

2019-2020

# OFFRE DE FORMATION POUR L'ACCOMPAGNEMENT DES PRATIQUES ENSEIGNANTES



## **Direction de l'Innovation pédagogique**

Service Pédagogie - Service Techno-pédagogie



## **Direction du développement et de la gestion prévisionnelle des compétences**

Services formation des personnels



**OFFRE DE FORMATION  
POUR L'ACCOMPAGNEMENT  
DES PRATIQUES ENSEIGNANTES**

**2019-2020**

# INTRODUCTION

L'Université de Lille place l'innovation pédagogique au cœur de ses préoccupations stratégiques. Les transformations des pratiques pédagogiques doivent nous permettre d'atteindre nos objectifs fondamentaux, à savoir une meilleure réussite étudiante, une professionnalisation encore plus forte des étudiants et donc une meilleure insertion des diplômés, tout en continuant de placer les apprenants au cœur du dispositif.

Pour atteindre ces objectifs, une double dynamique est mise en œuvre.

Une dynamique globale qui vise à mobiliser les équipes des formations avec une finalité structurante de l'offre de formation. Il s'agit d'accompagner les équipes dans une transformation des pratiques pédagogiques en lien avec une évolution de l'architecture des formations. L'objectif est de disposer de formations flexibles, modularisées utilisant une pédagogie adaptée aux divers publics et aux diverses formes d'enseignement selon que la formation est réalisée complètement en présentiel ou à distance ou qu'elle le soit en logique hybride. Les nouvelles pratiques pédagogiques doivent permettre de développer une personnalisation des parcours des étudiants selon leur projet personnel et professionnel, en ayant recours à l'apprentissage adaptatif (que permet la combinaison des algorithmes, de la psychologie cognitive et les traces d'apprentissage).

Une autre dynamique vise plus spécifiquement les enseignants, tant individuellement que dans une logique plus collective. Il s'agit de les accompagner dans la transformation de leurs pratiques pédagogiques pour leurs enseignements et toujours au regard de nos objectifs fondamentaux.

Un nouveau dispositif est mis en place pour un accompagnement propre aux maîtres de conférences nouvellement recrutés, depuis septembre 2018. Ce dispositif dédié ne remet évidemment pas en cause celui existant au profit de l'ensemble de la communauté universitaire, avec notamment l'offre de formation en matière de pratiques enseignantes mais aussi les échanges de bonnes pratiques et des espaces de travail collaboratifs. Il s'agit aussi de mieux reconnaître l'investissement pédagogique des enseignants, dans le cadre du référentiel horaires et dans le déroulé de leur carrière.

La mise en œuvre de cette politique d'innovation pédagogique nécessite une réflexion globale sur le choix de la pédagogie adaptée (pédagogie active, pédagogie par programme, par projet, pédagogie par simulation, par utilisation de la réalité virtuelle immersive) ou sur celui de stratégies pédagogiques plurielles, sur les outils numériques pertinents, sur l'aménagement des locaux (salles pédagogiques innovantes) et sur la valorisation des équipes (par des BQF, bonus qualité formation) et des enseignants (par des BQE, bonus qualité enseignant).

La Direction de l'innovation pédagogique, créée par l'Université de Lille, est le vecteur de cette politique volontariste. Ses différents services, avec leur spécialisation, peuvent ainsi accompagner les équipes et les enseignants sur les divers aspects de mise en œuvre d'une pratique pédagogique innovante, faisant notamment appel aux outils numériques et multimédias.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>
---------------------------	----------

## **ATELIERS DE PÉDAGOGIE**

### **CONCEVOIR UN ENSEIGNEMENT**

DÉFINIR LES OBJECTIFS VISÉS PAR SES ENSEIGNEMENTS .....	11
STRUCTURER LES CONTENUS DE SES ENSEIGNEMENTS .....	12
CHOISIR DES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT ADAPTÉES AUX APPRENTISSAGES VISÉS ..	13
MIEUX COMPRENDRE LES PROCESSUS D'APPRENTISSAGE.....	14
L'ERREUR, UN OUTIL POUR ENSEIGNER .....	15
CONCEVOIR ET STRUCTURER AVEC COHÉRENCE SES ENSEIGNEMENTS GRÂCE AUX PRINCIPES DE L'ALIGNEMENT PÉDAGOGIQUE.....	16
CONCEVOIR ET ANIMER DES FORMATIONS HYBRIDES ET À DISTANCE .....	17
CONNAÎTRE ET UTILISER LES RESSOURCES DES BIBLIOTHÈQUES POUR ENRICHIR SES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES .....	18

