

03 novembre 2026
Grande Bibliothèque de Montréal
05

Transformations & Leadership

Environnement d’apprentissage tangentiel en bibliothèque. Quels impacts sur la littératie et la réussite?

Julien Plante | Bibliothécaire-en-chef, Collège militaire royal de Saint-Jean
David Boulanger | Enseignant, Collège de leadership des militaires du rang, i-TEQ

CPI congrès des professionnel·le·s de l’information

De quoi il sera question aujourd'hui

- Le Collège militaire royal de Saint-Jean

Pourquoi ce projet?

- Qu’est-ce que l’apprentissage tangentiel
- Concept d’histoire profane
- Les jeux vidéo COTS

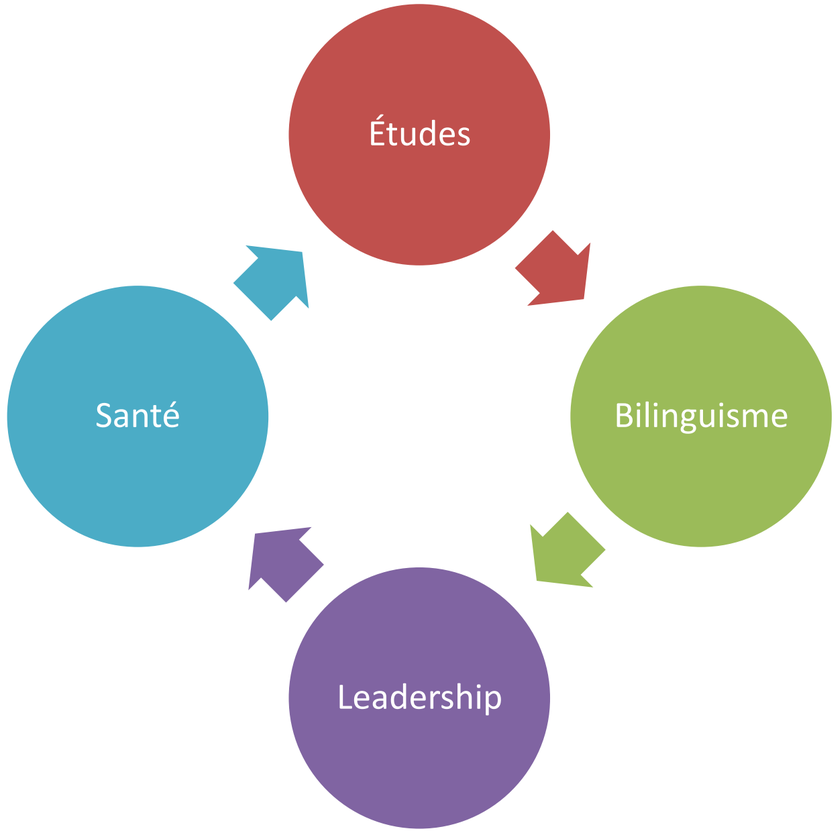
- Le projet à la bibliothèque du CMR
- Compilation de données

- Où va-t-on ensuite?

