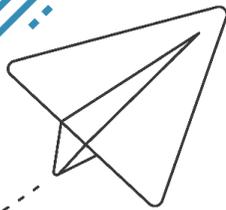


**Guide pédagogique –
An English Journey through
the Digital World and English Culture**



Version adaptée de :

Potvin, C., Dubé, M. (2023). *Balises éditoriales : manuels et autres formats textuels.*
fabriqueREL. Sous licence CC BY.

Cette adaptation est l'œuvre de :

Sophie Marier, enseignante d'anglais langue seconde, Cégep de Lévis

Dépôt légal — Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024

Dépôt légal — Bibliothèque nationale du Canada, 2024

ISBN 978-2-920360-41-9



Photo de l'auteure
(Marier, S., 2022)

Présentation de l'auteure

En plus d'avoir plus de trente ans d'expérience en enseignement de l'anglais, langue seconde au collégial, elle détient une maîtrise en linguistique appliquée, spécialisée en acquisition du vocabulaire dans des contextes d'apprentissage, soit avec ou sans technologie éducative, d'une langue seconde ou étrangère.

Dans le cadre de sa maîtrise, elle avait fait deux études sur l'acquisition du vocabulaire dans une langue seconde : *Vocabulary Richness Compared: Poor or Rich Science Students?* (Marier, 2000) et *Who predicts best which words should be explicitly focused on: Nation, the student or the teacher?* (Marier, 2000)

https://ca.linkedin.com/in/sophie-m-b88b0243?trk=people-guest_people_search-card

Remerciements aux personnes collaboratrices

Plusieurs personnes ont contribué à l'élaboration de ce guide pédagogique et du jeu. Tout d'abord, ce projet a bénéficié du soutien financier du ministère de l'Enseignement supérieur (MES) dans le cadre de l'Entente Canada-Québec (ECQ). Du côté pédagogique et bibliothéconomique, ce projet a bénéficié du soutien indéfectible de deux professionnels du Cégep de Lévis :

- **Charles-Antoine Fugère, bibliothécaire**
- **Philippe Groppi, conseiller pédagogique numérique.**

Aussi, de manière plus ponctuelle, plusieurs personnes ont contribué au développement de ce guide et du jeu :

- CADRE21, pour leurs formations en *Ludicisation des apprentissages* 1 (Explorateur) et 2 (Architecte)
- Charles Lapointe, enseignant d'anglais, langue seconde (Cégep de Sainte-Foy)
- Étudiant(e)s des cours 604-101-MQ Automne 2023 (groupe 0001), 604-102-MQ Hiver 2024 (groupes 0001-0002-0003) et Sabrina Cantos-Boulet, étudiante en Technique de bureautique supervisée par Nathalie Roy, enseignante (Cégep de Lévis)
- Jason Beaulieu, enseignant d'anglais, langue seconde (Cégep de Lévis)
- Marilou Bourque, bibliothécaire spécialisée en éducation ouverte (Université Laval)
- Marianne Dubé, conseillère pédagogique (Université de Sherbrooke et fabriqueREL)
- Maude Bonenfant, Professeure titulaire, Département de communication sociale et publique (Université du Québec à Montréal)
- Patrick Plante, Professeur, Département Éducation (Université TÉLUQ)

Mention fabriqueREL

Grâce à la ressource éducative libre (REL) créée par l'équipe de la fabriqueREL *Balises éditoriales : manuels et autres formats textuels*, le travail de rédaction de ce guide a pu se faire beaucoup plus rapidement. N'eût été de cette REL, l'auteure aurait eu à, encore une fois, réinventer la roue 😊 Merci fabriqueREL !

© Marier (2024)

Pour citer cet ouvrage

[Marier, S. \(2024\). *Guide pédagogique : An English Journey through the Digital World and English Culture*. Cégep de Lévis. Sous licence CC BY NC SA \(28 pages\).](#)



Sauf indications contraires, le contenu de ce manuel électronique est disponible en vertu des conditions de la Licence Creative Commons Attribution, Partage dans les mêmes conditions, Pas d'utilisation commerciale - 4.0 International.

Vous êtes autorisé à :

- **Partager** - Copier, distribuer et communiquer le matériel par tous les moyens et sous tous les formats.
- **Adapter** - Remixer, transformer et créer à partir du matériel.

Selon les conditions suivantes :

- **Paternité** - Vous devez citer le nom de l'auteur original.
- **Pas d'utilisation commerciale** - Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- **Partage dans les mêmes conditions** - Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'Œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est-à-dire avec la même licence avec laquelle l'Œuvre originale a été diffusée.
- **Pas de restrictions complémentaires** - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.

TABLE DES MATIÈRES

1.	Avant-propos et introduction	6
2.	Consignes d'utilisation et d'adaptation aux personnes enseignantes	7
3.	Manuscrit	8
3.1	Alignement technopédagogique, consignes de base, icônes principales et stratégies d'acquisition du vocabulaire.....	8
3.2	Chapitre 1 – Mission 1 : <i>Ethical citizenship</i>	12
3.3	Chapitre 2 – Mission 2 : <i>Information literacy</i>	15
3.4	Chapitre 3 – Mission 3 : <i>Critical thinking</i>	16
	Chapitre 3 – Mission 3 suite : <i>Critical thinking</i>	17
3.5	Chapitre 4 – Mission 4 : <i>Content production</i>	18
3.6	Chapitre 5 – Mission 5 : <i>Communicating via digital technology</i>	19
3.7	Conclusion	20
4.	Généralités	21
4.1	Outils de formats de création	21
4.2	Formats d'exportation	21
4.3	Accessibilité	21
5.	Annexes.....	22
5.1	Annexe 1 – Définitions de certains termes et concepts	22
5.2	Annexe 2 – Matrices « Missions-Sections-objets et cibles d'apprentissages »	23
5.3	Annexe 3 – Propositions d'œuvres littéraires et cinématographiques pour activités en parallèle.....	27
6.	Références.....	28

