

# Cadre règlementaire des Prix Hublo 2024

## Ce que les Prix Hublo veulent souligner

---

Ces prix visent à souligner l'avancement de la compétence numérique par le déploiement de pratiques pédagonumériques inspirantes menées par des conseillères et des conseillers pédagogiques de l'enseignement supérieur. Les Prix Hublo se donnent pour mission de faire rayonner ces pratiques et ainsi inspirer d'autres initiatives porteuses en encourageant une culture de l'innovation et de l'excellence.

## Qu'est-ce qu'une pratique pédagonumérique

---

Une pratique pédagonumérique se réfère à l'utilisation et à l'intégration des technologies numériques dans un alignement pédagogique afin d'enrichir le processus d'enseignement, l'expérience d'apprentissage de la personne étudiante ou le soutien des membres de l'établissement en optimisant les structures, les méthodes ou les outils de travail.

## À qui s'adressent les Prix Hublo ?

---

Les Prix Hublo sont destinés aux CP ou aux personnes occupant tout autre poste consacré au développement, au soutien ou à l'accompagnement pédagonumériques qui œuvrent dans un établissement d'enseignement supérieur au Québec.

## Catégories

---

### Transformation

Cette catégorie souligne un changement dans les structures organisationnelles impliquant une nouveauté dans les outils ou les méthodes de travail utilisés. De plus, elle souligne les pratiques favorisant le leadership numérique à travers le partage d'une vision globale et d'une culture organisationnelle axées sur la prise en compte de la sphère numérique à différents niveaux de l'établissement.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Amélioration des pratiques organisationnelles (ex : création ou optimisation d'outils liés au développement ou à l'actualisation de programme ou la gestion d'autres projets ; amélioration d'un processus de prise de décision, modification des méthodes de travail, etc.)
- Déploiement du leadership numérique à l'intérieur de l'établissement par le partage d'une vision globale et d'une culture organisationnelle (ex. : plan numérique institutionnel, ingénierie pédagonumérique, etc.)

### Réussite

Cette catégorie souligne une pratique qui, par sa mise en œuvre, a favorisé la réussite des personnes étudiantes par sa contribution à l'enrichissement des apprentissages ou au développement de compétences. Cette catégorie met en relief les mesures mises en place ayant eu pour effet l'amélioration du transfert de connaissances ou de la rétention d'information.

---

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Expérimentation des personnes étudiantes (ex. : situations authentiques, manipulation de dispositifs, acquisition de connaissances et de compétences facilitée par le numérique, etc.)
- Augmentation de la motivation et de l'engagement des personnes apprenantes (ex. : apprentissage actif, cocréation, bonification des stratégies et du matériel pédagonumérique, etc.)

## Ressources

Cette catégorie reconnaît la contribution de la pratique à la diffusion de la veille dans le domaine de l'éducation, à l'accessibilité ou au développement de ressources aux personnes enseignantes, étudiantes ou aux autres membres de l'établissement.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Collecte ou diffusion efficace de contenus dans un souci d'amélioration de l'accès à l'information (ex. : amélioration des méthodes de collecte ou d'analyse d'informations, outils de diffusion ou de consignation de la veille pédagogique, etc.)
- Développement ou optimisation d'outils facilitant l'accès aux ressources numériques pour les personnes enseignantes ou les membres de l'établissement (ex. : boîte à outils, site web, plateforme numérique, capsules vidéo, tutoriels, etc.)

## Égalité des chances

Cette catégorie met en lumière des pratiques pédagonumériques visant l'accès à l'apprentissage et au développement pour tout individu, indépendamment de ses origines, de son statut socioéconomique, de ses capacités physiques ou mentales, de son genre, de sa race ou de tout autre facteur qui pourrait normalement entraîner des désavantages ou des obstacles.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Démocratisation des dispositifs numériques (ex. : accessibilité à une connexion Internet fiable, à de l'équipement informatique, aux outils numériques (plateformes ou logiciels libres), etc.)
- Inclusion (ex. : accessibilité et alternatives aux outils et contenus numériques pour les personnes ayant des handicaps, utilisation des technologies pour personnaliser l'apprentissage selon les types d'apprenants, réduction des inégalités existantes (groupe marginalisé ou défavorisé), etc.)