### **INTERAGIR ET COMMUNIQUER**

RÉUSSIR SON 1ER QUART D'HEURE ET ORGANISER SON SYLLABUS .....	19
CONCEVOIR ET UTILISER UN DIAPORAMA À DES FINS D'ENSEIGNEMENT .....	20
DÉVELOPPER L'INTERACTIVITÉ DANS LES GRANDS GROUPES (TYPE AMPHI) .....	21
ACCOMPAGNER LE TRAVAIL DE GROUPE DE SES ÉTUDIANTS .....	22
LA POSTURE DE TUTEUR : COMMENT ACCOMPAGNER EFFICACEMENT SES ÉTUDIANTS ? .....	23
LES ADULTES EN REPRISE D'ÉTUDES À L'UNIVERSITÉ : S'ADRESSER À UN PUBLIC DE FORMATION CONTINUE.....	24
OPTIMISER SA COMMUNICATION VERBALE ET NON VERBALE DANS SES ENSEIGNEMENTS .....	25
DES PISTES POUR SOUTENIR LA MOTIVATION DE SES ÉTUDIANTS .....	26

## ÉVALUER LES APPRENTISSAGES

FORMULER DES FEEDBACKS CONSTRUCTIFS POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES..	27
LES GRILLES CRITÉRIÉES: UN OUTIL D'ÉVALUATION ET D'APPRENTISSAGE .....	28
L'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES PAR LES PAIRS (EPP) : POURQUOI ET COMMENT DEMANDER AUX ÉTUDIANTS DE S'ÉVALUER ENTRE EUX ?.....	29
PRÉVENIR LE PLAGIAT AUPRÈS DE SES ÉTUDIANTS.....	30
DÉCOUVRIR LE PORTFOLIO POUR ÉVALUER LES COMPÉTENCES.....	31
CONCEVOIR ET UTILISER DES QCM POUR ÉVALUER SES ÉTUDIANTS .....	32
EVALUER SES ÉTUDIANTS AVEC DES OUTILS ADAPTÉS .....	33

## TRANSFORMER LES ENSEIGNEMENTS

PREMIERS PAS AVEC LA CLASSE INVERSÉE.....	34
CONCEVOIR ET ENCADRER UN APPRENTISSAGE PAR PROBLÈMES (APP).....	35
DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ DANS SES ENSEIGNEMENTS.....	36
ORGANISER SES FORMATIONS AVEC L'APPROCHE PAR COMPÉTENCE .....	37
CONSTRUIRE UN ESCAPE GAME POUR SES ENSEIGNEMENTS .....	38
JOUER AVEC SES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT : POURQUOI ET COMMENT «GAMIFIER» SES COURS ? .....	39
DÉVELOPPER L'ESPRIT D'ENTREPRENDRE À TRAVERS SES ENSEIGNEMENTS.....	40
ORGANISER UN TRAVAIL EN PETITS GROUPES AVEC LES PÉDAGOGIES ACTIVES .....	41
S'INITIER À L'ANALYSE DE PRATIQUE PÉDAGOGIQUE AVEC NÉOPASSUP .....	42
CONSTRUIRE ET ANIMER DES JEUX DE RÔLES DANS SES ENSEIGNEMENTS.....	43

## VALORISER SON DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL EN PÉDAGOGIE

VALORISER SES PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT DANS LA DÉMARCHE DU SCHOLARSHIP OF TEACHING AND LEARNING (SOTL) .....	44
L'ÉVALUATION DES ENSEIGNEMENTS PAR LES ÉTUDIANTS (EEE) : UN OUTIL POUR CONSTRUIRE SON DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL EN PÉDAGOGIE .....	45
ANALYSER SES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES AVEC L'ÉCRITURE RÉFLEXIVE .....	46

