

Soutenir le développement de la compétence numérique étudiante universitaire par un jeu sérieux

Symposium - Les technologies émergentes et la compétence
numérique : enjeux et pratiques

Marie-Michèle Lemieux et Patrick Plante

5 mai 2022



Plan de la présentation

- ✓ 1. Contexte et enjeux
- ✓ 2. Pourquoi un jeu sérieux en soutien au développement de la compétence numérique universitaire?
- ✓ 3. Processus de développement du jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante universitaire
- ✓ 4. Le jeu sérieux



✓ 1. Contexte et enjeux

Université du Québec

UQAM UQTR UQAC UQAR UQO UQAT INRS ENAP ÉTS TÉLUQ

! Selon leur profil socioculturel et leur bagage numérique, les étudiants et étudiantes universitaires font face à divers défis dans leur apprentissage à distance. Plusieurs ressources, mesures et conditions à considérer sont proposées pour relever ces défis et favoriser le développement de la compétence numérique, nécessaire à la réussite de l'apprentissage à distance.

IDENTIFIER LES DÉFIS DANS LA RÉUSSITE DE LEUR APPRENTISSAGE À DISTANCE +

1. ACCÉDER
Tous et toutes n'ont pas un accès garanti au matériel informatique adéquat et à une connexion Internet de qualité permettant de :

- télécharger les logiciels ou documents nécessaires
- accéder à la plateforme de cours en ligne
- participer aux échanges en ligne +

2. APPRENDRE
Tous et toutes n'ont pas acquis les compétences technologiques nécessaires au soutien de leur apprentissage et permettant :

- d'utiliser les appareils, applications, logiciels et services numériques proposés
- d'exécuter des tâches diverses de manière efficace et productive +

3. AGIR
Tous et toutes n'ont pas un accès égal aux opportunités leur permettant de réinvestir leurs acquis numériques afin d'agir et de favoriser leur insertion dans les sphères :

- sociale
- culturelle
- professionnelle +

RECONNAÎTRE LA DIVERSITÉ DU BAGAGE NUMÉRIQUE DES ÉTUDIANTS ET ÉTUDIANTES POUR RELEVER LES DÉFIS DANS LEUR APPRENTISSAGE À DISTANCE

Nom - Âge	Usages numériques	Équipement informatique	Qualité Internet	Expérience "à distance"
Alexi - 19 ans	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
Tidiane - 33 ans	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
Edgar - 51 ans	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
Sofie - 26 ans	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●

DÉMYSTIFIER LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE ET LES RAISONS DE FAVORISER SON DÉVELOPPEMENT CHEZ LES ÉTUDIANTS ET ÉTUDIANTES +

AUTOMNE 2020 À DISTANCE

QUEL BAGAGE NUMÉRIQUE POUR NOS ÉTUDIANTS ET ÉTUDIANTES UNIVERSITAIRES?

CC BY-NC-SA

Apprenants numériques aux profils variés

(Roy, Gareau et Poellhuber, 2018)

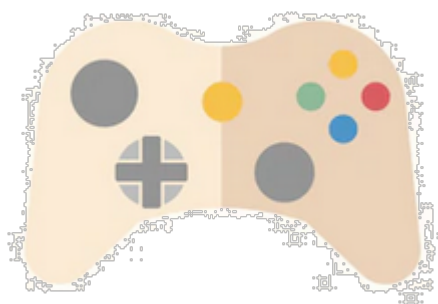
Répartition inégale des compétences numériques

(Collin, Guichon et Ntébusié, 2015)

Responsabilité éducative à l'égard du numérique

(Conseil supérieur de l'éducation, 2020)

