

**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**

Quel est l'impact de l'utilisation d'une simulation en ligne par rapport à une méthode d'évaluation plus traditionnelle dans le cadre d'un cours de concepts du marketing sur l'approfondissement des connaissances des étudiants ?

### **Identifiez un défi ou un résultat lié à l'apprentissage qui est lié à votre question.**

Un défi potentiel lié à l'apprentissage pourrait être la mesure de l'engagement et de la compréhension des étudiants. Pour mesurer cet apprentissage, je pourrais utiliser des entretiens semi-structurés avec les étudiants pour recueillir leurs perceptions et leurs expériences concernant les deux méthodes d'évaluation. Les questions pourraient explorer leur niveau d'engagement, leur compréhension des concepts marketing, et leur perception de l'utilité et de l'efficacité des deux approches. Je pourrai obtenir ces réponses dans le formulaire de rétroaction 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.**

Une activité pédagogique que je mets en place présentement est la simulation *Les skis* d'Uniksim.

Dans cette activité, les étudiants sont immergés dans un environnement virtuel où ils sont confrontés à des scénarios réalistes et complexes liés au marketing. Ils doivent prendre des décisions stratégiques en lien avec la segmentation du marché, la fixation des prix, le développement de produits, la promotion et la distribution, sur un marché compétitif et ils analysent les conséquences de leurs choix à travers des indicateurs de performance clé pour ensuite réagir selon les résultats.

Comparativement à une méthode d'évaluation traditionnelle consistant en des examens écrits ou des travaux de recherche, cette simulation offrirait aux étudiants une expérience pratique et dynamique leur permettant de mettre en pratique les concepts théoriques étudiés en classe.

La différence majeure entre cette approche et les méthodes traditionnelles réside dans l'aspect interactif et expérientiel de l'apprentissage. La simulation en ligne offre un environnement où les étudiants peuvent expérimenter les conséquences de leurs décisions dans un cadre sécurisé et sans risque financier. De plus, la rétroaction instantanée fournie par la simulation permet aux étudiants de comprendre les liens entre leurs actions et les résultats obtenus, favorisant ainsi une réflexion critique et une compréhension approfondie des concepts du marketing.

**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.**

Pour convaincre un public externe que la stratégie d'enseignement nouvelle ou modifiée améliore l'apprentissage des élèves, il faudrait comparer les résultats des étudiants ayant suivi le cours avec la simulation en ligne à ceux des étudiants ayant suivi le cours avec une méthode d'évaluation traditionnelle. Les mesures de performance devraient être faites dans un contexte pratique afin de tester l'efficacité des étudiants qui ont suivi le cours.

Il serait également intéressant de recueillir les perceptions et les retours d'information des étudiants concernant leur expérience d'apprentissage avec les deux méthodes à l'aide du formulaire de rétroaction du cours.

Pour convaincre les autres que cette approche est supérieure, il serait important de comparer non seulement les résultats finaux des étudiants, mais aussi leur engagement, leur motivation et leur compréhension des concepts.

**Stratégie de diffusion**

Je le partagerais d'abord avec mes collègues afin qu'ils adoptent cette stratégie dans un de leur cours afin d'agrandir l'échantillon. Si les résultats semblent être intéressants, il serait bien d'envisager de présenter les résultats de cette recherche appliquée dans le cadre de conférences portant sur les nouvelles méthodes d'enseignement et/ou d'évaluation.

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/>

**Considérations éthiques :**

Pour éviter tout problème éthique potentiel lié à la recherche en salle de classe, tel que mentionné dans le module :

« Les défis éthiques de l'EEA découlent du fait qu'elle est susceptible de créer un écart de pouvoir entre les chercheurs.euse.s et leurs apprenant.e.s. Lorsque nous menons des recherches dans nos propres classes, ces problématiques peuvent être compliquées par notre double responsabilité d'enseignant.e et de chercheur.euse ainsi que par l'écart de pouvoir inhérent à la relation entre l'enseignant.e et l'apprenant.e. D'autres problèmes potentiels peuvent se poser concernant la

confidentialité des données, l'utilisation du temps d'enseignement pour la recherche et le fait que les apprenant.e.s peuvent ressentir l'obligation de participer à la recherche de peur que leur non-participation n'ait un effet sur leurs notes ou sur l'obtention d'un cours ou d'un certificat. ».

Le projet de recherche que je propose ne modifierait en rien le déroulement habituel du cours. Les données seraient collectées à la fin du cours uniquement, une fois que les notes finales auraient été remises (pour éviter toute inquiétude concernant d'éventuelles pénalités liées à la non-participation), et sur une base entièrement volontaire.