

Cadre réglementaire des prix Hublo 2026

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 personnes conseillères pédagogiques (CP) 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 des technologies numériques au service de la pédagogie 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 notamment les structures, les méthodes ou les outils de travail.

À qui s'adressent les prix Hublo ?

Les prix Hublo sont destinés aux personnes conseillères pédagogiques 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.

Que reçoivent les personnes finalistes et lauréates ?

Les personnes finalistes recevront :

- La promotion de leur pratique pédagonumérique inspirante via le site d'i-mersion CP et lors du Rendez-vous 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 et un certificat honorifique (un trophée et un certificat par équipe)
- La promotion de leur pratique pédagonumérique inspirante via le site d'i-mersion CP et lors du Rendez-vous CP ;
- Une bourse de 1 000 \$ offerte par le ministère de l'Enseignement supérieur (MES) visant le développement ou l'amélioration de pratiques numériques au sein de l'établissement ;
- Un badge numérique unique offert par CADRE21 pour chacune des personnes lauréates.

Note : Si une candidature d'équipe implique des personnes de différents établissements d'enseignement, la bourse et le trophée iront à l'établissement qui a soumis la candidature.

Catégories

Les prix Hublo se déclinent en cinq catégories. Chaque candidature sera évaluée en fonction de la catégorie retenue. Une même pratique ne peut être présentée que dans une seule et unique catégorie.

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 met en valeur les pratiques favorisant le leadership pédagonumérique à travers le partage d'une vision écosystémique 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, à l'actualisation de programmes ou à la gestion de projets collectifs; amélioration d'un processus de prise de décision, modification des méthodes de travail, etc.)
- Déploiement du leadership pédagonumérique à l'intérieur de l'établissement par le partage d'une vision écosystémique et d'une culture organisationnelle (ex. : plan numérique institutionnel, ingénierie numérique, 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 pour les personnes enseignantes, étudiantes ou d'autres membres de l'établissement.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Collecte ou diffusion 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, étudiantes ou les membres de l'établissement (ex. : boîtes à outils, sites web, plateformes numériques, capsules vidéo, tutoriels, etc.)

Réussite et apprentissage

Cette catégorie souligne les pratiques pédagonumériques qui, par des approches d'enseignement et d'apprentissage variées, soutiennent l'acquisition de connaissances et le développement de compétences de toutes et de tous. Elle met en valeur des stratégies numériques favorisant la motivation, l'engagement et la persévérance.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Soutien à l'acquisition de savoirs et au développement de compétences par des approches numériques innovantes (ex. : apprentissage actif, co-création, situations authentiques, expérimentation par le numérique).
- Développement de stratégies favorisant l'engagement et la persévérance des personnes étudiantes (ex. : activités interactives, ressources enrichies, scénarisation pédagogique numérique, ludification).

Égalité des chances

Cette catégorie met en lumière des pratiques pédagonumériques visant à favoriser le respect de la diversité des besoins d'apprentissage et de 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 entraîner des désavantages ou des obstacles.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Démocratisation de l'accès aux dispositifs numériques (ex. : connexion Internet fiable, équipement informatique, logiciels ou plateformes libres, etc.)
- Mise en place de dispositifs favorisant l'inclusion (ex. : accessibilité universelle des contenus, personnalisation de l'apprentissage par le numérique, réduction des inégalités pour des groupes marginalisés ou défavorisés, méthodes alternatives d'évaluation).

Appartenance numérique

Cette catégorie souligne les pratiques pédagonumériques qui favorisent la construction d'un sentiment collectif à travers des formes de présence signifiante, que ce soit en personne ou à distance. Elle met l'accent sur le rôle du numérique dans la création d'espaces ou de pratiques partagés, propices à la relation, au vivre-ensemble et à l'ancrage dans une communauté éducative saine.

Exemples d'objectifs poursuivis par la pratique pédagonumérique :

- Renforcement du sentiment d'appartenance grâce à des dispositifs numériques favorisant l'interaction et la présence (ex. : classes virtuelles interactives, forums d'échanges, environnements immersifs).
- Création d'espaces partagés soutenant le vivre-ensemble et la construction d'une identité collective (ex. : communautés éducatives en ligne, réseaux de pratiques, dispositifs de présence à distance).

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 de l'objectif (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, en lien avec la catégorie présentée 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.). (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 dimension numérique est établie et pleinement justifiée. Les ressources numériques sélectionnées sont de haute qualité et tiennent compte des capacités de l'utilisateur final. Une réflexion a été menée concernant l'éthique numérique au regard de la solution retenue. (ex. : conviviales, accessibles, actuelles, collaborative, etc.). (10 points)
- Une réflexion éthique a été menée concernant la pratique numérique. Les choix concernant la pratique pédagognumérique tient compte d'enjeux tels que confidentialité des données, accord éclairé des personnes participantes, équité d'accès, impact écologique, etc. (5 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, 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.). (5 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 à l'objectif de départ. Si la pratique est en cours d'implantation, démontrer les moyens mis en place afin d'assurer l'adéquation entre le besoin initial et les finalités visées par la pratique.

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 pédagonumériques) 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 la pratique aux prix Hublo au cours des deux dernières années. Si des modifications majeures à la pratique justifient une deuxième soumission après cette période, mettre en exergue celles-ci à l'Annexe 1 du formulaire de mise en candidature;
- Dans le cas d'une pratique interétablissements, l'équipe candidate devra trancher sur l'établissement qui soumettra cette dernière puisqu'une même pratique ne peut être soumise par deux personnes.
- Être membre de la communauté i-mersion CP;
- 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.

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.

Les candidatures suivantes ne seront pas acceptées :

- La mise en candidature d'une personne ayant un lien d'emploi avec i-mersion CP ;
- Une mise en candidature par ou pour une personne membre du jury ;
- 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 1er janvier 2026.

Processus de sélection

Le choix de la catégorie par la personne candidate est crucial dans l'évaluation de la candidature. C'est en fonction des critères propres à la catégorie et ses objectifs que la candidature devra se démarquer des autres candidatures de même catégorie.

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 que les personnes ayant appuyées 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.