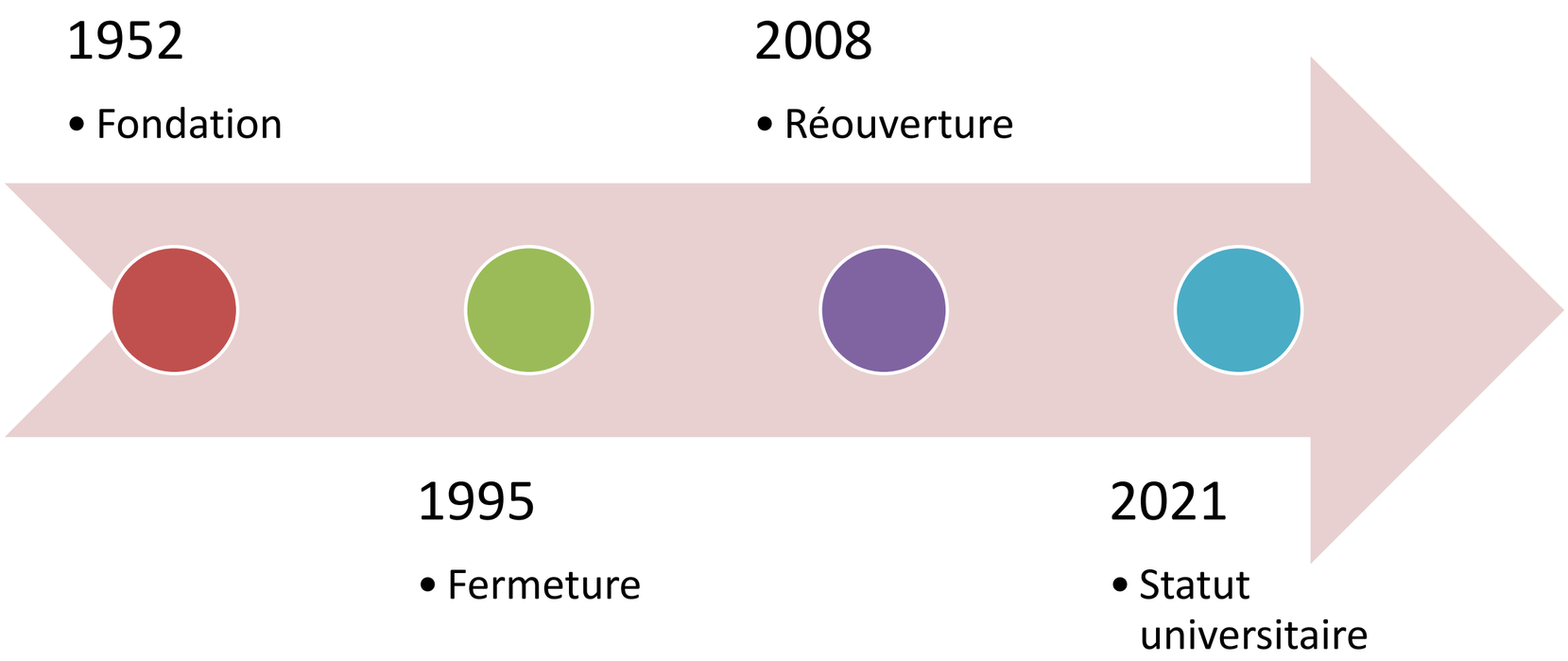
Le Collège militaire royal de Saint-Jean (CMR)

Établissement d'enseignement post-secondaire, relevant du Ministère de la Défense et dédié à la formation des futurs officiers des Forces armées Canadiennes.