TABLE DES FIGURES

Figure 1 - Pistes pédagogiques (Gauthier, G., Dubé, M. et Marier, S., 2021)	8
Figure 2 - Carte des missions (Genially, 2023)	9
Figure 3 - Index du jeu (Genially, 2023)	10
Figure 4 - Passeport (Genially, 2023)	10
Figure 5 - Point d'interrogation (Genially, 2023).....	10
Figure 6 - Badge (Marier, S., 2023)	11

1. AVANT-PROPOS ET INTRODUCTION

Avant-propos

Avec l'arrivée d'agents conversationnels ouverts au grand public, tels ChatGPT 3.5 à l'automne 2022, et de multiples autres développements issus de l'intelligence artificielle, j'ai décidé, en février 2023, de soumettre une demande de subvention à l'ECQ pour pouvoir créer un jeu numérique qui aurait trois grandes intentions pédagogiques :

- 1) Développer la maîtrise de l'anglais chez les étudiant(e)s de niveau collégial grâce à des ressources éducatives libres (UNESCO) et ludiques (Bonenfant, 2023, p. 77) sous forme de jeu sérieux numérique (Plante, 2016, p. 72) ;
- 2) Favoriser le développement de la compétence numérique des étudiant(e)s (ministère de l'Éducation du Québec, 2019) ;
- 3) Mettre ces ressources pédagogiques à la disposition de toutes les personnes enseignantes du réseau collégial en tant que ressource éducative libre (REL) sous licence CC-BY-NC-SA¹
- 4) Aussi, lors de la soumission du projet, j'ai pensé créer un Guide pédagogique afin de faciliter la compréhension du jeu sérieux numérique *An English Journey through the Digital World and English Culture*, la compréhension de son potentiel et son intégration dans les activités pédagogiques des personnes enseignantes des cours d'anglais, langue seconde, de niveaux 102 et 103 du réseau collégial.

Introduction

Le processus créatif derrière la création du jeu est celui proposé par la fabriqueREL.² Ainsi, chaque étape a été mise en œuvre et a permis de créer un jeu sérieux numérique composé de cinq missions : *Ethical citizenship* (Mission 1), *Information literacy* (Mission 2), *Critical thinking* (Mission 3), *Producing content via digital technology* (Mission 4) et *Communicating via digital technology* (Mission 5). La sixième REL consiste en ce guide pédagogique qui favorisera l'utilisation, l'adaptation, le remixage et la transformation du jeu.

L'ouvrage est donc divisé en deux sections principales : section 3 *Manuscrit* (c'est-à-dire, alignement technopédagogique, consignes de base, icônes principales et un chapitre par mission) et section 4 *Certaines généralités* (par exemple, outils utilisés et formats d'exportation). Les chapitres sur les consignes de base et la mission 1 sont particulièrement importants puisqu'ils assurent une bonne compréhension globale du jeu et une navigation agréable durant la participation au jeu.

¹ **Jeu numérique sérieux**: Marier, S. (2023). *An English Journey through the Digital World and English Culture*. <https://view.genial.ly/6504a478af58960012554128>

² **Processus créatif** : <https://fabriquereel.org/processus-de-creation/>

2. CONSIGNES D'UTILISATION ET D'ADAPTATION AUX PERSONNES ENSEIGNANTES

Le Guide pédagogique a été conçu pour que les personnes enseignantes qui utilisent le jeu sérieux numérique *An English Journey through the Digital World and English Culture* dans leurs cours d'anglais, langue seconde, du réseau collégial (niveaux 102 et 103, Blocs A et B) puissent en optimiser le contenu et l'adapter selon l'alignement technopédagogique de leurs cours.

Pour l'optimisation du contenu et une navigation agréable lors de la participation des étudiant(e)s au jeu, la section 3 de ce guide propose les bases d'un bon alignement technopédagogique, les consignes de base, les icônes principales ainsi que des stratégies d'acquisition du vocabulaire à partager avec les étudiant(e)s. Comme mentionné dans l'introduction, les chapitres de la section 3 *Manuscrit* sont particulièrement importants, spécialement ceux des sections 3.1 et 3.2. Aussi, en parallèle de tout ce contenu, des annexes présentent, entre autres, certains termes et concepts clés du jeu ainsi que des propositions d'œuvres littéraires et cinématographiques supplémentaires.

Pour l'adaptation du jeu, la section 4 de ce guide présente ses généralités. Ainsi, cette section précise les outils et formats de création du jeu, les formats d'adaptation à préconiser et son accessibilité.

3. MANUSCRIT

3.1 ALIGNEMENT TECHNOPÉDAGOGIQUE, CONSIGNES DE BASE, ICÔNES PRINCIPALES ET STRATÉGIES D'ACQUISITION DU VOCABULAIRE

Alignement technopédagogique

Afin de bien préparer les étudiant(e)s au jeu, voici une proposition de ressource qui permettra de réfléchir à toutes les dimensions (c'est-à-dire, ressources, activités, productions, motivation, interactions et rétroactions) d'un bon alignement technopédagogique, que ce soit dans un contexte de formation en présence, à distance ou hybride (alternance présence-distance).

Ainsi, lorsque la personne enseignante songe à utiliser le jeu sérieux numérique, il est important de réfléchir aux : *Quoi ? Pourquoi ? Quand ? Comment ?* le jeu sera utilisé dans le cours. Cette réflexion judicieuse contribuera à bien préparer les étudiant(e)s, les motiver, à optimiser les interactions qui en découleront et à offrir les meilleures rétroactions possibles pour permettre plus d'apprentissages. La matrice « *Contenus, objets et cibles d'apprentissages* » facilitera ce travail (voir Annexe 2).

