Téléchargez ce document sur votre ordinateur avant de l’utiliser.

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

|  |
| --- |
| **Question de recherche:**  Comment l'intégration des technologies interactives dans les stratégies d'enseignement influence-t-elle l'engagement des étudiants et leur capacité à acquérir des compétences spécifiques dans un cours universitaire ?  **Qu’est-ce qui sucite votre curiosité?**  Je suis particulièrement curieuse de découvrir comment différentes technologies interactives (comme les forums de discussion en ligne, les quiz interactifs, et les simulations) peuvent varier en efficacité pour engager les étudiants de différentes disciplines.  **Qu'aimeriez-vous savoir sur les stratégies qui pourraient entraver et/ou aider les étudiant.e.s à apprendre, dans votre cours ?**  J'aimerais identifier les stratégies technologiques spécifiques qui maximisent l'engagement des étudiants et facilitent l'apprentissage profond, ainsi que celles qui pourraient involontairement les désengager ou entraver leur compréhension.  **Voulez-vous savoir si une activité, un devoir ou une stratégie d'enseignement fonctionne?**  Oui, je souhaite évaluer l'efficacité de différentes activités et stratégies d'enseignement basées sur la technologie, en mesurant l'engagement des étudiants, leur satisfaction, ainsi que l'acquisition et l'application des compétences apprises.  **Avez-vous une question sur la mainère d'aider vos élèves à acquérir une compétence particulière?**  Comment l'utilisation des technologies interactives peut-elle être optimisée pour aider les étudiants à développer des compétences critiques telles que la pensée critique, la résolution de problèmes, et la communication efficace dans un contexte académique ? |
| **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.  **Défi lié à l'apprentissage :**  Un défi majeur est d'assurer que l'intégration des technologies interactives ne se limite pas à augmenter l'engagement superficiel des étudiants (comme la participation passive ou le simple clic sur des réponses) mais favorise réellement l'engagement profond et l'acquisition de compétences critiques (pensée critique, résolution de problèmes, communication efficace).  **Description de l'apprentissage et mesure :**  **1. Apprentissage :**  L'apprentissage doit être envisagé comme l'acquisition et l'application efficace de compétences critiques, où les étudiants sont capables d'utiliser la pensée critique pour analyser et résoudre des problèmes, de communiquer leurs idées clairement, et de s'engager de manière productive dans des discussions en ligne et des activités interactives.  **2. Mesure Qualitative :**  Entretiens semi-structurés : Réaliser des entretiens avec des étudiants pour recueillir des réflexions détaillées sur leur expérience avec les technologies interactives, en se concentrant sur leur perception de l'impact de ces technologies sur leur engagement et leur apprentissage.  Analyse de contenu : Examiner les contributions des étudiants dans les forums de discussion en ligne pour évaluer la profondeur de leur engagement et la qualité de leur pensée critique et de leur communication.  **3. Mesure Quantitative :**  Enquêtes : Utiliser des enquêtes pour mesurer le niveau d'engagement des étudiants et leur auto-évaluation de l'acquisition de compétences. Les enquêtes peuvent inclure des échelles Likert pour évaluer le degré d'accord des étudiants sur des affirmations relatives à leur engagement et à l'apprentissage.  Analyses statistiques : Appliquer des tests statistiques pour comparer les résultats d'évaluation des compétences avant et après l'intégration des technologies interactives, permettant d'identifier des améliorations significatives dans l'acquisition de compétences.  En combinant des méthodes qualitatives et quantitatives, il est possible de fournir une évaluation complète de l'impact des technologies interactives sur l'engagement et l'apprentissage des étudiants. Cette approche mixte permet non seulement de mesurer l'efficacité de ces technologies mais aussi de comprendre en profondeur comment elles influencent l'expérience d'apprentissage des étudiants. |
