Conception de mon projet d’érudition de l’enseignement et de l’apprentissage (EEA)

| **Question de recherche**La question que j’aimerais explorer est si les apprenant.e.s apprennent plus à propos des outils de conception des multimédias, si on enseigne en utilisant les outils pour présenter la matière au sujet de ce qu’on fait avec les logiciels en classe. Les leçons que je mettrai ensemble seront à l’aide des outils complexes d’Adobe, par exemple Adobe Premiere Pro est utilisé pour l’édition des vidéos, et se compose de 2 parties - l’application pratique de l’outil, mélanger avec les principes que l’on utilise souvent dans l’outil. Par exemple en After Effects, l’enseignant.e pourrait expliquer les principes de l’animation, pendant qu’il ou elle utilise l’outil dans un projet de genre de leçon (pas un tutoriel), pour les expliquer, et expliquer comment l’outil fonctionne. Ceci est au lieu d’utiliser des diapositives de PowerPoint, mais il serait extrêmement important d’être claire aux apprenant.e.s de quoi tu fais à tout temps. |
| --- |
| **Identifiez un défi ou un résultat lié à l'apprentissage qui est lié à votre question.** Décrivez l'apprentissage d'une manière qui suggère comment vous pourriez le mesurer en utilisant des méthodes qualitatives ou quantitatives. À l’université et au collège, les apprenant.e.s apprennent les matières pratiques et les matières théoriques typiquement aux différents temps (avec, dans mon expérience, l’université étant la théorie, et le collège les pratiques). Donc dans un programme de conception multimédia offert par les deux (qui existe), il y a une ligne de ce que les apprenant.e.s allaient apprendre au collège et à l’université. Ceci se dirige à des fois un Dans ce cas, j’aimerais combiner les deux dans une stratégie qui est plus simple à suivre, et qui explique comment utiliser un logiciel de conception au même temps que l’utiliser pour faire la conception de soit une vidéo, d’une animation, d’une graphique, d’une modèle en trois dimensions, ou d’autre multimédia. Le défi que j’essaie réellement d'évaluer c’est si les apprenant.e.s peuvent apprendre pratiquement et théoriquement au même temps, si le curriculum conceptualisé permet d’aller à travers plus lentement et qui leur explique comment qu’ils vont utiliser les connaissances à chaque étape. En termes de comment que je mesure les résultats de cette méthode d’apprentissage, il y a vraiment deux choses qu’on essaie de mesurer - l’application pratique de comment utiliser un logiciel ou un outil, et la théorie de quoi faire dans le logiciel pour créer un effet désiré. L’application pratique du logiciel est lié plutôt au méthode quantitative, parce qu’il y aun niveau de connaissance et d’expérience dans les logiciels que quelqu’un peut obtenir où on dirait qu’ils ont maîtrisé l’outil. Et la théorie de quoi faire pour achever quoi et souvent qualitative, à cause qu’on doit des fois planifier ce qu’on veut faire dans une application (outil) de conception pour créer ce qu’on veut qu’une image ou vidéo à l’aire à la toute fin. Donc je ferais le suivant pour mesurer les méthodes**Méthodes qualitative** - demande aux apprenant.e.s des questions plus conceptuels, où ils ont besoin de décider ce qu’il faut faire dans le logiciel pour développer quelques choses de spécifique, qui est déjà développé mais qui est au niveau avancé et va prendre quelques étapes pour faire **Méthodes quantitatives** - demander aux apprenant.e.s des question pratiques est spécialisé à l’application de laquelle qu’on parle, comme “où se trouve cette instrument”, “qu’est-ce qui fait ce commande“, mais rien qu’il faut conceptualiser des choses complexes.  |
| **Décrivez l'activité pédagogique, le devoir ou la stratégie d'enseignement qui favorisera l'apprentissage des élèves par rapport au résultat d'apprentissage que vous avez identifié.****Les projets d’EEA peuvent examiner l'impact d'une *modification* d'une stratégie ou d'un devoir existant. Décrivez en quoi la nouvelle approche diffère de l'ancienne et pourquoi cette modification pourrait changer l'apprentissage des élèves à l'égard de ce résultat d'apprentissage.** La stratégie expliqué serait d’offrir un apprentissage de la pratique au même temps que la théorie, mais pour les logiciels de conception multimédias. L’ancien approche était d’enseigner la théorie séparément des meilleurs pratiques de l’outil, typiquement avec la théorie en premier pour que les apprenant.e.s le savent avant d’utiliser le logiciels pour le faire. Par exemple, les concepts seront expliquer en classe, et utiliser pratiquement dans un tutoriel. Avec ce méthode, il y a grande chance que les apprenant.e.s oublieront quelques uns des concepts, et doivent les apprendre encore et tout seul.e.s. Pour l’exécution de la noubelle méthode, il va falloir recrée les leçons dans les logiciels de conception desquels sont utilisées. Dans la nouvelle matérielle, l’explication serait plus immédiat pour l’apprenant.e - « voici le concept, voici comment on l’applique » sans même changer de logiciel dans l’amphithéâtre. Ce méthode réduirait le temps entre l’apprentissage et l’application pour que les apprenant.e.s pourront voir les concepts en utilisateur immédiatement pour renforcer leurs mémoires.  |