[Cliquez sur l'image pour accéder à la REL interactive.](#)

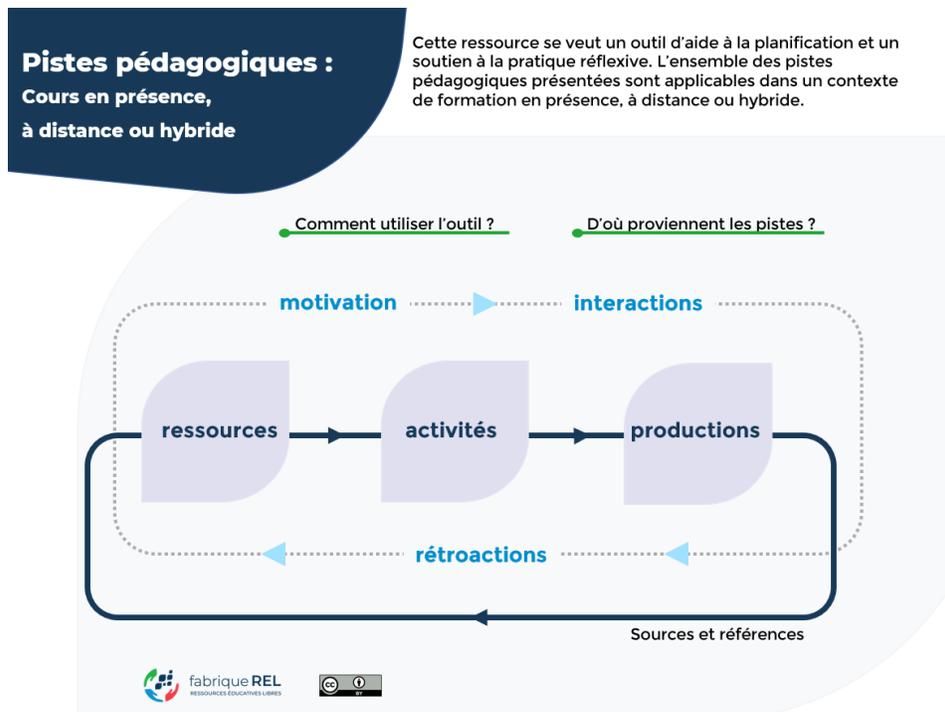


Figure 1 - Pistes pédagogiques (Gauthier, G., Dubé, M. et Marier, S., 2021)

Consignes de base

Avant que les étudiant(e)s commencent à jouer, il est important de leur expliquer les consignes et icônes de base afin qu'il leur soit possible de naviguer avec aisance dans le jeu.

Il s'agit donc de dire aux étudiant(e)s de prendre le temps de lire les directives et les nouveaux concepts, de conserver les codes au fur et à la mesure qu'ils sont divulgués, de prendre le temps de lire les rétroactions et de prendre le temps d'effectuer les réflexions éthiques amenées par Vicky et Daniel, les deux personnages qui apparaissent tout au long du jeu.

Aussi, il est bien important de mentionner aux étudiant(e)s que, s'ils ou elles souhaitent interrompre leur poursuite du jeu, il faut toujours minimalement terminer une section à l'intérieur d'une mission. Sinon, l'étudiant(e) pourrait avoir à refaire la section au complet avant de pouvoir poursuivre à la prochaine section de la mission. La seule façon de reprendre la poursuite du jeu est de débiter une nouvelle section de la mission ou de tout simplement débiter une nouvelle mission !

Icônes principales

1) Porte d'entrée pour chaque mission

Il s'agit de cliquer sur la mission à relever pour avoir accès aux défis qui la composent.



Figure 2 - Carte des missions (Genially, 2023)

2) Index

Chaque mission dispose d'un *Index* dans lequel chaque section de la mission est annoncée. Le temps nécessaire pour compléter chaque section est indiqué lorsque l'étudiant(e) survole l'image de la section. Par exemple, en survolant la section *Health challenges*, l'étudiant(e) découvre qu'il faut environ 45 minutes pour relever les défis de la section, obtenir le code et poursuivre vers l'autre section *Advertising challenges*.

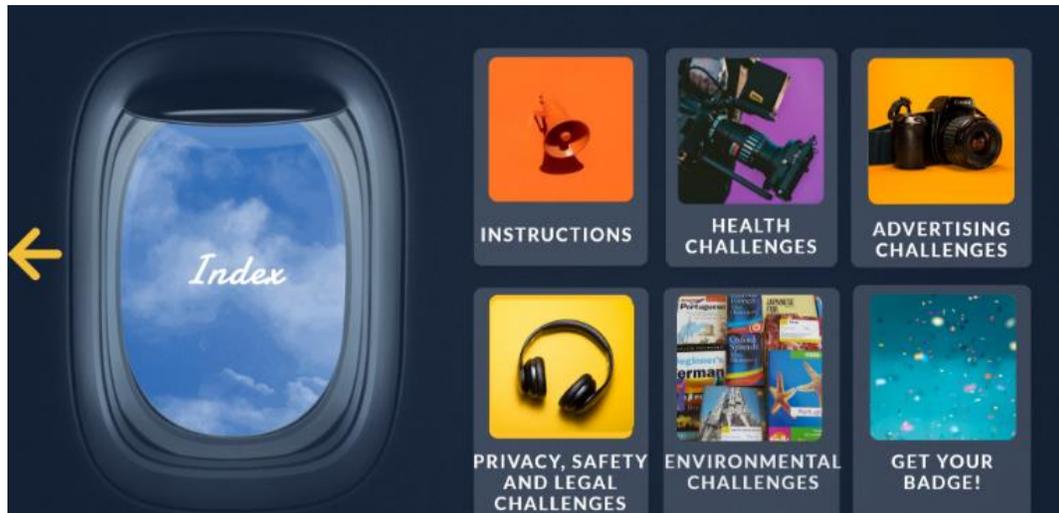


Figure 3 - Index du jeu (Genially, 2023)



Figure 4 - Passeport (Genially, 2023)

Note : Durant le jeu, le *Passeport* indique à l'étudiant(e) qu'il ou elle n'a qu'à cliquer dessus pour retourner à l'*Index*.

3) Point d'interrogation :

Afin de permettre à l'étudiant(e) de chercher tout mot nouveau qu'il ou elle rencontre tout au long du jeu, un point d'interrogation a été inséré à plusieurs moments. Ainsi, l'étudiant(e) n'a qu'à cliquer sur le point d'interrogation afin d'accéder au dictionnaire en ligne *Webster's online dictionary*³ et chercher le mot nouveau pour en connaître la signification.