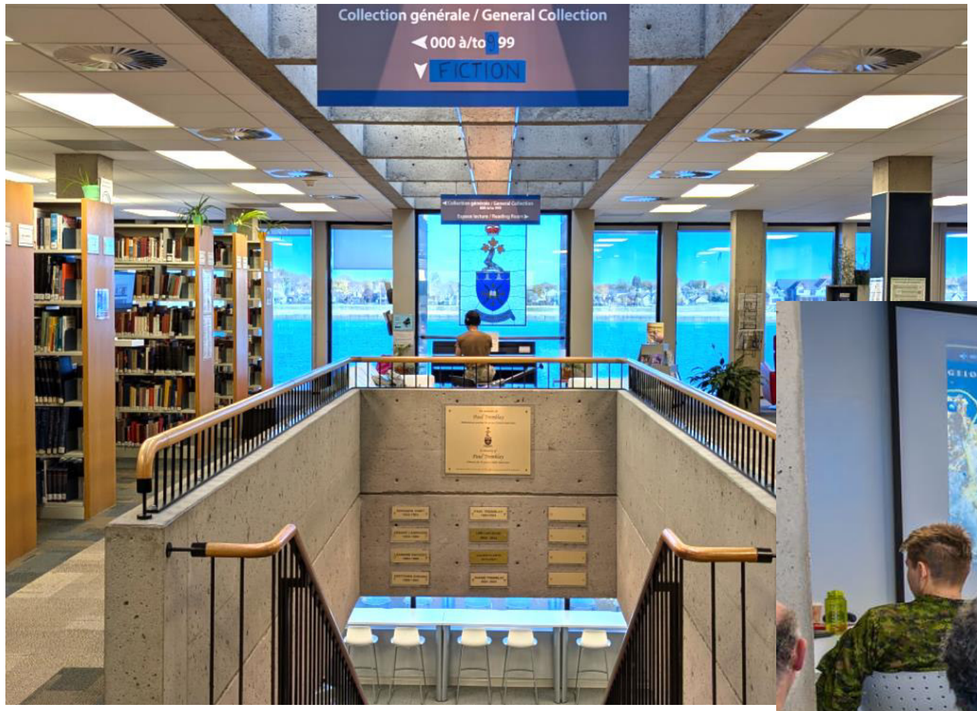


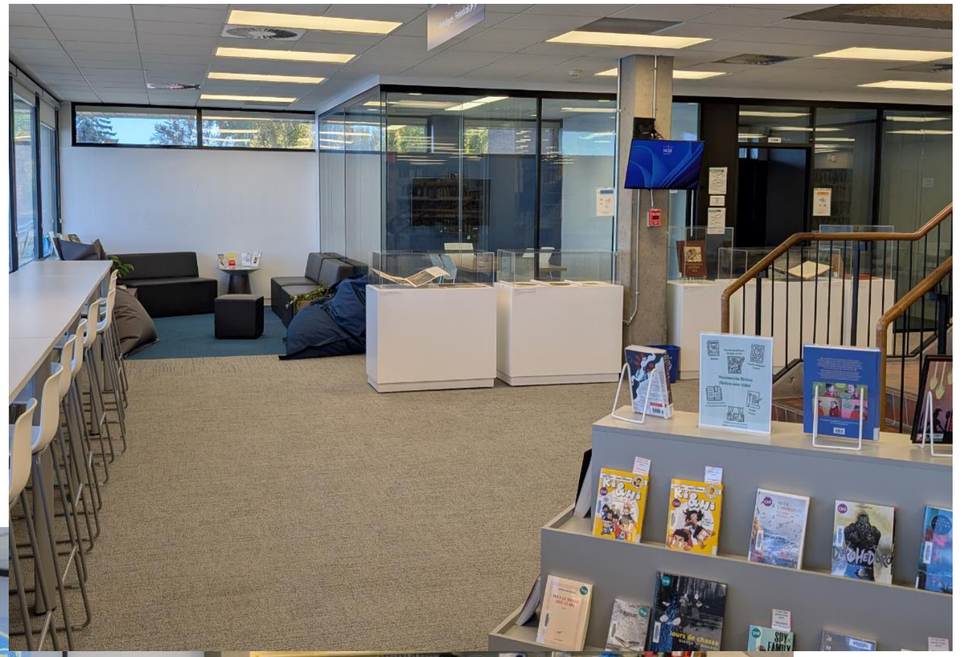


Le Collège militaire royal de Saint-Jean (CMR)



La bibliothèque du CMR







Nos étudiants













CPI congrès des professionnel·le·s de l'information

Pourquoi ce projet?

- Est-ce que l'élaboration d'un environnement d'apprentissage tangentiel peut augmenter la motivation et, potentiellement, la performance académique des étudiants?

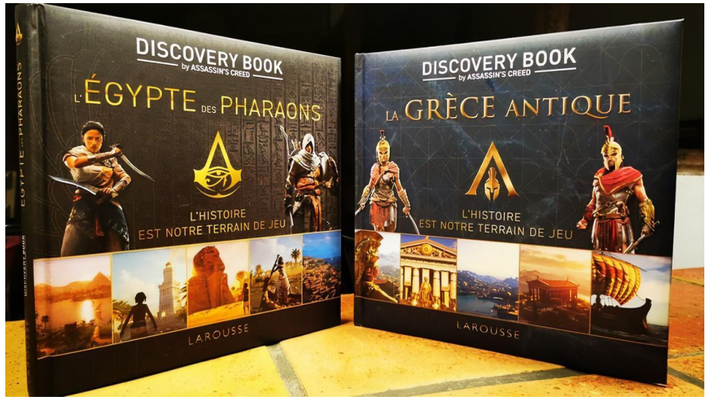
- But: encadrer l'apprentissage dans l'espace physique et temporel de divertissement