| **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.  **Activité Pédagogique : Débats en Ligne Interactifs**  **Objectif :** Favoriser l'acquisition et l'application des compétences critiques chez les étudiants à travers l'engagement dans des débats en ligne interactifs utilisant des technologies éducatives avancées.  **Description de l'Activité :**  Les étudiants participeront à des débats en ligne structurés autour de thématiques clés du cours. Ces débats seront facilités par l'utilisation de plateformes interactives qui permettent des réponses en temps réel, des votes, des feedbacks immédiats, et la possibilité pour les étudiants de poser des questions, d'argumenter et de réfuter les points de vue de manière constructive.  **Ancienne Approche vs Nouvelle Approche**  **Ancienne Approche :**  L'enseignement traditionnel s'appuyait sur des cours magistraux et des discussions en classe où les étudiants étaient principalement passifs, avec peu d'opportunités pour l'engagement actif ou la pratique de la pensée critique dans un contexte interactif. Les devoirs étaient souvent individuels et axés sur la restitution de connaissances plutôt que sur l'application de compétences critiques.  **Nouvelle Approche :**  La nouvelle stratégie transforme cette dynamique en impliquant activement les étudiants dans des débats en ligne. Cette méthode encourage non seulement une participation plus active mais aussi développe des compétences de pensée critique, de communication et d'argumentation. La technologie permet une interaction dynamique et un engagement plus profond avec le matériel de cours, offrant ainsi une plateforme pour la pratique réelle des compétences critiques dans un environnement contrôlé.  **Pourquoi cette Modification pourrait Changer l'Apprentissage des Élèves?**  **Engagement Actif :** Les débats en ligne interactifs requièrent que les étudiants s'engagent activement avec le matériel de cours, favorisant ainsi un apprentissage plus profond et une meilleure rétention des informations.  **Développement de Compétences Critiques :** Cette approche met l'accent sur l'utilisation et le développement de compétences critiques telles que la pensée critique, la résolution de problèmes et la communication efficace, qui sont essentielles pour la réussite académique et professionnelle.  **Feedback Immédiat :** L'utilisation de technologies éducatives permet un feedback immédiat sur les performances des étudiants, les aidant à ajuster leurs stratégies d'apprentissage en temps réel pour améliorer leurs compétences.  **Interaction et Collaboration :** Les débats encouragent l'interaction entre les étudiants, renforçant le sens de la communauté et améliorant les compétences de collaboration, cruciales dans de nombreux contextes professionnels.  **Réflexion et Auto-évaluation :** La participation à ces débats permet aux étudiants de réfléchir à leurs propres arguments et à ceux des autres, favorisant l'auto-évaluation et la métacognition. |
| **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?  **Données à Recueillir**  **Mesures Pré et Post-Intervention** : Collecter des données sur les compétences des étudiants avant et après leur participation aux débats en ligne. Cela pourrait inclure des évaluations des compétences critiques, des enquêtes sur l'engagement et la satisfaction des étudiants, ainsi que des analyses qualitatives de leur participation aux discussions.  **Comparaisons Contrôlées :** Mettre en place un groupe témoin qui ne participe pas à l'activité de débats en ligne mais qui reçoit l'enseignement traditionnel. Comparer les résultats d'apprentissage de ce groupe avec ceux des étudiants qui ont participé aux débats, permettant d'isoler l'effet de la stratégie d'enseignement modifiée.  **Feedback Étudiant :** Recueillir des témoignages et des retours d'expérience des étudiants sur leur perception de l'activité, en se concentrant sur des aspects tels que l'engagement, la motivation, l'acquisition de connaissances et le développement de compétences.  **Stratégies de Persuasion**  **Présentation des Avantages Quantifiables :** Mettre en avant les améliorations mesurables des compétences des étudiants et de leur engagement, en utilisant des données statistiques pour démontrer l'efficacité de la nouvelle approche par rapport à l'ancienne méthode.  **Mettre en Évidence les Réactions Positives des Étudiants :** Utiliser les feedbacks des étudiants comme preuve qualitative de l'impact positif des débats en ligne sur leur expérience d'apprentissage. Les témoignages étudiants peuvent être particulièrement persuasifs pour montrer comment l'approche favorise un environnement d'apprentissage plus dynamique et interactif.  **Comparaison avec la Littérature Existant :** Relier les résultats obtenus avec les recherches existantes sur l'efficacité des méthodes d'enseignement interactives et participatives. Montrer comment les données recueillies dans votre contexte spécifique s'alignent sur les conclusions des études préexistantes renforce l'argument en faveur de la nouvelle stratégie.  **Démonstration de l'Impact à Long Terme :** Si possible, suivre les performances des étudiants sur le long terme pour montrer que les compétences acquises grâce aux débats en ligne ont un effet durable sur leur réussite académique et professionnelle.  **Comparaisons Significatives**  **Avant et Après la Mission :** Montrer comment les compétences spécifiques ciblées par les débats en ligne s'améliorent après l'intervention, en comparant les résultats d'évaluations standardisées ou les performances dans des tâches spécifiques.  **Comparaison entre Groupes :** Comparer les résultats d'apprentissage entre les étudiants qui ont participé aux débats en ligne et ceux qui n'y ont pas participé, permettant de mettre en évidence l'effet spécifique de la nouvelle méthode d'enseignement. |
| **Stratégie de diffusion**  Qu'aimeriez-vous savoir sur les stratégies qui pourraient entraver et/ou aider les étudiant.e.s à apprendre, dans votre cours ?Comment et où publieriez-vous, présenteriez-vous ou diffuseriez-vous ce travail?  **Ce que j'aimerais savoir :=**  Je suis particulièrement intéressée à comprendre les facteurs qui peuvent entraver ou faciliter l'adoption et l'efficacité des débats en ligne interactifs dans l'enseignement. Cela inclut, mais n'est pas limité à :   * Les obstacles technologiques ou d'accès que les étudiants peuvent rencontrer. * Les préférences d'apprentissage individuelles qui pourraient influencer l'engagement dans les débats en ligne. * Les stratégies d'enseignement qui maximisent l'efficacité des débats en ligne pour différents types de contenu ou compétences.   **Comment et où diffuser ce travail**  **Publications Académiques :** Je viserais des revues éducatives reconnues qui se concentrent sur l'innovation pédagogique et la technologie dans l'enseignement, telles que "Computers & Education" ou "The Internet and Higher Education". Ces revues permettent d'atteindre un public académique engagé dans la recherche et le développement pédagogique.  **Conférences Éducatives :** Présenter les résultats lors de conférences internationales sur l'éducation et la technologie, comme l'EDUCAUSE ou l'AACE (Association for the Advancement of Computing in Education). Cela offre l'opportunité de partager des idées et des pratiques avec d'autres professionnels de l'éducation et de recevoir des feedbacks constructifs.  **Réseaux Sociaux et Blogs Éducatifs :** Utiliser des plateformes comme LinkedIn, Twitter, et des blogs spécialisés pour partager des résumés des découvertes, des liens vers des publications complètes, et pour engager des discussions avec une communauté élargie d'éducateurs et de chercheurs.  **Ateliers et Webinaires :** Organiser ou participer à des ateliers et des webinaires destinés aux enseignants et formateurs, pour discuter des stratégies d'enseignement innovantes et de l'intégration efficace de la technologie dans l'éducation. Cela pourrait inclure des sessions pratiques sur la mise en place et la gestion des débats en ligne.  **Collaboration avec des Institutions Éducatives :** Travailler en partenariat avec des universités, des collèges, et des écoles pour intégrer les découvertes dans leurs programmes de formation des enseignants ou dans des séminaires sur le développement professionnel. |

Adapté de : C. J. Stanny, E. M. El-Sheikh, & H-M. Chung (2009) ***Getting Started with a SoTL Project*** (Commencer un projet d’EEA)

Center for University Teaching, Learning, and Assessment <http://uwf.edu/cutla/>