| **Décrivez ce qui persuaderaient un public externe que la stratégie d'enseignement nouvelle ou modifiée améliore l'apprentissage des élèves sur le résultat d'apprentissage ciblé.**Décrivez ce que vous auriez besoin de recueillir pour répondre aux questions sur l'impact ou la valeur de cette stratégie d'enseignement. Comment convaincrez-vous les autres que cette approche est meilleure par rapport à d'autres approches ? Quelles comparaisons devriez-vous faire? Examiner les étudiants ; compétences avant et après la mission? Comparez les élèves qui terminent l'activité d'apprentissage à un autre groupe d'élèves – quelles comparaisons seraient significatives?Pour persuader les autres que ce méthode fonctionne pour les apprenant.e.s, il va être deux types de données à comparer:**Les données quantitative :** Il va falloir enseigner le cours deux fois, idéalement au concourant, un cours avec la nouvelle méthode et l’autre à l’ancienne, pour être capable de comparer les notes des apprenant.e.s à la fin, pour faire une évaluation objective. L’autre façon de l’évaluer serait d’enseigner deux outils similaires (disons Adobe Photoshop et Adobe Illustrator), chaque avec une méthode différente et de faire la comparaison des notes à la fin du cours. **Les données qualitatives :** Les données qualitatives viendront directement des apprenant.e.s et ils seront beaucoup plus subjectives. En demandant des questions ouvertes, on pourrait voir laquelle des méthodes la classe aimait le mieux, pour informer comment enseigner le cours la prochaine fois. Il y a aussi l’opportunité de demander aux apprenant.e.s de ce qu’ils ont pensé de la méthodologie d’enseignement avec un sondage anonyme, avec des questions de choix multiples ou numérotés, pour recevoir les réponses plus réelle et informer la méthode la prochaine fois que le cours est enseigné.  |
| **Comment et où publieriez-vous, présenteriez-vous ou diffuseriez-vous ce travail?****Pour diffuser les résultats et les insights de cette stratégie d'enseignement innovante, plusieurs plateformes et forums seraient envisagés, ciblant à la fois des publics académiques et professionnels intéressés par l'innovation pédagogique, l'IA, et le design numérique :** Je diffuserai les résultats de la nouvelle méthode d’enseignement dans des conférences académiques, les workshops et les webinaires ainsi que des plateformes d’échange académiques, à cause que c’est un peu niche le nouvelle d'enseignement, et c’est pour un genre d’enseignement qui est aussi niche lui-même. Les canaux que je choisirai seront aussi ciblés aux enseignants et à des enseignantes, ou aux formateurs et à des formatrices qui enseigne les logiciels complexes comme ceux de la conception. Pour rendre publiquement accessible les résultats de la test entre l’ancienne et la nouvelle méthode d’enseignement, je créerai un site web qui utilisent un concept similaire à la méthode d’enseignement, qui est le contexte pour vraiment les vendre à l’utilisateur, sur un site web qui leur fait naviguer les résultats dans un façon qui leur gardera intéressés, qui est conceptualisé pour qu’ils ont plutôt une expérience d’apprentissage où ils apprennent de nouveaux par exemple gestes avec leur souris ou tablette au même temps qu’ils explorent les résultats de la nouvelle méthode d’apprentissage.  |
| **Les problèmes éthiques liés à la recherche planifié:** L’un des problèmes éthiques les plus grands avec la nouvelle méthode d'apprentissage serait avec le niveau de connaissance que les apprenant.e.s finiront le cours avec - serait-il le même niveau que les apprenant.e.s des cours avant? Pour minimiser l’effet du problème, il faudra s’assurer que chaque concept et chaque application pratique des concepts est bien couverte dans les leçons de la nouvelle méthode d’apprentissage.  L’autre problème que je vois c’est de tester une nouvelle méthode d’apprentissage avec un groupe d’apprenant.e.s en générale, et pour le rectifier, je leur dirais que je fais un test dans la méthode que j’utilise, et je leur donnerai aussi accès aux PowerPoints que j’utilise à chaque session du cours.  |