Figure 5 - Point d'interrogation (Genially, 2023)

³ Webster's online dictionary. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dictionary>

4) Badge :

À la fin de chaque mission, l'étudiant(e) peut télécharger le badge qui atteste qu'il ou elle a bel et bien terminé sa mission avec succès.



Figure 6 - Badge (Marier, S., 2023)

Congratulations!

You have gotten the four digits to download your badge and to decipher the code to start mission 2!

Simply click on the badge to download it if you have not already done so!

Well done!

Don't wait and move on to Mission 2 by clicking [here!](#)

Stratégies d'acquisition du vocabulaire

Tel que documenté par Laufer (1997), lorsqu'il y a plus d'un mot inconnu aux vingt mots pour un(e) lecteur(e), il est difficile d'assurer la compréhension du contenu d'un texte. Afin de diminuer le nombre de mots inconnus pour les étudiant(e)s, il est recommandé que l'étudiant(e) se crée un portfolio de vocabulaire (Ozawa, E. 2023; Reinhardt, J. et Thorn, S.L., 2020) dans lequel il ou elle :

- Écrit la phrase où le mot inconnu se trouve (Schmidt, 1990; Hulstijn et al., 1996)
- Cherche la définition de ce mot inconnu considérant le contexte de la phrase (Hulstijn et al., 1996)
- Crée une phrase dans laquelle il réutilise immédiatement le mot nouveau (Schmidt, 1990; Brown et Perry, 1991)
- Identifie une image, un symbole ou un son qui lui permet d'associer le mot nouveau à l'image, le symbole ou le son (Brown et Perry, 1991)
- Crée quelques autres phrases composées de concordances du mot nouveau (Cobb, 1997; Laufer, B. et Cobb, T., 2019)

3.2 CHAPITRE 1 – MISSION 1 : *ETHICAL CITIZENSHIP*

(Temps requis pour faire la mission 1 : 2 heures)

Les contenus ont été choisis en fonction des enjeux soulevés dans la dimension centrale du *Cadre de référence de la compétence numérique*, c'est-à-dire celle sur la *Citoyenneté éthique* (voir Annexe 2).

Objectif de la dimension centrale de la compétence numérique :

Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique.

- Agir de manière éthique en considérant la diversité sociale, culturelle et philosophique des parties prenantes de la société numérique ainsi que du contexte social, économique, environnemental ou professionnel dans lequel se déroulent les interactions ;
- Être conscient de l'impact de son utilisation du numérique sur son bien-être physique et psychologique ;
- Comprendre les enjeux liés à la marchandisation des renseignements personnels, à l'influence de la publicité numérique et à la perception de la crédibilité des sites Web ;
- Mener une réflexion éthique sur les lois et les règlements en vigueur qui portent sur le numérique, y compris ceux qui concernent le droit d'auteur.

Compétences langagières (4SA2):

Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.

Écoute :

Dégager le sens d'un message oral authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Identification précise des idées essentielles d'un message après une seule écoute.

Lecture :

Dégager le sens d'un texte authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

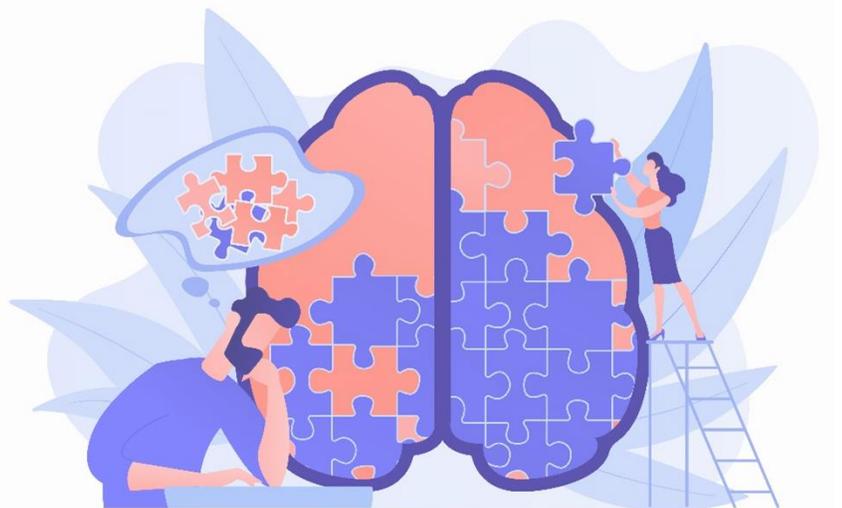
- Reconnaissance du sens général ;
- Reconnaissance des idées principales et des éléments secondaires du texte ;
- Identification précise de la structure du texte ;
- Identification précise de l'intention de l'auteur.



Activité d'activation cognitive

Avant que les étudiant(e)s commencent une activité d'apprentissage, il est toujours de mise d'activer leurs connaissances antérieures sur les objets d'apprentissages. Ainsi, une bonne façon de le faire pour la Mission 1 est d'intégrer les questions suivantes dans un *Kahoot*, *Wooclap* ou *Socrative* et de demander aux étudiant(e)s d'y répondre comme devoir la semaine qui précède celle où ils et elles commenceront le jeu sérieux numérique :

- 1) Do I adopt healthy behaviours to ensure my own physical and psychological well-being as well as that of others when digital technology is involved?
- 2) Am I addicted to the Internet?
- 3) Are my social media practises ethical?
- 4) Do my Internet habits have negative effects on the well-being of others?
- 5) Am I proactive in reporting unhealthy situations in technological contexts?
- 6) Do I know what to do if I get caught up in unhealthy situations?
- 7) How healthy is it to get into a relationship with a robot?
- 8) Do the current laws and regulations governing the use of digital technology promote greater psychological well-being and social harmony?
- 9) How much control do I have over the targeted ads I keep receiving when I'm online?
- 10) Do I know how to differentiate real news from fake news?
- 11) Do I always respect copyright?
- 12) Does my usage of AI have any impact on the environment?