✓ 1. Contexte et enjeux



✓ 1. Contexte et enjeux



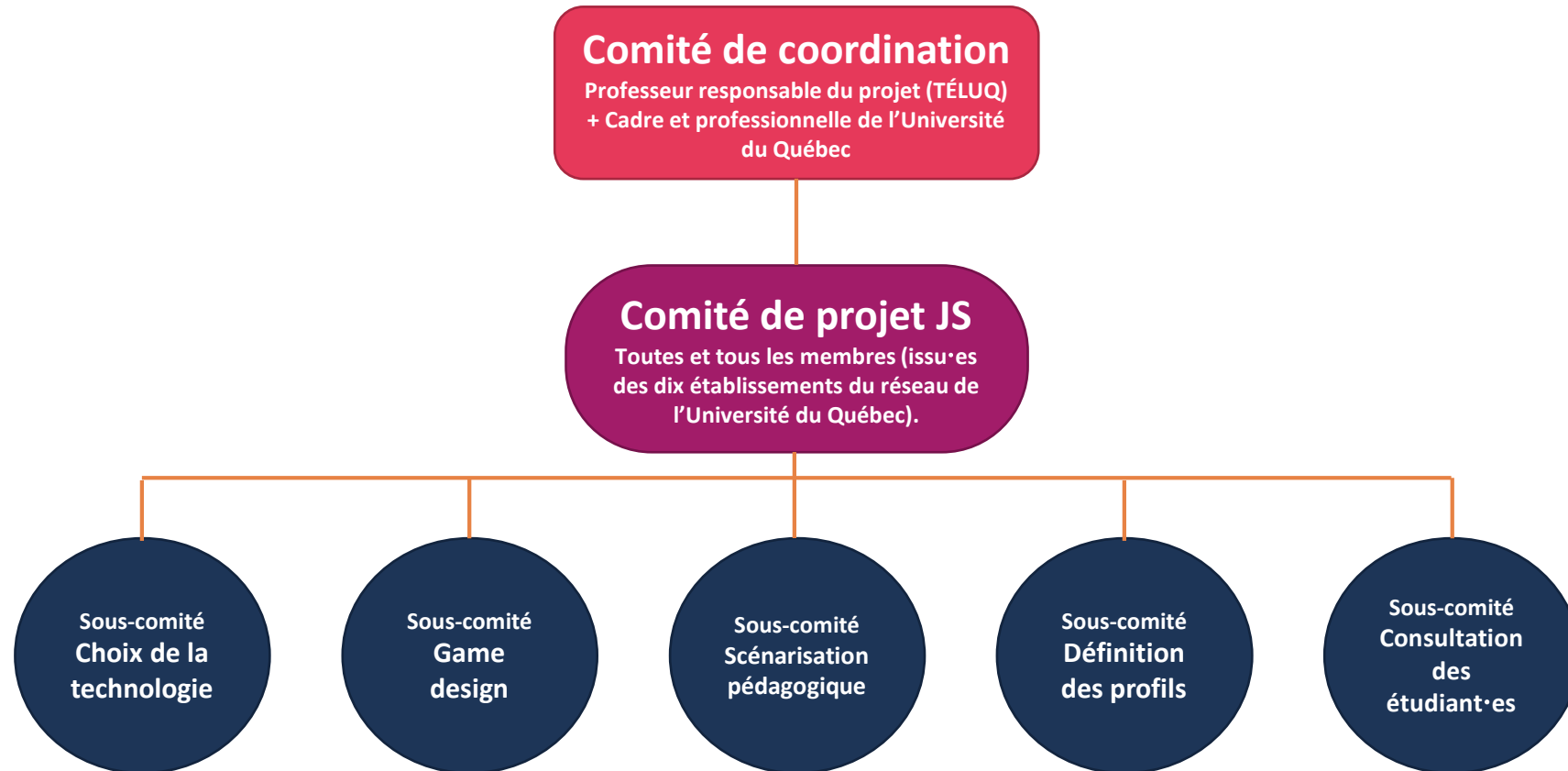
Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur

✓ 2. Pourquoi un jeu sérieux en soutien au développement de la compétence numérique universitaire?





