

De nouveaux possibles pour la recherche au collégial

Christine Marquis, Cégep de Saint-Jérôme

Edith Gruslin, Collège Ahuntsic

Bruno Poellhuber, Université de Montréal

Normand Roy, Université de Montréal



Collège **A**huntsic

Université  de Montréal

The logo for the University of Montréal, featuring a stylized blue 'U' and 'M' symbol.

Qu'est-ce qui vous amène?

- Votre nom
- De quelle manière aimeriez-vous prendre part au monde de la recherche (comme participant, comme chercheur, comme accompagnateur, comme gestionnaire, etc...)?
- Quelles thématiques de recherche vous intéresseraient?

Enseignant·e

CP

Gestionnaire

Autre 😊

Répondez sur un *Post it* de la couleur vous correspondant le mieux.

Nom : Christine Marquis

Comment : Chercheuse

Thématiques : pratiques enseignantes, réalité virtuelle en éducation, IA générative

Nom: Edith Gruslin

Comment: Chercheuse

Thématiques: motivation et engagement, développement professionnel, numérique en éducation

Nom: Bruno Poellhuber

Comment: Chercheur

Thématiques: technologies émergentes (IAg, RV), développement professionnel, collaborations interordres

Nom: Normand Roy

Comment: Chercheur

Thématiques: technologies éducatives, innovations, enseignement, apprentissage

Le GRIIPTIC

- Groupe de recherche interétablissements sur l'intégration pédagogique des technologies de l'information et de la communication (GRIIPTIC)
- 20 chercheuses et chercheurs
 - Dont 3 en provenance du collégial
- 1 coordonnatrice des activités de recherche
- Financement:

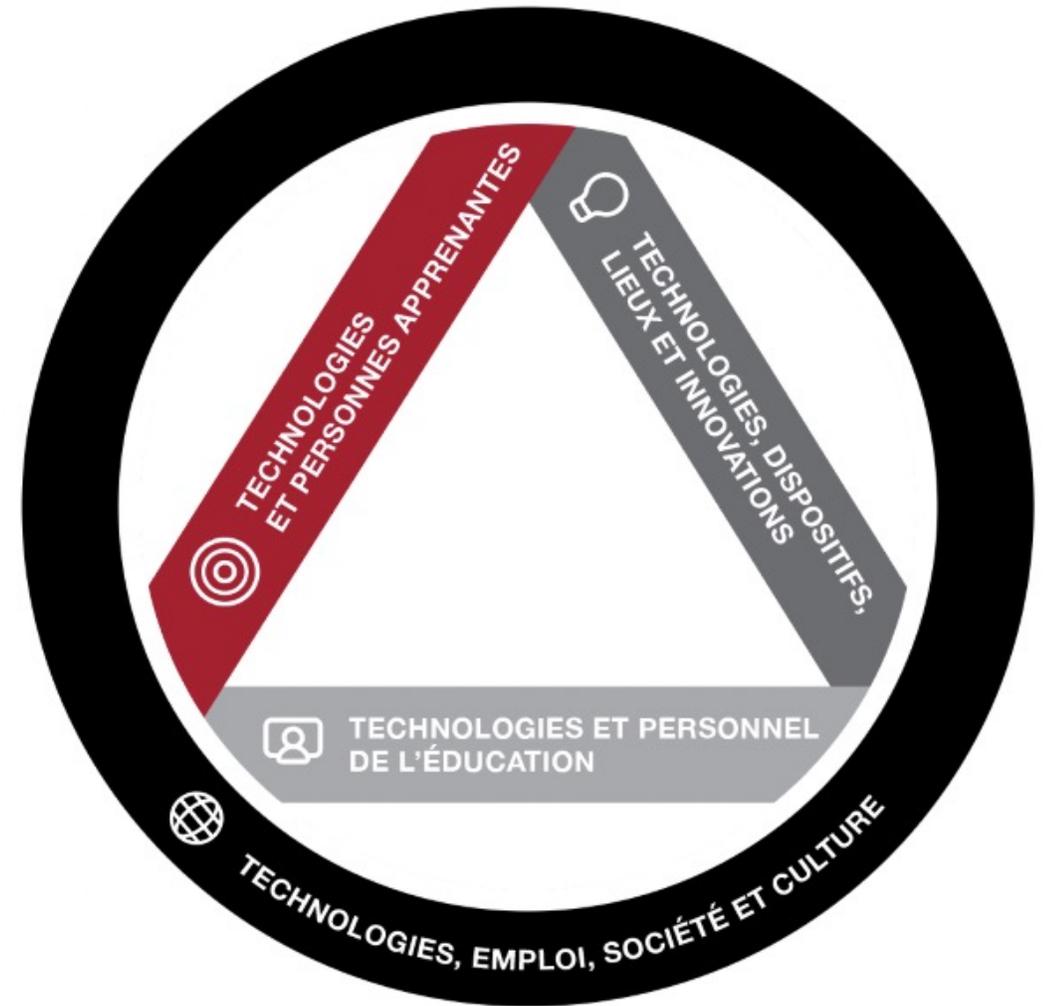
*Fonds de recherche
Société et culture*

Québec 



Le GRIIPTIC

- 4 axes de recherche
 - Axe 1 : Technologies et personnes apprenantes
 - Axe 2 : Technologies et personnel de l'éducation
 - Axe 3 : Technologies, dispositifs, lieux et innovations
 - Axe 4 : Technologies, emploi, société et culture



Des exemples de recherche

Réalité virtuelle
Espaces créatifs
LAVIA

Principaux résultats

- La réalité virtuelle, qu'elle soit sur ordinateur ou immersive, est **un excellent moyen d'intéresser les étudiantes et étudiants et de les engager sur le plan affectif.**
- La **qualité du scénario pédagogique** qui accompagne le contenu en RV est primordiale pour une intégration efficace de la RV.



Intégration de scénarios de réalité virtuelle en sciences au postsecondaire

Chercheur principal

Bruno Poellhuber, Université de Montréal

Cochercheur et cochercheuses

Normand Roy, Université de Montréal

Christine Marquis, Cégep de Saint-Jérôme

Audrey Groleau, Université du Québec à Trois-Rivières

Collaborateur et collaboratrice

Sébastien Wall-Lacelle, Cégep de Saint-Jérôme (enseignant de physique et doctorant)

Marie-Noëlle Fortin (professionnelle de recherche)

Établissement gestionnaire de la subvention

Université de Montréal

Numéro du projet de recherche

2021-0EUA-290918

Titre de l'Action concertée



La participation à la recherche et les personnes enseignantes

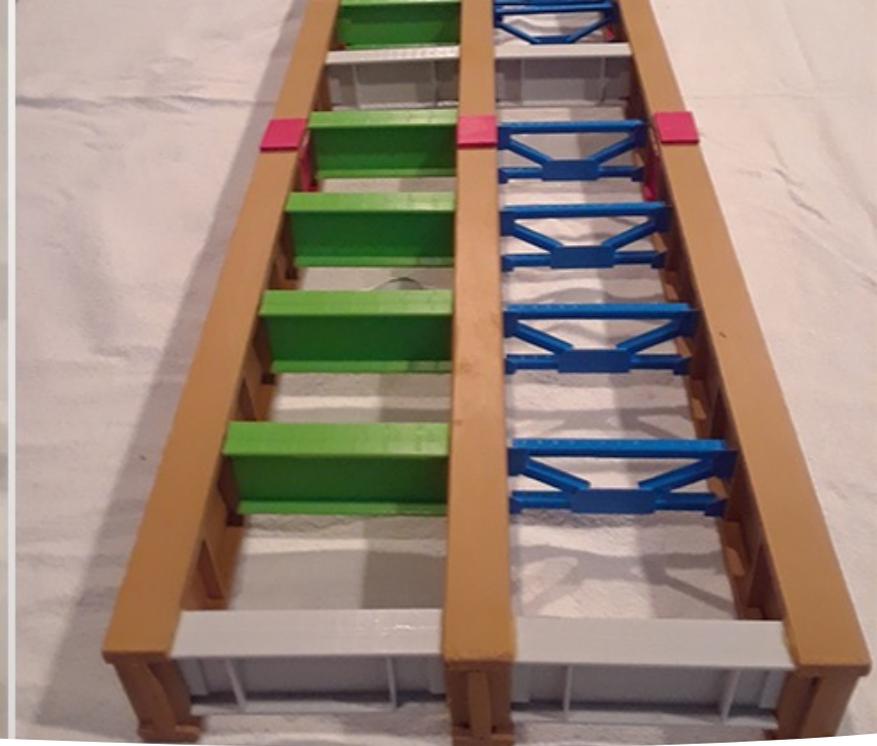




FABRIQUE
AHUNTSIC

Espaces créatifs et compétence numérique

- Recherche-action
- Objectif général:
 - constituer et accompagner des équipes interprofessionnelles d'actrices et d'acteurs de changement, en matière de compétence numérique dans les laboratoires créatifs afin de bonifier les pratiques enseignantes.
- Un des objectifs spécifiques:
 - Connaître et comprendre les **usages** du FabLab (Espace Maker) et les mettre en relation avec les dimensions de la **compétence numérique**.