Designed by [FREEPIK](#)

En plus du portfolio de vocabulaire présenté à la fin de la section 3.1 (p.11), voici d'autres possibilités d'activités supplémentaires que les étudiant(e)s peuvent faire durant les semaines où ils ou elles participent au jeu :

- 1) Lectures annotées d'un livre (voir Annexe 3 pour liste d'œuvres à lire en parallèle)
- 2) Visionnement annoté d'un film (voir Annexe 3 pour liste d'œuvres à visionner en parallèle)
- 3) Résumés des chapitres d'un livre ou de sections d'un film
- 4) Exercices collaboratifs de co-conception d'un quiz ou d'une présentation sur l'enjeu de leur choix en utilisant Kahoot, Wooclap, Socrative ou Genially
- 5) Analyse écrite de l'enjeu de leur choix (par ex., avantages et inconvénients des robots conversationnels ; impacts sur la santé mentale ; impacts sur l'environnement), etc.)
- 6) Utilisation de la trousse à outils pour générer des discussions avec les étudiant(e)s sur des mythes et réalités ou sur des enjeux précis en lien avec l'intelligence artificielle ([Délibérations dirigées VF \(scénarios 1, 2, 3 ou 4\)](#); [Deliberative workshops EN \(scenarios 1, 2, 3 ou 4\)](#))



Designed by [FREEPIK](#)

3.3 CHAPITRE 2 – MISSION 2 : INFORMATION LITERACY

(Temps requis pour faire la mission 2 : 75 minutes)

Les contenus ont été choisis en fonction des enjeux soulevés dans la dimension *Littératie informationnelle* du *Cadre de référence de la compétence numérique* (voir Annexe 2).

Objectif de la dimension numérique :

Développer et mobiliser sa culture informationnelle.

- Sélectionner et utiliser adéquatement l'information en tenant compte du contexte de surcharge informationnelle, par exemple des bulles de filtres ;
- Reconnaître les situations qui nécessitent de l'information et agir en conséquence en planifiant et en mettant en œuvre une stratégie de recherche efficace et rigoureuse ;
- Mobiliser l'ensemble des ressources disponibles, notamment les experts de contenu ou les spécialistes de l'information ;

Compétences langagières (4SA2):

Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.

Écoute :

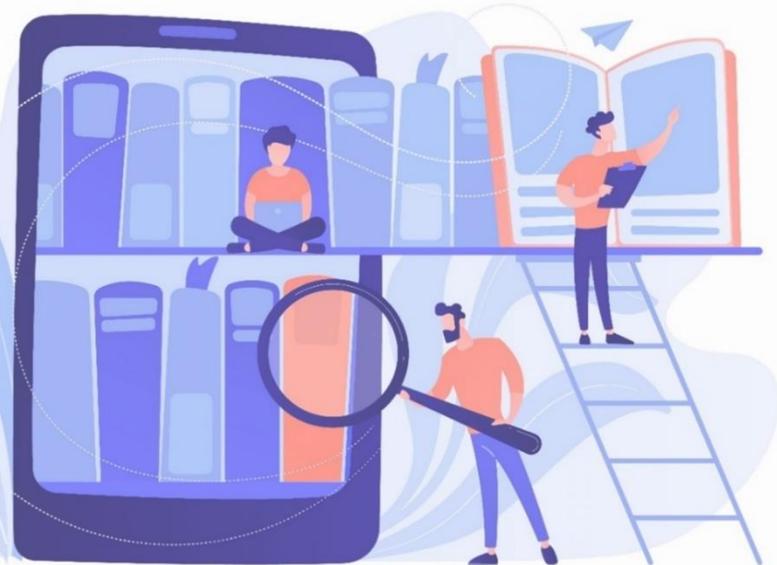
Dégager le sens d'un message oral authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Identification précise des idées essentielles d'un message après une seule écoute.

Lecture :

Dégager le sens d'un texte authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Reconnaissance du sens général ;
- Reconnaissance des idées principales et des éléments secondaires du texte ;
- Identification précise de la structure du texte ;
- Identification précise de l'intention de l'auteur.
-



3.4 CHAPITRE 3 – MISSION 3 : CRITICAL THINKING

(Temps requis pour faire la mission 3 : 45 minutes)

Les contenus ont été choisis en fonction des enjeux soulevés dans la dimension *Pensée critique* du *Cadre de référence de la compétence numérique* (voir Annexe 2).

Objectif de la dimension numérique :

Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.

- Aborder le contenu numérique en faisant preuve de pensée critique de façon à l'évaluer avant de l'utiliser ;
- Élaborer son jugement à l'égard du numérique de façon intentionnelle en se basant sur des critères d'analyse rigoureux, en exploitant des ressources numériques et en les comparant entre elles ;
- Poser un jugement réflexif sur son utilisation du numérique en faisant preuve d'autocritique ;
- Prendre conscience des enjeux liés aux médias, aux avancées scientifiques, à l'évolution de la technologie et à l'usage que l'on en fait pour poser un jugement critique, notamment en ce qui concerne les bénéfices et les limites du numérique.
- Évaluer, à l'aide de critères rigoureux, l'information traditionnelle et l'information numérique, y compris celle publiée par son entourage et sur les médias sociaux, en faisant preuve de jugement dans la détermination de la crédibilité et de la fiabilité des sources et du contenu ;
- Ajuster, au besoin, ses résultats de recherche en fonction de leur évaluation et organiser le contenu de ses recherches pour l'analyser ;
- Adopter une attitude réflexive sur l'information et ses usages en étant conscient des contextes dans lesquels elle a été produite et reçue ainsi que des raisons pour lesquelles elle est utilisée.



Designed by [FREEPIK](#)

CHAPITRE 3 – MISSION 3 SUITE : *CRITICAL THINKING*

Compétences langagières (4SA2):

Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.