✓ 3. Processus de développement du jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante universitaire



✓ 3. Processus de développement du jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante universitaire

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)
- **Marina Caplain**, chargée de projet technopédagogique au Carrefour technopédagogique 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)
- **Simon Dor**, professeur adjoint en études vidéoludiques, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)
- **Natacha Lafontaine**, conseillère en technopédagogies éducatives à l'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)

Coordonnatrices - Université du Québec

- **Marie-Michèle Lemieux**, agente de recherche, Direction du soutien aux études et des bibliothèques
- **Caroline Lessard**, directrice du soutien aux études et des bibliothèques

Étudiants impliqués

- **Nicolas Galipeau**, étudiant à la maîtrise en création de jeux vidéo, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)
- **Francis Marier**, auxiliaire de recherche pour les groupes de discussion 1 et 2

Ressources professionnelles externes

- **Émile Brodeur**, designer et programmeur de jeux vidéo
- **Pierre-Olivier Dionne**, programmeur 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)
- **Guillaume Desjardins**, professeur au Département de relations industrielles, Université du Québec en Outaouais, (UQO)
- **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)
- **Julie Dessureault**, étudiante à la maîtrise en technologies éducatives (TÉLUQ)
- **Sophie Duchaine**, adjointe à la vice-présidente, Vice-présidence à l'enseignement et à la recherche
- **Anouk Lavoie-Isebaert**, analyste en techniques d'enseignement, Direction du soutien aux études et des bibliothèques
- **Catherine Roy-Boulanger**, coordonnatrice de la GIR Réussite - Agente de recherche, Direction des études et de la recherche

✓ 3. Processus de développement du jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante universitaire