# ATELIERS DE PÉDAGOGIE NUMÉRIQUE

## UTILISER LA PLATEFORME MOODLE

CRÉER UN ESPACE DE COURS ET DONNER ACCÈS À SES ÉTUDIANTS .....	49
DIFFUSER DES CONTENUS MULTIMÉDIA .....	50
METTRE EN PLACE DES ACTIVITÉS DE PRODUCTION ÉCRITE EN LIGNE.....	51
EVALUER LES APPRENANTS AVEC L'ACTIVITÉ «TEST» (DONT QCM).....	52
EVALUER LES APPRENANTS AVEC L'ACTIVITÉ «TEST HORS LIGNE MOODLE» (QCM PAPIER).....	53
UTILISER LES FONCTIONS AVANCÉES DE L'ACTIVITÉ «DEVOIR» .....	54
ORGANISER LE SUIVI DES APPRENANTS ET CRÉER DES SÉQUENCES D'ACTIVITÉS .....	55
ENJOLIVER SON COURS À L'AIDE D'ÉLÉMENTS GRAPHIQUES.....	56
UTILISER L'OUTIL DE CLASSE VIRTUELLE BIG BLUE BUTTON .....	57
RENDRE SES ESPACES DE COURS MOODLE ACCESSIBLES.....	58
RENDRE LES RESSOURCES ET LES ACTIVITÉS EN LIGNE PLUS INTÉRACTIVES AVEC H5P	59

## PRODUIRE DES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

VIDÉO PÉDAGOGIQUE : ENREGISTRER AVEC UN SMARTPHONE ET RÉALISER UN MONTAGE À L'AIDE DE LOGICIELS DÉDIÉS.....	60
VIDÉO PÉDAGOGIQUE : ENREGISTRER UNE VIDÉO DE SON ÉCRAN (SCREENCASST) .....	61
VIDÉO PÉDAGOGIQUE : HÉBERGER SES VIDÉOS SUR POD, LES ENRICHIR ET LES PARTAGER SUR MOODLE.....	62
PRODUIRE UN DOCUMENT AUDIOVISUEL .....	63
RÉALISER DES PRÉSENTATIONS EFFICACES ET PERSONNALISÉES.....	64
RENDRE SES SUPPORTS DE COURS INTERACTIFS ET MULTI-SUPPORTS AVEC SCENARI OPALE (NIVEAU 1).....	65
RENDRE SES SUPPORTS DE COURS INTERACTIFS ET MULTI-SUPPORTS AVEC SCENARI OPALE (NIVEAU 2).....	66
RENDRE SES SUPPORTS DE COURS ACCESSIBLES .....	67
RENDRE SES SUPPORTS DE COURS ACCESSIBLES DANS SCENARI OPALE .....	68

## DÉCOUVRIR...

PANORAMA DES OUTILS ET SERVICES NUMÉRIQUES .....	69
DÉTECTER LE PLAGIAT À L'AIDE DE COMPILATIO .....	70
ACCROITRE L'INTERACTIVITÉ DE SES ENSEIGNEMENTS GRÂCE AUX APPAREILS MOBILES .....	71
CONSTRUIRE UN ESCAPE GAME POUR SES ENSEIGNEMENTS .....	72
DÉCOUVRIR LES RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES (REL) .....	73
DÉCOUVRIR LES DISPOSITIFS DE TYPE MOOC (MASSIVE OPEN ONLINE COURSES) .....	74
L'IMPACT DU RGPD SUR LE MÉTIER DE L'ENSEIGNANT .....	75
COMPRENDRE LES NORMES D'ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE .....	76

## VALORISER...

EDITER SA PAGE PROFESSIONNELLE POUR VALORISER SA RECHERCHE ET SES ENSEIGNEMENTS.....	77
---	----

NOTES .....	78
-------------	----

# ATELIERS DE PÉDAGOGIE

Les ateliers sont conçus et animés par les conseillers pédagogiques de la Direction de l'Innovation Pédagogique, sauf indication contraire.

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Prendre conscience de l'importance de formuler des objectifs d'apprentissage
- Rédiger des objectifs cohérents aux regards des apprentissages visés par vos enseignements
- Formuler des objectifs centrés sur les apprenants

 **DESCRIPTION**

Les enseignants passent, en général, beaucoup de temps à expliquer à leurs étudiants ce qu'ils attendent d'eux, ce qui sera évalué, la nature des questions posées, etc. Pourtant, un bon nombre d'étudiants semble toujours ne pas être en mesure de se projeter sur ce qu'il faudra faire pour l'examen... Alors que certains ont compris qu'il faudrait appliquer des théories présentées en classe à des situations spécifiques, d'autres pensent qu'il va falloir répéter ce qu'ils ont entendu en cours. Cet atelier vous aidera à clarifier la nature et le niveau des apprentissages visés par vos enseignements ainsi qu'à formuler des objectifs plus précis et plus compréhensibles pour vos étudiants.