- Une présence des jeux vidéo à la bibliothèque du CMR
  - Conférence sur l'utilisation d'Assassin's Creed en éducation par Marc-André Éthier (UdeM)et son équipe en 2024 (financement FREDS)
  - Conférence François Savard (UQAM, Fondation des Gardiens Virtuels) sur les jeux vidéo pour les étudiants militaires en 2025
  - Conférence ROC25 et projet de recherche i-TEQ en collaboration avec le professeur Patrick Plante (TÉLUQ)
  - Acquisition d'une console de jeux vidéo et casques de réalité virtuelle

  Profiter des rénovations d'une partie de la bibliothèque pour mettre en place un espace dédié aux JV

Qu’est-ce que l’apprentissage tangentiel?

- **Définition: « recherches complémentaires réalisées en marge du jeu » (Vincent, 2023), soit pendant ou après sa pratique (Dussarps, 2021)**



- Encadrer l’exercice de recherches complémentaires pour s’assurer de la fiabilité des sources d’informations
- Mozelius et al. (2017) : l’étudiant doit toutefois être motivé au préalable (motivation intrinsèque)
- Applicable à diverses matières scolaires
- Déjà quelque chose prit en compte dans certains jeux, les plus connus sont la série Assassin’s Creed
  - Vignettes facultatives au sein du jeu pour l’explication de certains lieux historiques ou autres concepts (rituels, traditions, personnages, etc.)
  - Création de modes “découvertes” (muséal et narratif)
  - Série de livres sur divers sujets historiques via Assassin’s Creed (Larousse)

Concept d’histoire profane

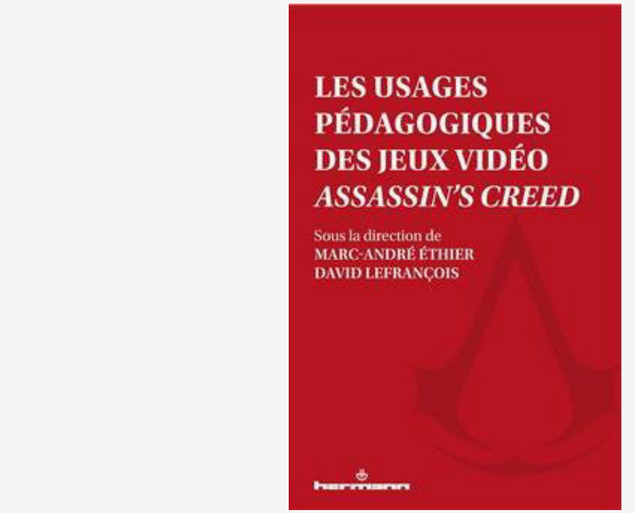
- Définition: l’histoire faite sans l’ambition de respecter (entièrement ou en partie) « les codes et pratiques dits savants », que ce soit en littérature, en cinéma et pour les jeux vidéo (Éthier & Lefrançois, 2021)

- Ce concept peut être utilisé dans d’autres domaines



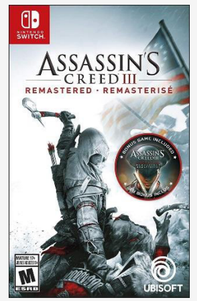
Les jeux vidéo COTS (commercial over the shelf)

- Jeux vidéo commerciaux disponibles sous forme de média physique (Blu-Ray, cassette) ou numérique (téléchargement)
- Ont été créés dans un but de divertissement et de profits
- Font partie de la culture populaire
- Peuvent parfois devenir des référents de perception de l'histoire
- Peuvent être utilisés pour soutenir l'enseignement, mais ne sont pas pour autant des « jeux sérieux » (Michael & Chen, 2006)









Les caractéristiques du projet

Un espace dédié à la bibliothèque

- Un endroit spécifique dédié à l’apprentissage tangentiel
- Désir d’avoir une approche multimodale; jeux vidéo qui serviront de « pièce centrale », littérature, jeux de table et cinéma
- Environnement pluridisciplinaire
- Orienter la recherche en marge du jeu vers des sources d’informations fiables