Comité de projet aux expertises variées

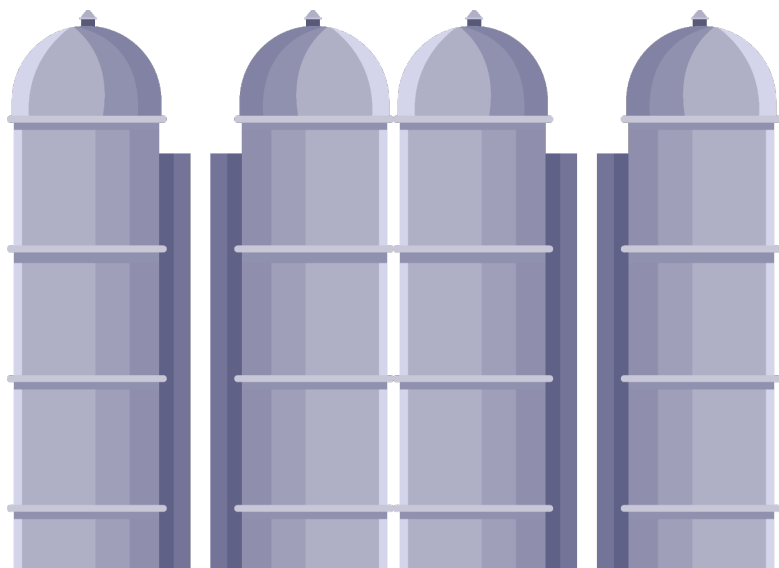


Étudiants en études vidéoludiques

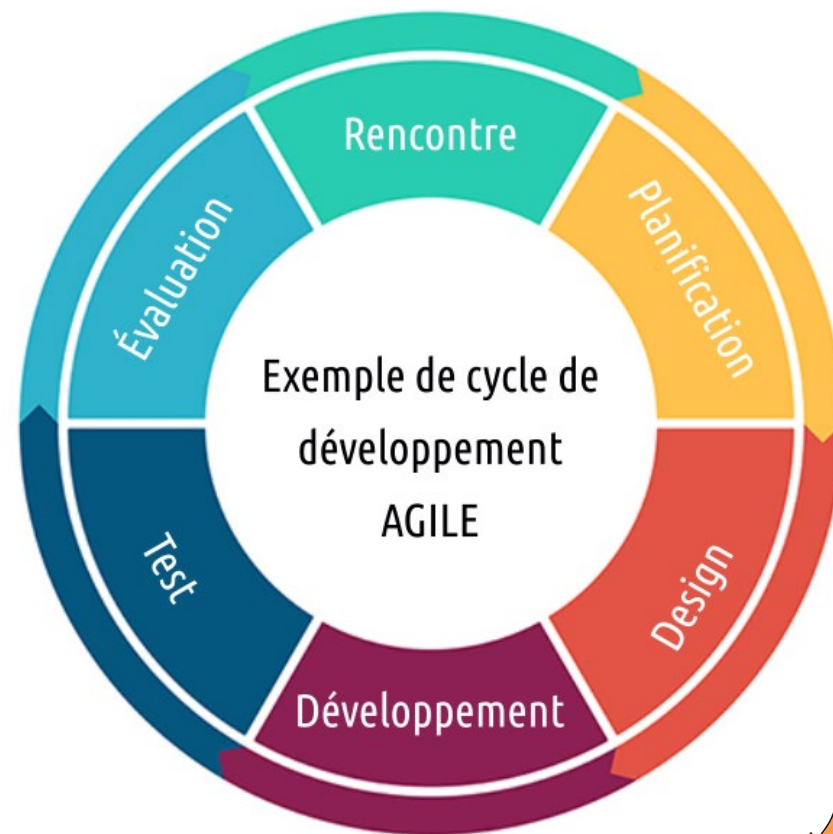


Consultations étudiantes - questionnaires et groupes de discussion

✓ 3. Processus de développement du jeu sérieux sur la compétence numérique étudiante universitaire



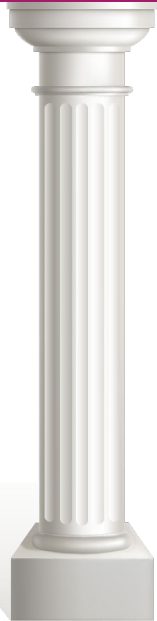
FODED



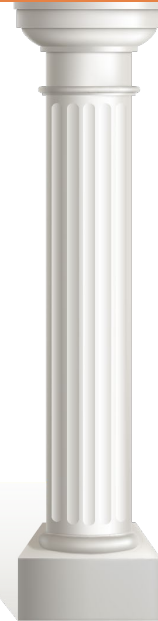
✓ 4. Le jeu sérieux

Piliers et boucle de jouabilité

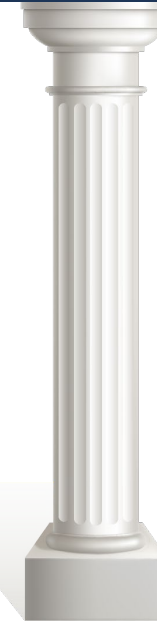
Des actions opérationnelles et décisionnelles calquées sur les dimensions de la compétence numérique dans le monde réel.



La résolution de problèmes créés par l'émergence.