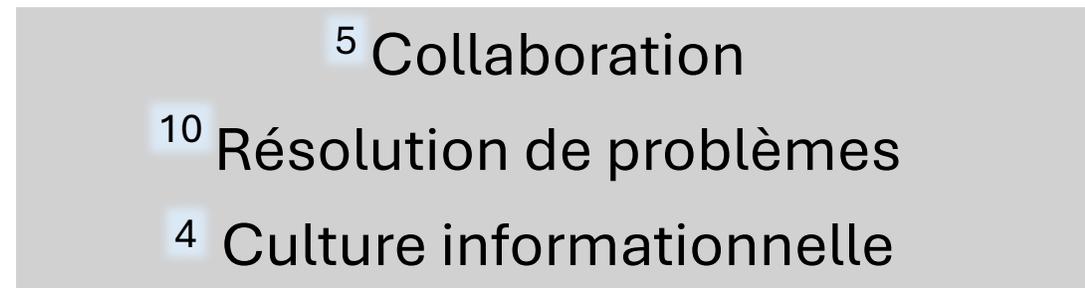
Initiation à la recherche au collégial

- 4 personnes étudiantes en sciences de la nature ou en sciences humaines
- Une enseignante-chercheuse membre du GRIIPTIC et un conseiller pédagogique à la recherche
- Initiation à la recherche en éducation
 - Environ 40 heures
 - Recherche documentaire, conduite responsable et éthique, la sollicitation, le financement, la diffusion et le transfert
 - Participation à une collecte de recherche:
 - Entrevue individuelle
 - Rédaction des verbatims
- Remise de bourses d'engagement (soutien FRQSC)



CollègeAhuntsic

Utilisation de l'espace créatif et compétence numérique (un aperçu)



9 **Développement personnel et professionnel**

12 **Innovation et créativité**

La participation à la recherche et les personnes étudiantes



Laboratoire vivant d'innovation en apprentissage (du futur)

LAVIA





(1) un processus de co-création avec une collaboration intersectorielle,



(2) des utilisateurs au cœur de la démarche de recherche,



(3) un système ouvert,



(4) un contexte de vie réelle



(5) le souci de développer des solutions innovantes à des problématiques complexes.

Objectifs du Partenariat

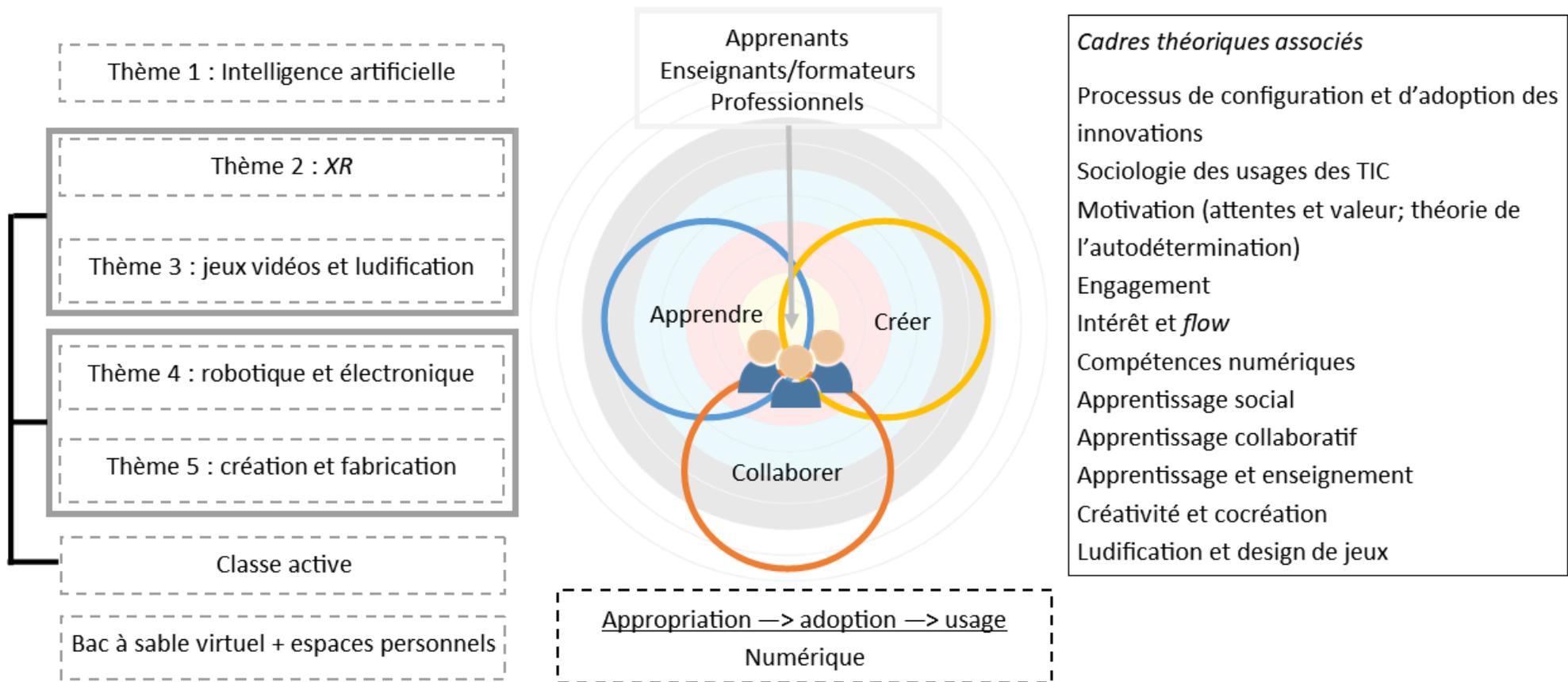
Miser sur le potentiel pédagogique des technologies d'apprentissage innovantes (TAI) pour dynamiser, renouveler et rendre plus inclusives les méthodes d'enseignement et d'apprentissage en enseignement supérieur

