

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

## Question de recherche

Comment pouvons-nous augmenter les niveaux de motivation dans la classe de français langue seconde ? Quels types d'activités changent les attitudes à l'égard de fls ?

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

Nous voyons souvent des élèves démotivés dans les classes de FLS, en particulier dans les classes de français de base. Beaucoup d'élèves ne possèdent pas la motivation intrinsèque pour apprendre une autre langue, et ont donc besoin d'être motivés par le biais de jeux, de collaboration et de discussion. Les enseignants de FLS ont souvent du mal à renouveler leur contenu.

**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.**

Pendant mon stage, pour renforcer les concepts qui viennent d'être enseignés, comme la grammaire ou le vocabulaire, nous jouons à un kahoot qui reprend exactement les mêmes questions de la feuille d'exercices. Je trouve que c'est un moyen très efficace et engageant pour les étudiants de consolider les concepts qu'ils viennent d'apprendre d'une manière précise et ludique. Certains jeux que j'ai créés et qui étaient spécifiques à mes cours étaient des kahoot de grammaire et des kahoot de vocabulaire.

**Décrivez ce qui persuaderait un public externe que la stratégie d'enseignement nouvelle ou modifiée améliore l'apprentissage des élèves sur le résultat d'apprentissage ciblé.**

Pour obtenir les résultats de ce travail, je demanderais aux élèves d'étudier pour un examen en utilisant uniquement leurs notes et leurs devoirs. Ensuite, je leur demanderais d'utiliser leurs notes, leurs devoirs et des kahoots spécialement conçus à partir des devoirs pour maintenir le moral des étudiants. Enfin, je comparerais les données pour voir quelle méthode donne les meilleurs résultats. En outre, je veillerais à ce que le format du test reste le même afin de pouvoir comparer les données. Étant donné que je pense que les données donnent de meilleurs résultats lorsque l'on étudie en combinaison avec le jeu, c'est de cette manière que je convainrais le public extérieur.

#### **Stratégie de diffusion**

J'utilise cette méthode avec les élèves depuis mon premier stage et je trouve qu'elle est très efficace dans le cadre de l'enseignement secondaire. Lorsque les élèves font inévitablement des erreurs en jouant, cela vous donne un moment d'enseignement pour discuter du moment où ils se sont trompés, sans les cibler.

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/>