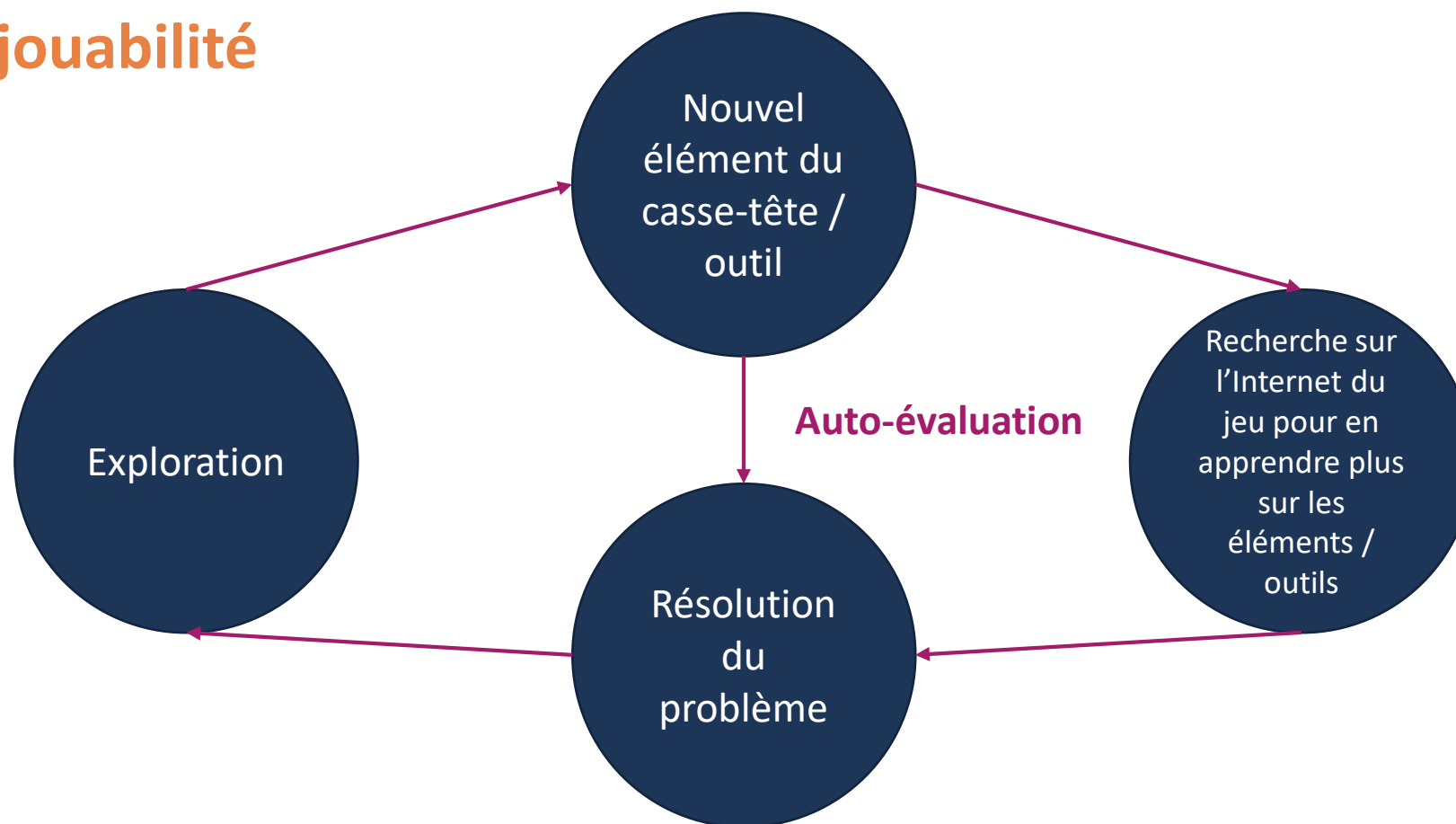


L'exploration d'un monde nouveau.



