



La mobilisation des dimensions de la compétence numérique dans le jeu sérieux

Selon les diverses missions proposées dans *Odyssee numérique*, la personne joueuse sera exposée à neuf des 12 dimensions de la compétence numérique telle que définie par le Cadre de référence de la compétence numérique (Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, 2019).

Le tableau suivant présente pour chacune des dimensions le niveau de mobilisation ainsi que les manifestations de cette dimension dans le jeu sérieux. Attention, certaines manifestations sont assez implicites et nécessitent une réflexion critique de la part de la personne joueuse!

| Dimensions de la compétence numérique | Niveau de mobilisation | Manifestations dans le jeu |
|---|------------------------|---|
| 1. Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique | Bon | De manière générale dans le jeu, la personne joueuse est amenée à comprendre les effets d'enjeux liés au numérique sur la société, ce qui s'inscrit dans le cœur même du développement de la compétence numérique. Elle est également invitée à réfléchir à divers contextes de production et de partage de l'information. En lien avec les publications consultées sur l'intranet, s'il est jugé que le contexte informationnel pose un doute sur la crédibilité ou la fiabilité de l'information, la personne joueuse aura un choix à faire selon son évaluation de ce qui est bon ou mauvais et conséquemment de l'action à poser. Par exemple, elle aura la possibilité de signaler des articles jugés douteux, sinon de les partager selon diverses sources médiatiques proposées. |
| 2. Développer et mobiliser ses habiletés technologiques | Bon | Jouer au jeu à l'aide d'un ordinateur et utiliser l'intranet du jeu ainsi que ses fonctionnalités - notamment la gestion des favoris - permet un transfert d'habiletés technologiques sollicitées dans la vie courante. |
| 3. Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage | Moyen | <i>Odyssee numérique</i> permet d'alimenter la curiosité de la personne étudiante et d'accroître son ouverture sur le monde via la consultation d'une variété de ressources numériques et par ses questionnements sur des enjeux environnementaux afin d'apprendre ou de faire apprendre au regard des problèmes à résoudre. Au regard de sa progression affichée dans le <i>Tableau de bord</i> , la personne apprenante pourra consulter sur le site Web divers outils et ressources permettant de poursuivre dans le développement de sa compétence numérique. |
| 4. Développer et mobiliser sa culture informationnelle | Bon | Cette dimension est au cœur d' <i>Odyssee numérique</i> . Par l'utilisation de l'intranet, la personne joueuse doit développer une stratégie de recherche d'information adéquate impliquant la mobilisation de divers types de publication (recherche par mots-clés, gestion des favoris). Elle devra également évaluer une variété d'informations numériques, y compris celles publiées sur les médias sociaux, pour déterminer la fiabilité des sources et la crédibilité du contenu. Cette évaluation sera influencée par le contexte de production de l'information, par la présence notamment de publicités. |

| Dimensions de la compétence numérique | Niveau de mobilisation | Manifestations dans le jeu |
|--|------------------------|---|
| 5. Collaborer à l'aide du numérique | Absent | <i>Par les choix technologiques effectués pour la conception du jeu sérieux, cette dimension n'est pas mobilisée dans le jeu.</i> |
| 6. Communiquer à l'aide du numérique | Bon | Une fois l'analyse de l'information effectuée, la personne joueuse est invitée à signaler comme douteuses les publications recensées ou à diffuser, selon le canal de communication numérique approprié, celles jugées crédibles. |
| 7. Produire du contenu avec le numérique | Bon | Lorsque la mission est complétée et les nouvelles connaissances acquises, la personne joueuse retourne au centre de recherche, où elle sera invitée à sélectionner un outil de production adéquat (article scientifique, infographie, balado, présentation PowerPoint, capsule vidéo) pour diffuser son savoir en tenant compte d'un contexte précis et de besoins particuliers qui lui seront exposés. |
| 8. Mettre à profit le numérique en tant que vecteur d'inclusion et pour répondre à des besoins diversifiés | Moyen | La personne joueuse devra analyser les contextes proposés pour identifier le mode de production à privilégier pour respecter les besoins du public visé. |
| 9. Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation | Absent | <i>Par les choix technologiques effectués pour la conception du jeu sérieux, cette dimension n'est pas mobilisée dans le jeu.</i> |
| 10. Résoudre une variété de problèmes avec le numérique | Moyen | La trame narrative du jeu invite la personne à résoudre des missions en combinant un ensemble d'outils et de ressources numériques adéquats (Utilisation de l'intranet et gestion des informations et des articles, sollicitation du droïde Copernick et respect de ses indications, etc.) |
| 11. Développer sa pensée critique à l'égard du numérique | Moyen | Afin de résoudre les missions, la personne joueuse devra user de sa pensée critique, notamment lors de l'évaluation des contenus numériques variés, dans l'objectif de sélectionner les informations qui lui permettront de résoudre sa mission. |
| 12. Innover et faire preuve de créativité avec le numérique | Absent | <i>Par les choix technologiques effectués pour la conception du jeu sérieux, cette dimension n'est pas mobilisée dans le jeu.</i> |