

Racines numériques : un jeu sérieux visant à soutenir le développement d'une compétence numérique chez les personnes âgées

AUTEURS: Sophie Mayrand¹; Julie Castonguay¹; David Pellerin²; François Racicot-Lanoue¹; Anne-Laurence Savoie¹; Mathilde Perron¹; Hatem Laroussi¹; Sophie Beauparlant³; Éliane Carrier³; Karolanne Prémont³; Benoit Duinat⁴; Charles Varin⁵; Sonia Lefebvre⁶

¹ Cégep de Drummondville; ² Université de Sherbrooke; ³ Laboratoire d'innovation en communication scientifique du Cégep de Jonquière; ⁴ Centre en imagerie numérique et médias interactifs (CIMMI) du Cégep de Sainte-Foy; ⁵ CyberQuébec du Cégep de l'Outaouais; ⁶ Université du Québec à Trois-Rivières

INTRODUCTION



Considérant l'omniprésence du numérique et les risques inhérents à son utilisation (désinformation, fraude) touchant particulièrement les personnes âgées (PA), le développement de leur compétence numérique est crucial pour favoriser leur vieillissement actif et en santé.

RÉSULTAT ET DISCUSSION



Les pratiques d'utilisation du numérique des PA et les freins ou leviers au développement de leur compétence numérique identifiés ont mené au développement d'un prototype de jeu sérieux sur l'acquisition de compétences à la recherche d'informations en ligne, comportant trois tableaux

OBJECTIF



Des partenaires de la pratique et de la recherche (collégiale et universitaire) ont mené une recherche-action visant à soutenir le développement de cette compétence par la conception du jeu sérieux « Racines numériques ».

CADRES CONCEPTUELS ET MÉTHODOLOGIE:



- Recherche-action descriptive et compréhensive
- 9 entretiens de groupe semi-dirigés auprès de personnes (N=65), âgées de 62 à 89 ans, de différentes régions du Québec (Centre-du-Québec, Capitale-Nationale, Estrie, Montréal Montérégie)
- Analyse qualitative de contenu thématique mixte



« Pour moi, ce n'est pas juste un jeu, c'est vraiment une formule pédagogique que vous avez utilisée. Si c'était juste un jeu, ce serait dépourvu d'intérêt parce que ce n'est pas tout le monde qui aime jouer. Je vais vous avouer que [même] [...], moi, les jeux... On peut passer par-dessus, mais, finalement, je les ai faits et j'ai beaucoup, beaucoup, beaucoup apprécié. » -Renée

CONCLUSION



Les personnes ayant expérimenté le jeu confirment qu'il s'agit d'un outil innovant et prometteur pour soutenir le développement d'une compétence numérique chez les PA. Elles soulignent toutefois la nécessité de développer des modules complémentaires (communications, réseaux sociaux, achats en ligne) pour soutenir pleinement le vieillissement actif et en santé des PA.



Figure 2. Cadre de la compétence numérique.
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec (2019)



Morville, P. (2004)



« Colloque interordre de la recherche étudiante en sciences sociales et humaines, en arts et en lettres, Université du Québec à Montréal, 23 mai 2025. »

« Cette affiche est présentée dans le cadre du stage de S. Mayrand, étudiante en technique de l'informatique au Cégep de Drummondville supervisée par J. Castonguay, grâce à une bourse d'initiation à la recherche pour la relève au collégial du Fonds de recherche du Québec - secteur Société et culture (concours 2024-25). »

Pour plus d'information:
Sophie.Mayrand@etu.cegepdrummond.ca

Cette recherche est financée par le FRQSC et le Secrétariat aux aînés du MSSS dans le cadre de l'Action concernée thématique | Programme de recherche-action pour un vieillissement actif de la population du Québec (2022-25) (2022-0QBA-310441)

Fonds de recherche
Société et culture
Québec

Santé
et Services sociaux
Québec

ORGANISATIONS PARTENAIRES

