

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

Partie 1 en noir

Partie 2 en rouge

Partie 3 en bleu

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. **Je crois que c'est important à noter que quelques élèves peuvent sentir de l'anxiété en jouant des grand jeux de classes. Cependant, je crois qu'une méthode qui pourra les mettre à l'aise peut être de modifier les les paramètres du jeu afin que tout le monde reste anonyme et que la pression soit relâchée.**

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. **Je demanderais également à des collègues qui ont déjà effectué des recherches de voir comment ils ont convaincu le public externe que leurs résultats étaient valables. J'aimerais également découvrir d'autres sites de jeux que je pourrais utiliser et qui me permettraient de personnaliser les jeux au niveau de Kahoot. Je pense que l'incorporation de quizlets personnalisés pourrait donner des résultats similaires.**

Stratégie de diffusion

Pour diffuser ces informations au public, il faudrait qu'elles soient accessibles à tous. Je créerais donc un site web sur lequel les éducateurs pourraient s'inscrire pour accéder aux différents jeux que j'ai créés. Je publierais également les informations relatives à mes recherches, afin de fournir des preuves de la mise en pratique de mon travail. Avant de publier une recherche, je devrais demander à un membre de la faculté de l'approuver et de la réviser d'une manière ou d'une autre.

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/>