Écoute :

Dégager le sens d'un message oral authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Identification précise des idées essentielles d'un message après une seule écoute.

Lecture :

Dégager le sens d'un texte authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Reconnaissance du sens général ;
- Reconnaissance des idées principales et des éléments secondaires du texte ;
- Identification précise de la structure du texte ;
- Identification précise de l'intention de l'auteur.



Designed by [FREEPIK](#)

3.5 CHAPITRE 4 – MISSION 4 : CONTENT PRODUCTION

(Temps requis pour faire la mission 4 : 45 minutes)

Les contenus ont été choisis en fonction des enjeux soulevés dans la dimension *Production de contenu* du *Cadre de référence de la compétence numérique* (voir Annexe 2).

Objectif de la dimension numérique :

Produire du contenu avec le numérique

- Produire ou coproduire une diversité de contenus (numérique ou non) avec le numérique et dans le cadre d'activités pédagogiques, professionnelles ou de la vie courante ;
- Sélectionner et utiliser les outils numériques de production appropriés en fonction de ses besoins ;
- Utiliser différents supports médiatiques tels que du texte, du son ou des images pour manipuler des données numériques ;
- Consulter et utiliser les contenus disponibles dans son environnement immédiat ou virtuel pour s'inspirer et pour nourrir ses productions, dans le respect des autres productrices et producteurs, tant d'un point de vue éthique que d'un point de vue légal.

Compétences langagières (4SA2):

Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.

Écoute :

Dégager le sens d'un message oral authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Identification précise des idées essentielles d'un message après une seule écoute.

Lecture :

Dégager le sens d'un texte authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Reconnaissance du sens général ;
- Reconnaissance des idées principales et des éléments secondaires du texte ;
- Identification précise de la structure du texte ;
- Identification précise de l'intention de l'auteur.



3.6 CHAPITRE 5 – MISSION 5 : COMMUNICATING VIA DIGITAL TECHNOLOGY

(Temps requis pour faire la mission 5 : 45 minutes)

Les contenus ont été choisis en fonction des enjeux soulevés dans la dimension *Communication* du *Cadre de référence de la compétence numérique* (voir Annexe 2).

Objectif de la dimension numérique :

Communiquer à l'aide du numérique

- Communiquer adéquatement avec autrui, en adaptant ses messages au contexte et en tenant compte des règles et des conventions liées à la communication numérique ;
- Sélectionner et utiliser les outils numériques de communication appropriés en fonction de ses besoins ;
- Mobiliser une diversité de stratégies et d'outils numériques de communication et les utiliser dans le cadre d'activités pédagogiques, professionnelles ou de la vie courante ;
- Reconnaître ou définir les balises nécessaires pour préserver la confidentialité de ses échanges et de ceux des autres.

Compétences langagières (4SA2):

Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.

Écoute :

Dégager le sens d'un message oral authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Identification précise des idées essentielles d'un message après une seule écoute.

Lecture :

Dégager le sens d'un texte authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.

- Reconnaissance du sens général ;
- Reconnaissance des idées principales et des éléments secondaires du texte ;
- Identification précise de la structure du texte ;
- Identification précise de l'intention de l'auteur



3.7 CONCLUSION

Enfin, l'idée soumise à l'Entente Canada-Québec en février 2023 de créer un jeu numérique sous forme de RELs se conclut en un jeu sérieux numérique dont je suis fier! En plus d'offrir des contenus académiques et culturels riches, ces ressources éducatives libres pourront être adaptées, remixées et transformées par toutes les personnes enseignantes qui souhaitent intégrer ce jeu à leur enseignement!

Je vous invite donc à vous prêter au jeu de l'expérimentation et de l'innovation pour le bien commun et le développement d'une littératie numérique anglophone chez la population étudiante collégiale!

Bonne route numérique et au plaisir de vous retrouver sur le chemin de la collaboration créative!

Sophie

4. GÉNÉRALITÉS

4.1 OUTILS DE FORMATS DE CRÉATION

Les outils utilisés pour créer ce guide sont : *MS Word* de la Suite Office, la banque d'images *FREEPICK* et *PDF Creator* de *Adobe Systems*.

Pour ce qui est de l'outil utilisé pour créer le jeu sérieux numérique, il s'agit de [Genially](#), une application gratuite et disponible en ligne. Si vous pensez avoir besoin de fonctions plus complexes, il serait bien de considérer les versions payantes, telles EDU (par ex., pour l'intégration de quiz interactifs) ou MASTER (par ex., pour le suivi des statistiques d'utilisation du jeu).

Pour ce qui est de l'outil utilisé pour créer les badges, il s'agit de [Badge design](#), une application libre et gratuite disponible en ligne.

4.2 FORMATS D'EXPORTATION

Pour l'exportation du guide pédagogique, il s'agit de suivre le lien [OWNCLOUD⁴](#) et de cliquer télécharger la version PDF.

Pour l'exportation de tous les fichiers des cinq REL à la base du jeu sérieux numérique, lorsque sur la page d'accueil du jeu⁵, il s'agit de cliquer sur l'icône 'RÉUTILISER CE GENIALLY' afin que le SCORM (par ex., le dossier complet d'images, de sons, de quiz et d'hyperliens) soit téléchargé sur votre appareil. Vous pourrez par la suite, tout en respectant les conditions de réutilisation CC-BY-NC-SA associées au jeu, l'adapter, le modifier ou le remixer à votre guise.

4.3 ACCESSIBILITÉ

Ce guide est gratuit, libre, facilement accessible en tout temps et par toute personne à partir du lien hypertexte inséré en note de bas de page (5).

Le jeu sérieux numérique est gratuit, libre, facilement accessible en tout temps et par toute personne à partir du lien hypertexte inséré en note de bas de page (6).

