la population étudiante.

**Méthodologie**

Nous avons mis en place une méthodologie pour répondre adéquatement aux besoins des comités et au projet dans sa globalité. Le contexte nous a menés à utiliser deux modes de consultation : le sondage et le groupe de discussion. Nous expliquerons en détail le processus de ces deux initiatives, voyons d’abord comment les sujets de la consultation ont été choisis.

Les participant⋅e⋅s sont des étudiant⋅e⋅s universitaires du réseau de l’UQ. L’échantillon a été déterminé grâce aux réponses à un questionnaire en vue de cibler une représentation de la population étudiante proche de la réalité sur la base des données statistiques fournies par l’UQ.

Le choix des personnes participantes au sondage en ligne et au groupe de discussion a été fait sur invitation en réponse à la sélection par voie d’échantillonnage. Le recrutement est fait sur une base volontaire, c’est-à-dire que seulement les personnes qui auront manifesté leur intérêt dans le questionnaire seront contactées. L’échantillon a été constitué de façon la plus représentative possible de la population étudiante du réseau de l’UQ, sur la base des données concernant la population étudiante du réseau selon : l’âge, le genre, le domaine d’études, le cycle, le régime d’étude et le statut légal au Canada.

Le recrutement a permis de sélectionner deux types de personnes participantes : a) un groupe plus large pour les sondages en ligne : celui-ci a été interrogé à la demande en fonction des besoins des différents comités afin de faire avancer rapidement dans le projet, b) des participant⋅e⋅s pour les groupes de discussion : qui seront impliqués sur toute la durée du projet. Leur implication est très importante dans le projet puisqu’ils participent au processus de validation des décisions des comités.

**Cadre théorique**

L’objectif du jeu sérieux est de permettre aux étudiant⋅e⋅s de parfaire leur maitrise de la compétence numérique. L’activité doit susciter de l’intérêt et permettre le développement de la compétence numérique. Il s’agit d’un équilibre à maintenir afin de joindre l’aspect utilitaire de l’activité d’apprendre à des ressorts ludiques issus du jeu (Alvarez, Djaouti et Rampnoux, 2016), un enjeu de la conception des jeux sérieux.

Si dans certains cas les groupes de discussion influencent les questions et les formulations pour les sondages, dans le cas qui nous occupe, le questionnaire a été proposé avant le premier groupe de discussion. Dans un premier temps, le questionnaire combinait quelques dizaines de questions soumises par les membres des comités dans le projet et portait à la fois sur le jeu sérieux et la compétence numérique. Puis, le groupe de discussion a pu, dans une certaine mesure, approfondir l’interprétation des résultats des questionnaires ([Birch et Pétry, 2011](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero29%283%29/RQ_29%283%29_Birch%26Petry.pdf)). Le groupe de discussion s'avère ainsi utile pour des impératifs économiques et des impératifs scientifiques ([Baribeau et Germain, 2010](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero29%281%29/RQ_Baribeau.pdf)). Le groupe de discussion permet d’accéder à de multiples définitions d’une même situation, ou des réponses plus diversifiées, voire innovantes, par rapport au guide préétabli des entretiens individuels ([Davila et Dominguez, 2010](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero29%281%29/RQ_Davila-Dominguez.pdf)). Dans notre contexte, le groupe de discussion s’est tenu en vidéoconférence.

**Résultats**

Dans un premier temps, 138 personnes ont rempli un questionnaire anonyme en ligne. Les questions ont été orientées en fonction des besoins des différents comités afin de faire avancer rapidement dans les travaux. Les réponses ont été distribuées dans les comités concernés qui se sont chargés de les analyser. Dans un second temps, un premier groupe de discussion a été mis sur pied au printemps 2021. Ce groupe était constitué de huit personnes inscrites dans un établissement du réseau de l’UQ. Ainsi cinq femmes et trois hommes ont été invités à réagir et commenter les propositions soumises par les comités du projet.

La séance de deux heures du groupe de discussion a débuté par une courte activité brise-glace afin de créer, dans une certaine mesure, de la présence à distance (Jézégou, 2014 ; [Alexandre](https://pedagogie.uquebec.ca/sites/default/files/images/lectures-choisies/Le_Tableau_vol9_no6_VF.pdf), 2020). Un total de neuf questions définies par les comités de travail constituait le cœur de la rencontre. Un document collaboratif permettait aussi aux participant⋅e⋅s de compléter leur réponse.

**Discussion**

Les résultats de la consultation ont permis d’alimenter les travaux des autres comités. Les prochains mois seront l’occasion de réfléchir à la complémentarité de l’analyse des résultats, au-delà des fins instrumentales de chaque comité. La consultation elle-même a été l’occasion d’adapter les pratiques de collecte de données. Comme nous prévoyons d’autres rencontres de consultation, la réflexion sur nos pratiques permet d’optimiser nos façons de faire et d’inspirer les pratiques de collecte de données qui doivent s’ajuster au contexte à distance.

Références

Alvarez, J., Djaouti, D. et Rampnoux, O. (2016) *Apprendre avec les serious games ?* Canopé éditions.

Birch, L., et Pétry, F. (2011). L’utilisation des groupes de discussion dans l’élaboration des politiques de santé. *Recherches qualitatives*, *29*(3), 103-132.

Baribeau, C., & Germain, M. (2010). L’entretien de groupe : considérations théoriques et méthodologiques. *Recherches qualitatives*, *29*(1), 28-49.

Davila, A, et Dominguez, M. (2010). Formats des groupes et types de discussion dans la recherche sociale qualitative. *Recherches qualitatives*, *29*(1), 50-68.

Jézégou, A. (2014). Le modèle de la présence en elearning. Une modélisation théorique au service de la pratique, notamment en contexte universitaire. Dans Geneviève Lameul et Catherie Loisy (dir.), *La pédagogie universitaire à l’heure du numérique.* Questionnement et éclairage de la recherche, (p. 112-120). Bruxelles : de boeck Supérieur.

MÉES (Ministère de l’Éducation et de l’Enseignement supérieur du Québec). 2019. *Cadre de référence de la compétence numérique.* http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\_web/documents/ministere/Cadre-reference-competence-num.pdf

