



Choisir format de communication A, B ou C :

A	<input type="checkbox"/> Communication orale simple	
	<input type="radio"/> Scientifique	<input checked="" type="checkbox"/> Partage d'expérience ou d'innovation
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre : <i>Mais comment innover dans une institution d'éducation?</i>	
B	<input type="checkbox"/> Symposium	
	<input type="radio"/> Court (1h30)	<input type="radio"/> Long (3h00)
C	<input type="checkbox"/> Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire : Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire :	

Thématique :

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Intelligence artificielle | <input type="radio"/> Formation à distance |
| <input type="radio"/> Réalité virtuelle ou augmentée | <input checked="" type="checkbox"/> Apprentissage et numérique |
| <input type="radio"/> Programmation informatique | <input type="radio"/> Formation hybride ou classe inversée |
| <input type="radio"/> Jeux sérieux et ludification | <input type="radio"/> <i>Thématique spéciale</i> : Robotique |

Voir page 2 pour texte de résumé



Élaboration d'une démarche de recherche-développement et d'accompagnement de projets d'innovation technopédagogique en contexte universitaire

Alex Boudreau, Florian Meyer, Caroline Bourque, Marie-Ève Desrochers, Caroline Pelletier, Céline Garant, Université de Sherbrooke

Alex.Boudreau@USherbrooke.ca, Florian.Meyer@USherbrooke.ca, Caroline.Bourque@USherbrooke.ca, Marie-Eve.Desrochers@USherbrooke.ca, Caroline.Pelletier@USherbrooke.ca, Celine.Garant@USherbrooke.ca

Résumé

L'équipe du Pôle d'innovation technopédagogique de la faculté d'éducation de l'Université de Sherbrooke est appelée à accompagner des équipes pédagogiques, des personnes formatrices, et des gestionnaires dans l'esquisse, la formulation, la conduite, l'évaluation et l'institutionnalisation de projets d'innovation technopédagogiques. Mais comment structurer les opérations d'accompagnement de nombreux projets par une petite équipe de façon à 1) assurer l'agilité nécessaire à la créativité et l'innovation, 2) favoriser des résultats à valeur ajoutée concrets, efficaces, et opérationnalisables pour une institution d'éducation, 3) assurer une démarche scientifiquement rigoureuse et 4) maximiser le transfert des connaissances développées?

Pour tenter de relever ce défi, nous avons formulé une démarche de recherche-développement fondée dans les principes du design thinking (Herbert, 1969, Plattner, Meinel et Leifer, 2010), marquée par la perspective de l'expérience-usager (UX) (Law et al., 2009), et alignée avec la méthodologie de recherche orientée par la conception « design-based-research » (Sanchez et Monod-Ansaldi, 2015, Wang et Hannafin, 2005). Nous avons aussi dressé des parallèles avec les méthodologies de design pédagogique SoTL (Bélisle, Lison et Bédard, 2016) ADDIE (Maribe Branch, 2009) et SAM (Allen, 2012) et nous avons tenté d'articuler le tout en cohérence avec les principes d'une organisation apprenante (Scharmer, 2009).

Cette démarche de recherche-développement a ensuite servi à expliciter un processus d'évaluation et de priorisation des demandes d'accompagnement ainsi qu'un référentiel pour la priorisation et la gestion des projets, avec pour retombées anticipées d'augmenter l'efficacité des membres de l'équipe ainsi que la valeur ajoutée par les projets d'innovations (valeur pédagogique, professionnelle, organisationnelle, sociale).

Références

- Allen, M. (2012). *Leaving ADDIE for SAM : An Agile Model for Developing the Best Learning Experiences*. American Society for Training & Development.
- Bélisle, M., Lison, C. et Bédard, D. (2016). Accompagner le Scholarship of Teaching and Learning. Dans A. Daele et E. Sylvestre (dir.), *Comment développer le conseil pédagogique dans l'enseignement supérieur ?* (p.75-108). Belgique : De Boeck supérieur.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer Science & Business Media.



Law, E., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A. et Kort, J., (2009). Understanding, Scoping and Defining User Experience: A Survey Approach. *Proceedings of Human Factors in Computing Systems conference*. Boston : CHI'09.

Plattner, H., Meinel, C., et Leifer, L. (2010). *Design Thinking : Understand, Improve, Apply*. Berlin, Allemagne : Springer.

Sanchez, É. et Monod-Ansaldi, R. (2015). Recherche collaborative orientée par la conception. *Éducation et didactique*, 9(2), 73-94.

Scharmer, O. (2007). *Theory U : Leading from the Future as it Emerges*. Cambridge : Society for Organizational Learning.

Simon, H. (1969). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: MIT Press.

Wang, F., et Hannafin, M. J. (2005). Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.