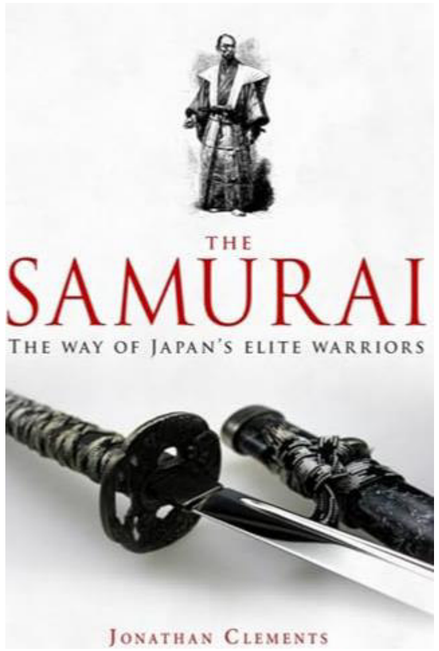




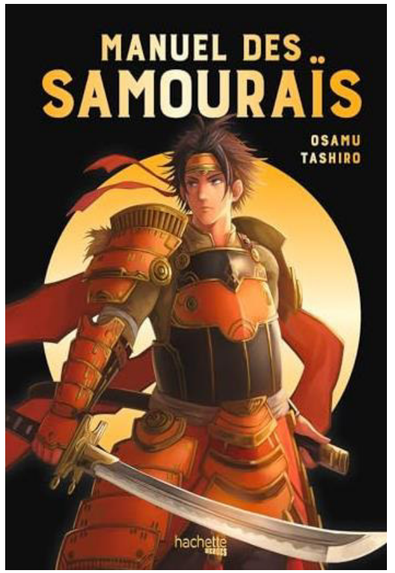
Les caractéristiques du projet

Choisir une thématique : exemple du Japon féodal





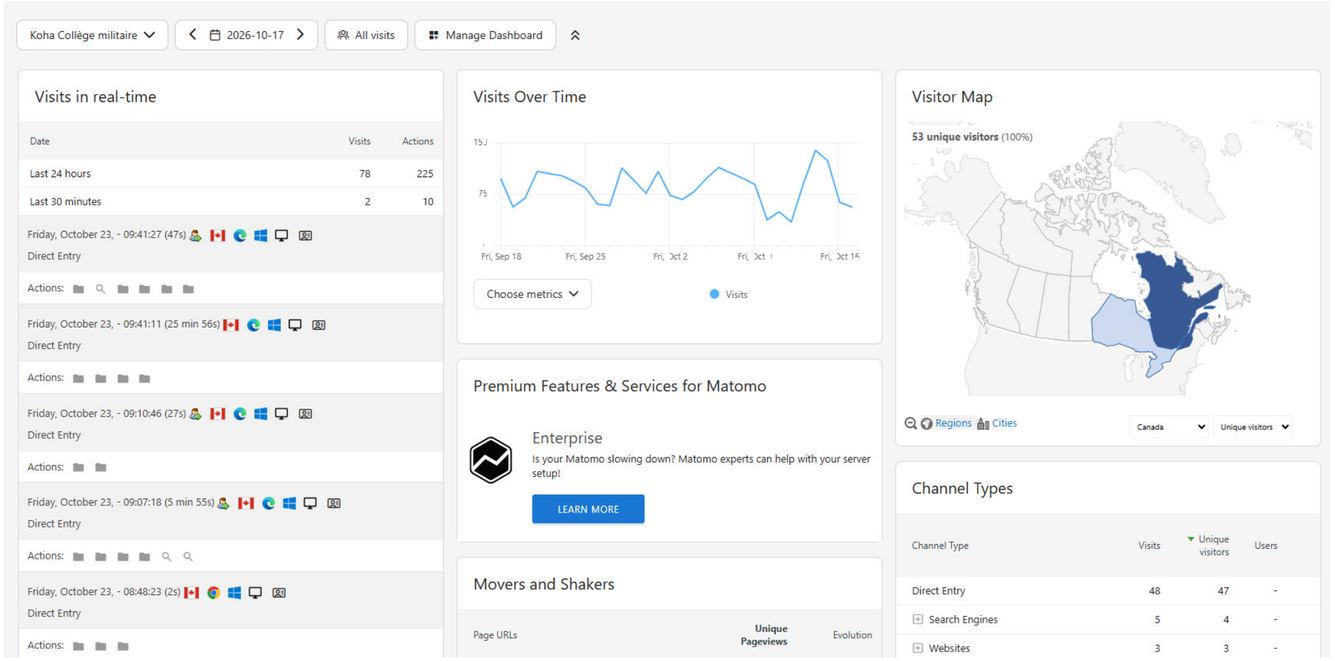




Mesurer son efficacité

Collecte de données

- Recueillir et comparer les statistiques de prêts sur les thématiques ciblées.
- MATOMO
- COUNTER DATA



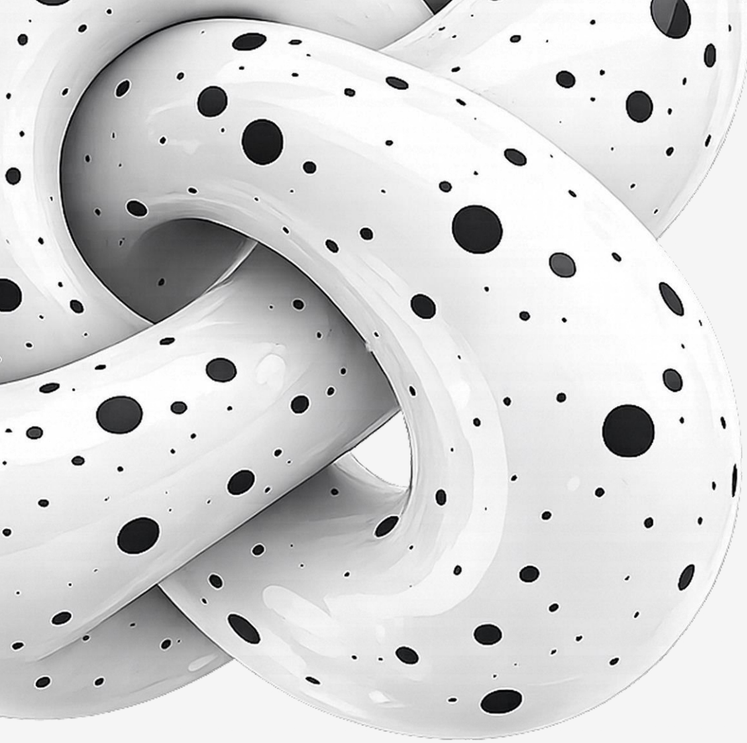
Mesurer son efficacité

Collecte de données

- Les données seront compilées en diverses phases pour établir différentes périodes de comparaison:
  - 1ère phase: installation d’une plateforme de jeux vidéo
  - 2e phase: ajout d’une thématique
  - 3e phase: élaboration de l’environnement « collaboratif »
  - 4e phase: ajout des autres médias à l’environnement d’apprentissage tangentiel (livres, films, etc.)
- Ensuite: ajout de données via des sondages
- Éventuellement: regarder avec certains enseignants s’il y a augmentation de la motivation et de la performance dans leurs matières avec l’introduction de l’environnement d’apprentissage tangentiel

Où va-t-on ensuite?

- Établissement des bases conceptuelles à l’aide d’une revue de littérature (projet en cours)
- Exportation du concept vers d'autres bibliothèques ou d'autres clientèles
- Prototype d’agents IA autonomes dédiées à l’accompagnement de l’apprentissage tangentiel
- Guider l’élaboration d’activités pédagogiques pour les cours du CMRSJ à l’aide de l’environnement d’apprentissage tangentiel



03 novembre 2026
Grande Bibliothèque de Montréal
05

Transformations & Leadership

Merci !

Julien Plante | julien.plante@cmrsj-rmcsj.ca
David Boulanger | david.boulanger@cmrsj-rmcsj.ca

Questions et échanges