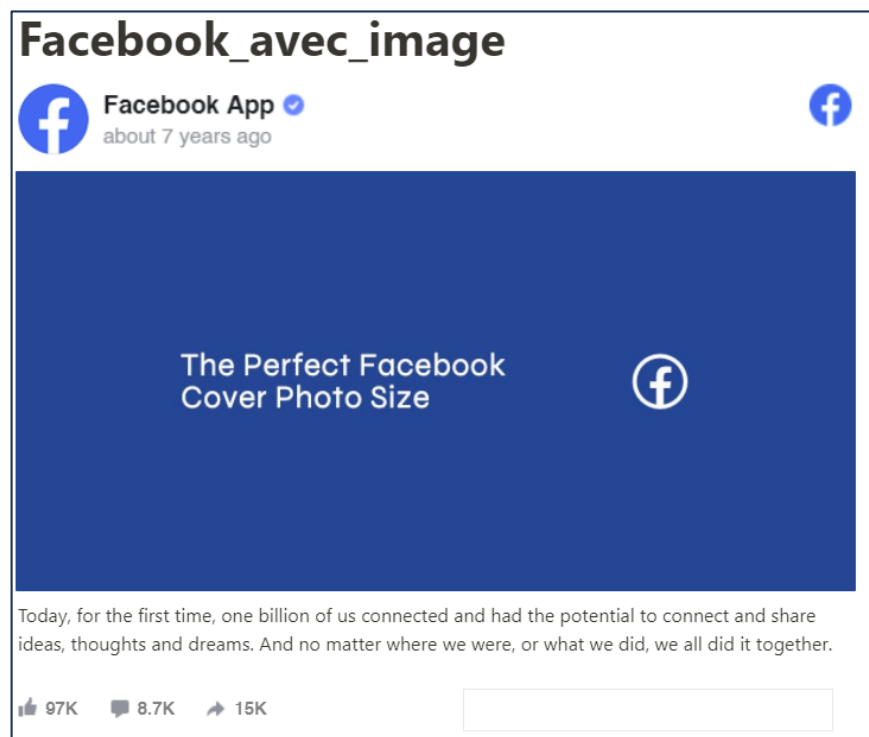
✓ 4. Le jeu sérieux

Boucle de jouabilité



✓ 4. Le jeu sérieux

L'Internet du jeu

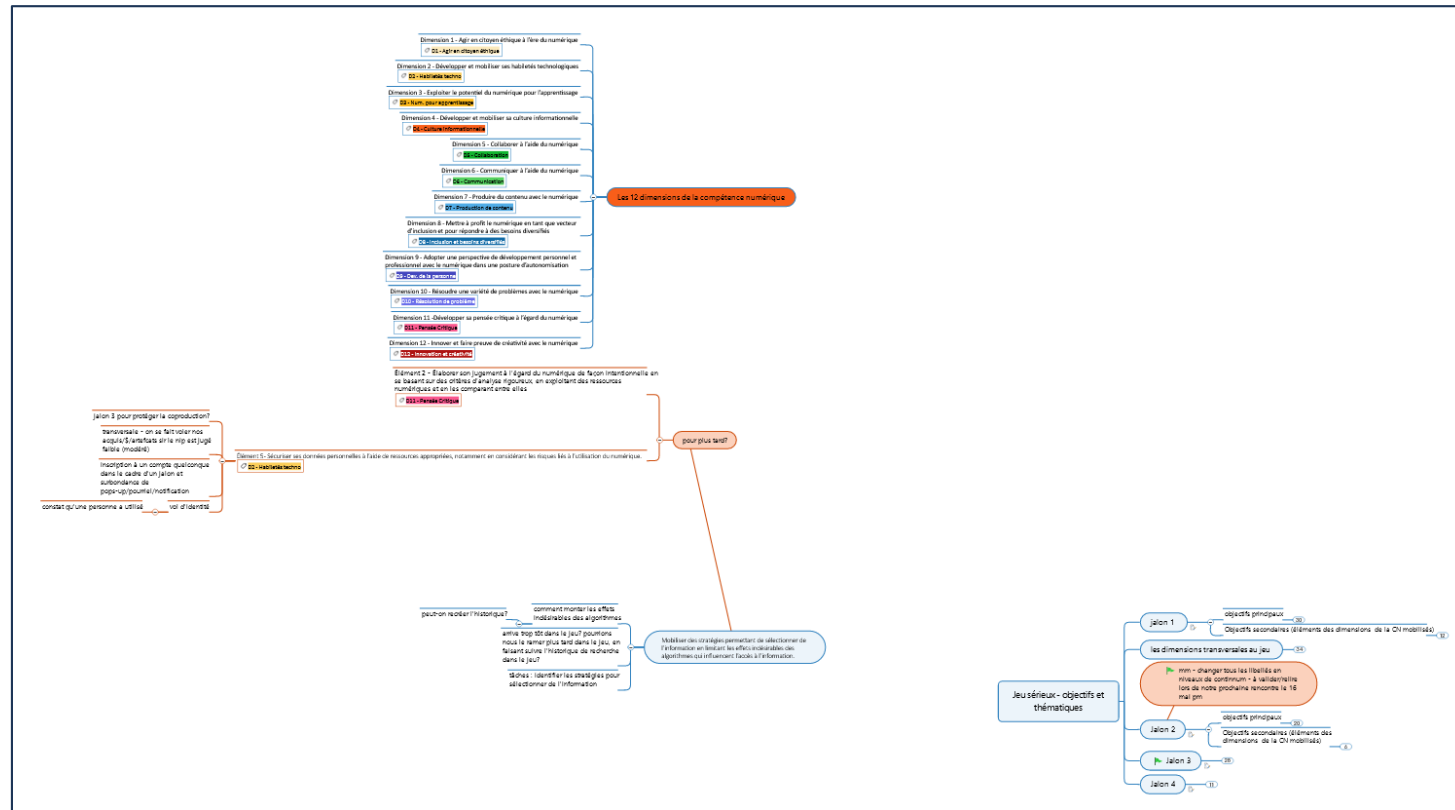