1. Établir un réseau pour mener et communiquer des recherches de pointe sur les TAI (notamment sur l'exploration des possibilités des TAI, leur appropriation, le développement d'usages, la conception de ressources et d'expériences d'apprentissage en JV, IA, RV et autres, et l'évaluation des effets de ces ressources et expériences) ;
2. Co-développer une approche de mobilisation et de transfert de connaissances (MTC) qui soit à la fois innovante et efficace ;
3. Créer, évaluer et améliorer des ressources, systèmes et interventions basés sur les TAI qui soutiennent l'apprentissage, la collaboration, l'engagement et le bien-être des apprenants, tout cela avec une perspective centrée sur l'humain.

Des technologies émergentes innovantes pour l'apprentissage

- XR (*extended reality*): réalité virtuelle, réalité augmentée, 3D, etc.
- Jeux vidéo et ludification
- *Maker space*, robotique, etc.
- Intelligence artificielle

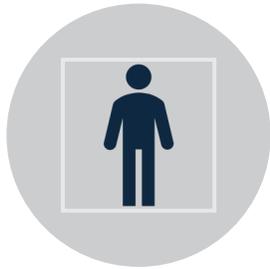
Comprendre les processus par lesquels apprenants, enseignants et professionnels s'approprient ensemble les espaces physiques et numériques d'apprentissage et les technologies qui y sont déployées et comment ils codéveloppent différents usages de ces environnements pour l'apprentissage et le développement de compétences



Recherche-développement, Méthodes qualitatives, Recherche quasi-expérimentale, Analyse des comportements, Recherche-crédation

Données autorapportées, séances vidéo, enregistrement d'écran, traces numériques, suivi des yeux, analyse des émotions, analyse des comportements, analyse des productions, séances d'auto confrontation

Diverses disciplines



ÉDUCATION/PSYCHO



STIMS



SANTÉ



ARTS NUMÉRIQUES

Et de votre côté?

Selon votre posture...

- Qu'est ce qui pourrait vous aider à prendre part à une recherche comme personne participante ou à amorcer un projet de recherche?
- Que pouvez-vous faire concrètement pour soutenir les personnes souhaitant intégrer la recherche ?

Enseignant·e

CP

Gestionnaire

Autre 😊

-
- Rapprochez les idées selon les pistes de collaboration.



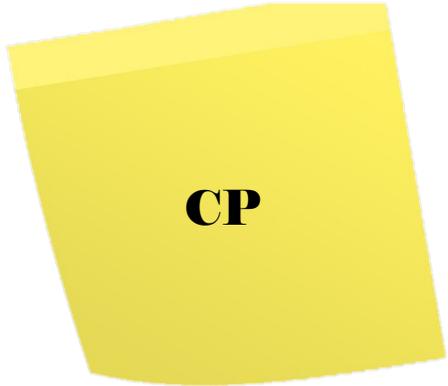
Le défi de la mobilisation des connaissances issues de la recherche



-
- Quels seraient les moyens les plus efficaces pour vous aider à intégrer les résultats et les retombées des recherches dans vos pratiques?



Enseignant·e



CP



Gestionnaire



Autre 😊

Retour sur les échanges



**Selon vous, quelles actions
pourraient favoriser les
retombées de la recherche dans
les établissements
d'enseignement?**