## Éthique numérique

Cette catégorie reconnaît la contribution de la pratique au développement du sens critique, du respect des droits des individus, à la citoyenneté et à l'éthique numérique. De fait, la pratique pédagonumérique participe notamment à la promotion de l'utilisation responsable du numérique sous toutes ses facettes.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- La promotion de l'éthique numérique qui regroupe les principes moraux et valeurs régissant l'utilisation du numérique dans l'établissement (ex. : transparence du processus ou de l'utilisation de données issues de l'utilisation d'outils numériques, droit à la déconnexion, etc.)
- La promotion de la citoyenneté numérique ; comportements, compétences et attitudes responsables dans l'utilisation de la technologie et dans les interactions en ligne (ex. : authenticité et intégrité des informations et de l'identité, droits d'auteurs, lutte contre la désinformation, cyberintimidation, etc.)
- Sécurité numérique (ex. : consentement éclairé, confidentialité et protection des données, etc.)

## Évaluation des candidatures

---

### Critères d'évaluation des candidatures

Les dossiers de candidature soumis seront évalués selon la grille d'évaluation et les critères suivants :

#### Section 1 : Description des besoins, du contexte et des objectifs (11 points)

- Les besoins sont clairement identifiés et les problématiques du contexte initial dans le milieu sont bien décrites. (3 points)
- La description de la pratique permet de saisir sa structure, son fonctionnement et ses finalités. De plus, l'objectif principal visé par la pratique est clairement défini et ne s'entremêle pas avec de possibles sous-objectifs ou des résultats obtenus par ricochet au cours du processus d'implantation. (5 points)
- Les détails du contexte permettent de saisir avec précision l'état de la situation qui prévalait au moment de la mise en œuvre (ex. : caractéristiques du public cible, circonstances, financement et ressources internes, freins possibles à l'intégration de la pratique, etc.). Finalement, le portrait des personnes impliquées est clair et permet de comprendre précisément quels ont été leurs apports et leurs rôles respectifs dans la mise en place de la pratique. (3 points)

#### Section 2 : Qualités de la pratique (30 points)

- La démonstration du caractère inspirant (créatif, novateur, unique) pour le monde de l'enseignement supérieur est convaincante. (10 points)
- La preuve de la teneur de la dimension numérique est établie et pleinement justifiée. Les ressources numériques sélectionnées sont de haute qualité et tiennent compte des capacités de l'utilisateur final (ex. : conviviales, accessibles, actuelles, collaborative, etc.). (10 points)
- En misant sur les caractéristiques et l'écosystème du milieu, la pratique ouvre la porte à la mutualisation et au transfert de connaissances (ex. : prise en compte de la compatibilité des infrastructures informatiques en usage, processus d'implantation documenté, etc.) De plus, les méthodes de conception et la structure de gouvernance de la pratique favorisent sa pérennisation (ex. : mobilisation des parties prenantes, sensibilisation et formation du public cible, potentiel d'adaptativité et d'évolutivité de la pratique, etc.). (10 points)

#### Section 3 : Implication dans l'élaboration et la mise en place de la pratique (9 points)

- L'implication de la personne candidate/de l'équipe se manifeste par les moyens mis en place afin de saisir avec précision les besoins et les perceptions du milieu. (3 points)
- La participation active de la personne candidate/de l'équipe est clairement démontrée, notamment par son implication dans le processus d'idéation et dans la recherche de solutions aux besoins initialement exprimés. (3 points)
- La contribution de la personne candidate/de l'équipe à la réalisation de la pratique se trouve au cœur du déploiement de celle-ci. (3 points)

#### Section 4 : Évaluation des retombées (10 points)

- L'appréciation des retombées de la pratique repose sur des rétroactions, des faits ou des données qui permettent de prendre une mesure de sa portée dans le milieu et d'assurer que la pratique répond adéquatement à l'objectif de départ.