# STRUCTURER LES CONTENUS DE SES ENSEIGNEMENTS

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Expérimenter une méthode de structuration de ses contenus d'enseignement
- Utiliser les cartes conceptuelles comme outil d'apprentissage pour ses étudiants

 **DESCRIPTION**

Lorsqu'un enseignant se voit confier un enseignement, il y a parmi les multiples questions qu'il se pose, celle du contenu disciplinaire à couvrir et de sa structuration. Une fois ce choix de contenu opéré, l'enseignant doit le structurer dans le but, d'une part, de présenter les principaux concepts abordés et, d'autre part, d'expliquer leurs liens afin de faciliter leur apprentissage par les étudiants. Cet atelier propose d'utiliser les cartes conceptuelles pour vous aider à visualiser l'ensemble des contenus d'un enseignement et réfléchir à comment le structurer. Il permettra également d'envisager la manière dont les cartes conceptuelles peuvent être utilisées avec les étudiants pour les aider à faire du lien entre les différents éléments abordés dans votre cours.

# CHOISIR DES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT ADAPTÉES AUX APPRENTISSAGES VISÉS

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Faire le point sur sa vision de l'enseignement et ses habitudes pédagogiques
- Découvrir de nouvelles façons d'envisager l'enseignement et l'apprentissage
- Choisir des méthodes d'enseignement en fonction des apprentissages visés chez les étudiants

 **DESCRIPTION**

On associe souvent à l'enseignement universitaire le recours à des méthodes d'enseignement transmissives et magistrales. Ces méthodes sont tout à fait pertinentes pour transmettre un grand nombre d'informations à un large public. Néanmoins, lorsqu'il s'agit de développer des capacités de discussion, d'analyse ou de réflexion chez l'étudiant, elles s'avèrent peu efficaces. La littérature pédagogique dénombre plusieurs centaines de méthodes pédagogiques, cet atelier vous permettra d'élargir vos pratiques et de sélectionner les méthodes les plus adéquates pour atteindre les objectifs d'apprentissage visés par vos enseignements.

# MIEUX COMPRENDRE LES PROCESSUS D'APPRENTISSAGE

 **DURÉE**  
3 heures

-  **OBJECTIFS**
- Comprendre le fonctionnement cognitif et en identifier les limites
  - Identifier des stratégies d'apprentissage des étudiants
  - Concevoir des activités d'enseignement pour soutenir les apprentissages des étudiants

 **DESCRIPTION**

Comment accompagner les apprentissages de mes étudiants ? En tant qu'enseignants, cette question guide nos choix de la sélection de contenus jusqu'aux évaluations. Cette formation apporte des éclairages issus des sciences cognitives sur la manière dont le cerveau traite les informations disponibles ainsi que sur les distinctions à considérer entre mémorisation et compréhension. Par ailleurs, cet atelier aborde les différentes stratégies d'apprentissage et les actions mobilisables par les enseignants pour guider le travail des étudiants.

# L'ERREUR, UN OUTIL POUR ENSEIGNER

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Changer de point de vue sur le statut des erreurs dans les apprentissages
- Utiliser les erreurs de ses étudiants dans une stratégie pédagogique

 **DESCRIPTION**

Cet atelier propose de réfléchir au statut de l'erreur dans les situations d'enseignement et d'apprentissage. L'idée est ici de dépasser le statut négatif de l'erreur pour l'envisager plutôt comme un indice permettant de comprendre les processus d'apprentissage des étudiants et repérer leurs difficultés. Dans cette perspective, l'erreur devient un élément significatif, voire même nécessaire à l'apprentissage. Cet atelier montrera comment il est possible de s'appuyer sur les erreurs commises par les étudiants pour analyser ce qui se joue dans l'apprentissage et mieux fonder l'intervention pédagogique.

# CONCEVOIR ET STRUCTURER AVEC COHÉRENCE SES ENSEIGNEMENTS GRÂCE AUX PRINCIPES DE L'ALIGNEMENT PÉDAGOGIQUE

 **DURÉE**  
4 heures

 **OBJECTIFS**

- Définir et rédiger les objectifs d'apprentissages visés par vos enseignements
- Expérimenter une méthode de structuration de vos contenus
- Choisir les méthodes d'enseignement en lien avec les objectifs d'apprentissages visés et les contenus

 **DESCRIPTION**

L'alignement pédagogique peut être défini comme une méthode pour la construction d'un enseignement grâce à la mise en cohérence du contenu avec les objectifs d'apprentissages, les méthodes et activités pédagogiques et les modalités d'évaluation. Après avoir clarifié la nature et le niveau des apprentissages visés par vos enseignements, vous formulerez des objectifs plus précis et plus compréhensibles par vos étudiants. Vous utiliserez ensuite les cartes conceptuelles pour structurer vos enseignements avant de choisir et d'adapter des méthodes pour atteindre les objectifs d'apprentissage visés.