⁴ <https://entrepot.collecto.ca/index.php/s/fq70QOzUR9v5Vwj>

⁵ <https://view.genial.ly/6504a478af58960012554128>

5. ANNEXES

5.1 ANNEXE 1 – DÉFINITIONS DE CERTAINS TERMES ET CONCEPTS

- 1) Visées et compétences communes de la formation générale collégiale
([Pages 2 et 3 du document ministériel](#))
 - 1.1. Visée 1 : Former à vivre en société de façon responsable
 - 1.2. Visée 2 : Amener à intégrer les acquis de la culture
 - 1.3. Visée 3 : Amener à maîtriser la langue comme outil de pensée, de communication et d'ouverture au monde
 - 1.4. Compétence commune 1 : Résoudre des problèmes
 - 1.5. Compétence commune 2 : Exercer sa créativité
 - 1.6. Compétence commune 3 : S'adapter à des situations nouvelles
 - 1.7. Compétence commune 4 : Exercer son sens des responsabilités
 - 1.8. Compétence commune 5 : Communiquer
- 2) Ressources éducatives libres : « Les ressources éducatives libres (REL) sont des matériels d'apprentissage, d'enseignement, et de recherche sur tout format et support, relevant du domaine public ou bien protégé par le droit d'auteur et publié sous licence ouverte, qui autorisent leur consultation, leur réutilisation, leur utilisation à d'autres fins, leur adaptation et leur redistribution gratuites par d'autres. » (UNESCO)
- 3) Ludification : « [...] 1) des éléments propres aux jeux, 2) qui doivent être utilisés dans des contextes extérieurs au jeu afin 3) d'augmenter l'engagement (la motivation, la participation, etc.) et améliorer l'expérience de l'utilisateur (plus plaisant, agréable, etc.) 4) dans le but d'avoir des effets sur son comportement 5) pour la réalisation de tâches (dans un sens très large). » (Bonenfant, 2023, p. 77).
- 4) Jeu sérieux numérique : « Un jeu sérieux inclut des objectifs de formation clairement définis (dimension sérieuse) qui se manifestent dans un environnement de jeu réaliste ou artificiel (Sauvé, 2008) comportant des règles et des défis. Ainsi, le jeu sérieux numérique est conçu spécifiquement pour l'apprentissage et la formation. » (Plante, 2016, p. 72)

5.2 ANNEXE 2 – MATRICES « MISSIONS-SECTIONS-OBJETS ET CIBLES D’APPRENTISSAGES »

Mission and sections	Objets d’apprentissage	Énoncés de compétences		Concepts abordés
		Écoute	Lecture	
Mission 1 Section 1 – Health challenges	The Social Dilemma (2020)	X		Mental health, well-being, isolation, loneliness, Internet addiction, artificial intelligence, polarization, echo chambers, misinformation, conspiracy theories
	Code Girl (2015)	X		Social inclusion via digital technology
	Her (2013)	X		Internet addiction, artificial intelligence, mental health, well-being, isolation and loneliness
	The A.I. Dilemma (2023)	X		Artificial intelligence
	Artificial intelligence, Democracy and the Future of Civilisation (2023)	X		Artificial intelligence
	« AI Godfather » Yoshua Bengio : We need a humanity defense organization (2023)			X

Mission 1 Section 2 – Advertising challenges	The Truth in User Privacy and Targeted Ads (2022)		X	Authentication technology, surveillance devices, cybersecurity, personal freedom, massive data sharing, artificial intelligence
Mission 1 Section 3 – Privacy, safety, and legal challenges	The Circle (2017)	X		Authentication technology, surveillance devices, cybersecurity, personal freedom, massive data sharing, artificial intelligence
	The Great Hack (2019)	X		Illicit harvesting of personal data, big data, personal freedom, massive data sharing
	The Capture (2019)	X		Fake news, deep fake, surveillance equipment, and media manipulation
	Peacock Is Spreading Its Wings with 9 Original Series. Here’s the One You Should Watch. (2020)		X	Fake news, deep fake, surveillance equipment, and media manipulation
	What Is a Copyright? (2016)	X		Intellectual property
	Creative commons website (2023)		X	Copyright, intellectual property, open access, sustainability

Mission 1 Section 4 - Environmental challenges	Industry Leaders Say AI Poses Risk of Extinction (2023)	X		Artificial intelligence
	Estimating the Carbon Footprint of BLOOM, a 176B Parameter Language Model (2023)		X	Machine learning, environmental footprint, carbon footprint
Mission 2 Section 1 – Information selection, use and research strategy	The Global Risks Report 2024		X	Misinformation, Disinformation
	What is Information Literacy	X		Information literacy
	Library Research: A Step-By-Step Guide		X	Information search
Mission 2 Section 2 – Assessment and analysis of information	Using the C.R.A.P Test to Evaluate Websites	X		Information assessment
Mission 3 Media concerns	Do these A.I.-Created Fake People Look Real to You?		X	Deepfakes
	Deepfakes: How to empower youth to fight the threat of misinformation and disinformation		X	Deepfakes, digital literacy

	Deepfake Queen : 2020 Alternative Christmas Message	X		Deepfakes, digital literacy
Mission 4 – <i>Copyrights and creative commons</i>	AI art, explained	X		Artificial intelligence tools to create images, sounds and texts Copyrights
	OpenAI Made Crazy Videos- Then the CTO Answered (Most of) My Questions	X		Artificial intelligence tools to create images and videos Copyrights
	Z-Inspection process		X	On detecting ethical tensions generated by artificial intelligence and proposing solutions
	APA Style Common Reference Examples Guide		X	Guide to citing sources
Mission 5	Voir prochaine édition	X	X	Chat, virtual communications and chatbots