## Règlements

---

### Critères d'admissibilité

Au moment de la mise en candidature, toute personne candidate doit satisfaire aux critères suivants :

- Occuper un poste de CP (ou tout autre poste consacré au développement, au soutien ou à l'accompagnement pédagogique) dans un établissement d'enseignement supérieur au Québec ;
- Avoir mené ou avoir activement pris part à la mise en œuvre de la pratique ;
- Ne pas avoir soumis cette pratique aux Prix Hublo dans les années antérieures ;
- Être membre de la communauté i-mersion CP (pour confirmer l'adhésion de la personne CP, communiquer à l'adresse [hublo@i-mersioncp.ca](mailto:hublo@i-mersioncp.ca) ;
- Soumettre dans le temps prescrit le formulaire de mise en candidature dûment complété et signé par les personnes autorisées à l'adresse [hublo@i-mersioncp.ca](mailto:hublo@i-mersioncp.ca).

### Qui peut soumettre un dossier de candidature ?

- La personne CP elle-même ;
- Une personne membre du corps enseignant ;
- Une personne occupant un poste de direction ou de supervision de l'établissement d'enseignement ;
- Tout membre de l'équipe.

### Au moment de la mise en candidature, les candidatures suivantes ne seront pas acceptées

- La mise en candidature d'une personne salariée par le projet i-mersion CP ;
- La mise en candidature par une personne conjointe ou un membre de la famille immédiate d'une personne candidate ;
- Une mise en candidature menée à des fins promotionnelles pour une entreprise ou un service ;
- Une mise en candidature posthume.

### Période de mise en candidature

L'appel de candidatures des Prix Hublo se terminera le 19 janvier 2024.

### Processus de sélection

L'équipe d'i-mersion CP attribuera soigneusement la catégorie appropriée à chaque candidature. Cette responsabilité est essentielle pour garantir la validité de l'information dans le processus de sélection. Grâce à leur expertise et leur compréhension approfondie de chaque catégorie, l'équipe sera en mesure d'évaluer celle-ci avec précision, assurant ainsi que chaque candidature trouve sa place dans la catégorie correspondant le mieux à ses mérites. Durant le mois de février, un comité de sélection, composé de membres issus d'établissements de l'enseignement supérieur ou d'organismes œuvrant de près dans l'avancement du numérique en enseignement supérieur, procédera à l'analyse et à l'évaluation des dossiers soumis. Les dossiers de candidatures des personnes finalistes seront ensuite présentés pour évaluation finale par un jury composé de personnes représentant différents secteurs de la communauté.

NOTE : i-mersion CP contactera les finalistes ainsi qu'une des personnes signataires de la candidature (membre de la direction ou agissant comme supérieur immédiat) au mois de mars afin de les informer de l'acceptation de leur candidature et pour confirmer leur présence lors du Gala des Prix Hublo.

## Que reçoivent les finalistes et les personnes lauréates ?

### Les finalistes recevront

- La promotion de leur pratique pédagonumérique inspirante via le site d'i-mersion CP ;
- Un certificat honorifique remis lors du Gala des Prix Hublo. Dans le cas d'une candidature d'équipe où celle-ci est constituée de plus de 3 personnes, le nom de l'équipe figurera sur ceux-ci plutôt que les noms des individus ;
- Un badge numérique offert par CADRE21.

### Les personnes lauréates recevront

- Le trophée Hublo (un trophée par équipe) ;
- Une bourse de 1 000 \$ offerte par le ministère de l'Enseignement supérieur (MES) visant le développement ou l'amélioration de pratiques pédagonumériques au sein de l'établissement ;
- Un badge numérique unique offert par CADRE21 pour chacune des personnes lauréates.