

MoodleMoot France (2-4 juillet 2024, Marseille)

Évaluation par les pairs avec rétroaction : focus sur l'expérience utilisateur des étudiant·es pour comparer l'atelier Moodle et ChallengeMe

Accroche : Rétroaction et expérience utilisateur : atelier Moodle versus ChallengeMe

Résumé (500 mots)

L'évaluation par les pairs encourage l'autoévaluation, le développement de l'esprit critique, et la collaboration entre étudiant·es. La rétroaction consiste à évaluer la qualité du feedback reçu pendant l'évaluation par les pairs en vue de l'améliorer. Par exemple, un feedback lapidaire, exclusivement positif ou ne contenant aucune suggestion d'amélioration est moins utile qu'un feedback complet, équilibré entre commentaires positifs et négatifs et contenant des suggestions constructives.

Sur Moodle, deux ateliers distincts sont nécessaires pour l'évaluation par les pairs avec rétroaction, un pour l'évaluation et un pour la rétroaction, tandis que sur ChallengeMe, ces deux activités sont intégrées dans un même "Challenge". L'atelier Moodle permet d'utiliser des grilles critériées d'évaluation. Sur ChallengeMe, il faut simuler chaque ligne de la grille sur une échelle à 10 étoiles, où chaque groupement d'étoiles correspond à un niveau ABCD de la grille.

Cette étude (28 Fév.-15 Mai 2024) compare l'expérience utilisateur (UX) des étudiant·es entre Moodle et ChallengeMe pour l'évaluation par les pairs avec rétroaction. L'UX fait référence à l'utilisabilité du et au ressenti des utilisateurs à son égard. Pour comparer les deux plateformes, nous demandons aux N=34 étudiant·es de remettre deux travaux T1 et T2, alternant entre les deux plateformes. A l'issue de chaque travail, nous mesurons l'UX au moyen du questionnaire standardisé UEQ+ et capturons leur perception de l'évaluation par les pairs avec rétroaction au moyen d'un questionnaire fait maison. A la fin du semestre, nous collectons leurs préférences entre les deux plateformes au moyen d'un questionnaire fait-maison.

Les données ne montrent pas de différence notable entre Moodle et ChallengeMe en termes d'UX ou de compétences acquises. En revanche, les préférences sont très marquées : une moitié des étudiant·es préfère ChallengeMe pour la rapidité et la fluidité du processus complet, l'autre moitié préfère Moodle pour la clarté, la précision et l'efficacité de la grille critériée. La configuration des activités et la modération de la séance sont plus aisées sur ChallengeMe pour l'enseignante.

Cette présentation fait les contributions suivantes :

- Comparer l'UX et les fonctionnalités entre Moodle et ChallengeMe pour l'évaluation par les pairs avec rétroaction
- Discuter de l'intégration de la rétroaction à l'atelier Moodle pour promouvoir l'apprentissage collaboratif et améliorer les compétences critiques des étudiant·es
- Partager une méthodologie d'évaluation UX, adaptable et répliquable, mettant l'accent sur l'importance de l'UX pour l'acceptation des utilisateurs.

Nous sommes convaincues que cette contribution fournira des perspectives intéressantes et des idées novatrices pour la communauté Moodle, tout en renforçant son engagement envers l'amélioration continue de l'expérience d'apprentissage en ligne.

Originalité

Notre contribution se distingue par son originalité à plusieurs niveaux :"

- Démonstration de l'importance cruciale de la rétroaction dans le contexte de l'expérience utilisateur.
- Exploration d'un domaine peu exploré : les études UX dans le contexte de l'éducation, pourtant essentielles tant pour les étudiants que pour les enseignants.
- Développement d'une méthodologie UX spécifique et adaptable, prête à être appliquée à d'autres cas similaires, offrant ainsi une valeur ajoutée à la communauté Moodle et au-delà.

MoodleMoot Global (October 22-24, Merida, Mexico)

Titre : Enhancing Learning Experience and Teaching Outcomes with Feedback: A Comparative Study Between Moodle Workshop and ChallengeMe

Keywords: #optimizing outcomes, #intermediate, #Moodle workshop, #ChallengeMe, #user experience

300 words

Peer assessment encourages self-assessment, critical thinking, and collaboration. Retrofeedback involves evaluating the quality of received peer assessment for improvement purposes. Solely positive assessment lacking improvement suggestions is less useful than assessment balancing positive and negative comments with constructive suggestions.

On Moodle, two separate workshops are required for peer assessment with retrofeedback (PAWR), one for assessment and one for feedback, while on ChallengeMe, these two activities are integrated into a single "Challenge". The Moodle workshop allows the use of rubrics for evaluation. On ChallengeMe, each line of the rubric needs to be simulated on a 10-star scale, where each cluster of stars corresponds to a level ABCD of the rubric.

This study (Feb 28-May 15, 2024) compares student user experience (UX) between Moodle and ChallengeMe for PAWR. UX includes system usability (utility, perspicuity, efficiency, dependability) and user perception (quality/trustworthiness of content, clarity, trust). N=34 students submitted two assignments T1 and T2, alternating between platforms. After each assignment, UX was measured using the standardized UEQ+ questionnaire and their perception of PAWR captured using a custom questionnaire. At semester end, their platform preferences were collected via a custom questionnaire.

The data show no significant difference between Moodle and ChallengeMe in terms of UX or skills acquired. However, preferences are clear: half of the students prefer ChallengeMe for its speed and smoothness, while the other half prefers Moodle for the clarity, precision, and efficiency of the rubric. Activity setup and session moderation are easier for the instructor on ChallengeMe.

This presentation makes the following contributions:

- Comparing UX and features between Moodle and ChallengeMe for PAWR
- Discussing the integration of retrofeedback into the Moodle workshop to promote collaborative learning and enhance students' critical skills
- Sharing an adaptable and replicable UX evaluation methodology, emphasizing the importance of UX for user acceptance.