5.3 ANNEXE 3 – PROPOSITIONS D'ŒUVRES LITTÉRAIRES ET CINÉMATOGRAPHIQUES POUR ACTIVITÉS EN PARALLÈLE

- 1) Lectures annotées d'un livre
 - 1.1 Klara and the Sun (Kazuo Ishiguro, 2021)
 - 1.2 The Circle (Dave Eggers, 2017)
 - 1.3 Company Town (Madeline Ashby, 2017)
 - 1.4 The Blind Assassin (Margaret Atwood, 2000)
 - 1.5 The Masked Truth (Kelley Armstrong, 2015)
 - 1.6 The Human Algorithm (Flynn Coleman, 2019)
 - 1.7 The Water Will Come (Jeff Goodell, 2017)
 - 1.8 The Filter Bubble (Eli Pariser, 2011)
 - 1.9 The Age of Em: Work, Love, and Life When Robots Rule the Earth (Robin Hansen, 2016)
 - 1.10 Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked (Adam Alter, 2017)
 - 1.11 Free Culture: The Nature and Future of Creativity (Lawrence Lessig, 2004)
 - 1.12 Thirteen Reasons Why (Jay Asher, 2007)
 - 1.13 Understanding Media and Misinformation in the Digital Age (Melissa Zimdars, 2020)
- 2) Visionnement annoté d'un film
 - 2.1. Snowden, (Open Road Films, 2016)
 - 2.2. Why Do People Troll? (LearnFree, 2020)
 - 2.3. Coded Bias (The Moss Center, 2020)
 - 2.4. Death by Design (Al Jazeera, 2018)
 - 2.5. Fake Famous (HBO, 2021)
 - 2.6. Social Network (Sony Pictures Entertainment, 2010)
 - 2.7. AI Is Dangerous, but Not for the Reasons You Think (TED, 2023)

6. RÉFÉRENCES

- Auger, C., Bouchard, D., Dilhac, M. A., Lemoyne-Dessaint, S., Noiseau, P. et Normand, L. (2021a). *Intégrer l'éthique de l'intelligence artificielle en enseignement supérieur: une trousse à outils*. Pôle montréalais d'enseignement supérieur en intelligence artificielle (PIA), Université de Montréal et Collège de Rosemont. https://poleia.quebec/wp-content/uploads/2020/02/Guide_IA_VF.pdf
- Auger, C., Bouchard, D., Dilhac, M. A., Lemoyne-Dessaint, S., Noiseau, P. et Normand, L. (2021b). *Integrating the ethics of artificial intelligence in higher education: a toolkit*. Pôle montréalais d'enseignement supérieur en intelligence artificielle (PIA), Université de Montréal et Collège de Rosemont. https://www.ethique-ia.com/files/ugd/afe1b4_7610150bce9947fd83d623956416b2f8.pdf
- Bonenfant, M. (2023). L'extension du jeu : La ludification. Dans S. Genvo et T. Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo* (p. 75-84). Presses universitaires de Liège.
- Brown, S. et Perry, F. L. Jr. (1991). A comparison of three learning strategies for ESL vocabulary acquisition. *TESOL Quarterly*, 25(4), 655-670. <https://doi.org/10.2307/3587081>
- Cobb, T. (1997). Is there any measurable learning from hands-on concordancing? *System*, 25(3), 301-315. https://lexutor.ca/cv/measurable_learning.pdf
- Gauthier, G., Dubé, M. et Marier, S. (2021). fabriqueREL. <https://fabriquerel.org/pistes-pedagogiques/>
- Hulstijn, J., Hollander, M. et Greidanus, T. (1996). Incidental vocabulary learning by advanced foreign language students: The influence of marginal glosses, dictionary use, and reoccurrence of unknown words. *The Modern Language Journal*, 80(3), 327--339. <https://doi.org/10.2307/329439>
- Laufer, B. (1997). What's in a word that makes it hard or easy? Interlexical factors affecting the difficulty of vocabulary acquisition. Dans N. Schmitt et M. McCarthy (dir.), *Vocabulary: Description, acquisition and pedagogy* (p. 140–155). Cambridge University Press.
- Laufer, B. et Cobb, T. (2019). How Much Knowledge of Derived Words Is Needed for Reading? *Applied Linguistics*, 41(6), 971–998. <https://doi.org/10.1093/applin/amz051>
- Marier, S. (2000). *Vocabulary Richness Compared: Poor or Rich Science Students?* [document inédit]. Applied linguistics, Université Concordia.
- Marier, S. (2000). *Who predicts best which words should be explicitly focused on: Nation, the student or the teacher?* [document inédit]. Applied linguistics, Université Concordia.

- Marier, S. (2023). *An English Journey through the Digital World and English Culture*. Genially. <https://view.genial.ly/6504a478af58960012554128>
- Ministère de l'Éducation du Québec. (2019). *Cadre de référence de la compétence numérique* https://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/Cadre-reference-competence-num.pdf
- Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement Supérieur. (2017). *Composantes de la formation générale: extraits des programmes d'études conduisant au diplôme d'études collégiales*. <https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/cegeps/services-administratifs/Composantes-formation-generale-cegeps.pdf?1638214495>
- Ozawa, E. (2024, 16 mars). *The Impact of Creating a Vocabulary Journal on the Development of Academic Writing* [communication orale]. AAAL Conférence, Houston, Texas, États-Unis.
- Plante, P. (2016). Apprentissage, Jeu sérieux et « détournement sérieux de jeu ». *Formation et Profession*, 24(2), 72-74. <https://doi.org/10.18162/fp.2016.a96>
- Potvin, C., et Dubé, M. (2023). *Balises éditoriales : manuels et autres formats textuels*. fabriqueREL. <https://fabriquerel.org/processus-de-creation/developpement/>
- Reinhardt, J. et Thorne, S. L. (2020). Digital Games as Language-Learning Environments. Dans J. L. Plass, R. E. Mayer et B. D. Homer (dir.), *Handbook of Game-Based Learning* (p. 409-450). MIT Press.
- Schmidt, R. (1990). The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics*, 11(2), 129-158. <https://doi.org/10.1093/applin/11.2.129>
- UNESCO. (s. d.) *Les ressources éducatives libres*. [https://www.unesco.org/fr/open-educational-resources#:~:text=Les%20ressources%20%C3%A9ducatives%20libres%20\(REL,utilisation%20%C3%A0%20d'autres%20fins](https://www.unesco.org/fr/open-educational-resources#:~:text=Les%20ressources%20%C3%A9ducatives%20libres%20(REL,utilisation%20%C3%A0%20d'autres%20fins)