4. Le jeu sérieux

Les travaux d'analyse

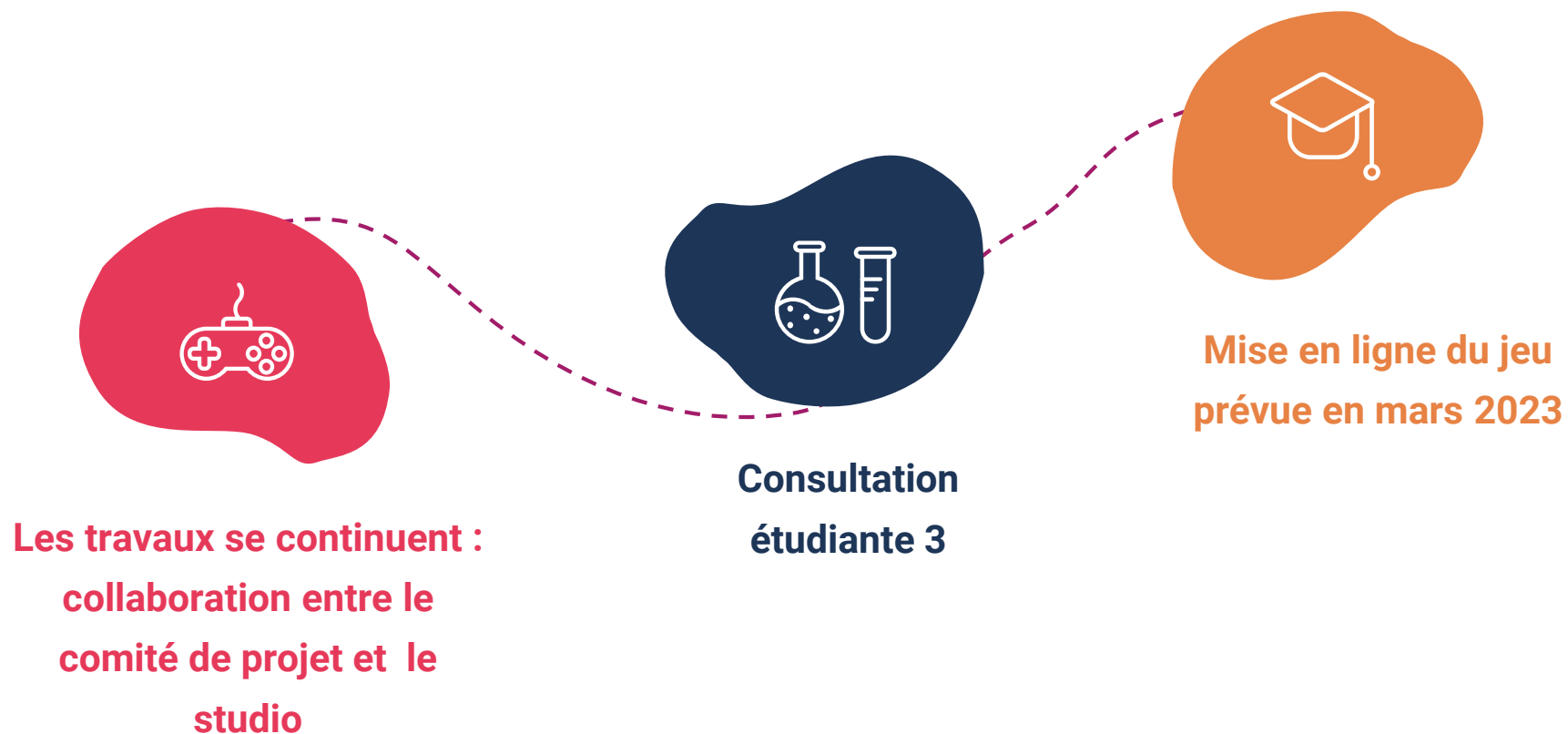


Travaux réalisés par :
Chantal Tremblay (UQAM),
Pablo Castel (UQAM) et
Marie-Michèle Lemieux (UQ)



✓ 4. Le jeu sérieux

Les étapes charnières



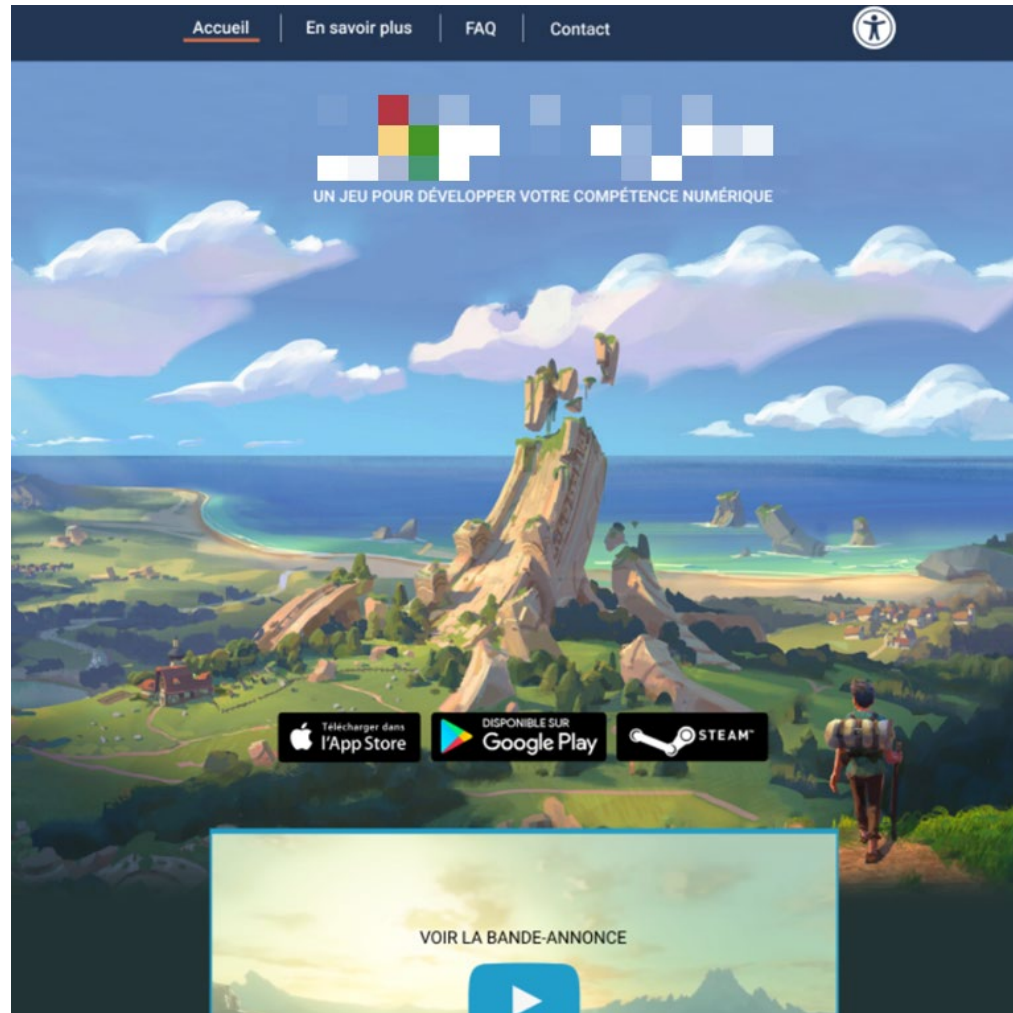
✓ 4. Le jeu sérieux

Premier *sprint*



✓ 4. Le jeu sérieux

Site web en construction



Travaux réalisés par :
Pierre-Olivier Dionne (TÉLUQ)

Soutenir le développement de la compétence numérique étudiante universitaire par un jeu sérieux

Symposium - Les technologies émergentes et la compétence
numérique : enjeux et pratiques

Marie-Michèle Lemieux et Patrick Plante

5 mai 2022

MERCI