# CONCEVOIR ET ANIMER DES FORMATIONS HYBRIDES ET À DISTANCE

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- ➔ Appréhender les différents modèles pédagogiques de cours hybrides et à distance et les types d'activités à proposer aux étudiants
- ➔ Concevoir et scénariser un enseignement hybride et à distance
- ➔ Organiser et animer des activités pédagogiques pour soutenir les étudiants dans leurs démarches d'apprentissage à distance

 **DESCRIPTION**

Les formations hybrides et à distance rompent avec les trois unités de temps de lieu et d'action propres au modèle classique de l'enseignement. Dans cette formation, vous découvrirez la diversité des modèles possibles, les types d'activités réalisables à distance, les stratégies et méthodes de scénarisation pédagogique, ainsi que l'animation et l'accompagnement pédagogique à prévoir.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**

En lien avec l'atelier "**Découvrir les ressources éducatives libres (REL)**" (page 9) et "**Utiliser l'outil de classe virtuelle Big Blue Button**" (page 57).

# CONNAÎTRE ET UTILISER LES RESSOURCES DES BIBLIOTHÈQUES POUR ENRICHIR SES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Identifier et sélectionner les ressources documentaires utiles pour ses étudiants et adaptées aux objectifs pédagogiques de ses enseignements
- Utiliser efficacement les ressources des bibliothèques pour construire ses enseignements et les médiatiser auprès des étudiants
- Connaître et utiliser les outils de gestion de références bibliographiques pour l'élaboration de travaux avec ses étudiants

 **DESCRIPTION**

Cet atelier présente les ressources documentaires des bibliothèques de l'université (moteur de recherche, bases de données, portails, documentation électronique et papier, ressources en accès libre : open access, etc.) en lien avec son champ disciplinaire. Il vise à donner des pistes de travail pour l'acquisition de compétences transversales dont les compétences informationnelles. Au cours de cet atelier, différentes méthodes et stratégies seront présentées pour vous accompagner au mieux dans ces objectifs.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**

En lien avec l'atelier "**Découvrir les ressources éducatives libres (REL)**" (page 73).

 **INTERVENANTS**

Conseiller pédagogique du service Cape et un Professionnel des bibliothèques et de l'Information Scientifique et Technique.

# RÉUSSIR SON 1ER QUART D'HEURE ET ORGANISER SON SYLLABUS

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Organiser efficacement les premières minutes de ses enseignements
- Construire un syllabus de cours

 **DESCRIPTION**

Le premier contact avec les étudiants est un moment crucial, il conditionne bien souvent le déroulement de la suite de l'enseignement. C'est notamment le moment de préciser vos objectifs pédagogiques, d'informer les étudiants concernant vos attentes en termes de travail et de comportement, et de présenter les modalités d'évaluation. La rédaction d'un syllabus (ou plan de cours) vous permettra de matérialiser et d'explicitier tous ces éléments. Il s'agit de formaliser ce qui deviendra le contrat pédagogique que vous présenterez à vos étudiants.

# CONCEVOIR ET UTILISER UN DIAPORAMA À DES FINS D'ENSEIGNEMENT

 **DURÉE**  
3 heures

-  **OBJECTIFS**
- Prendre connaissance des principales règles de lisibilité des diaporamas
  - Cerner les atouts de l'usage d'un diaporama pour l'enseignement
  - Construire des diaporamas qui soutiennent les apprentissages des étudiants.

 **DESCRIPTION**

L'utilisation du diaporama est devenue, au fil des années, un usage quasi incontournable en enseignement. Il n'est alors pas rare de voir les étudiants recopier, une à une chacune des diapositives ou encore s'énerver parce que le diaporama passe trop vite. On peut s'interroger sur la pertinence de ce support pour l'enseignement. Pourtant, un diaporama simple et adapté permet d'insister efficacement sur des points-clés et de conserver l'attention de la classe. Comment modifier rapidement ses diaporamas pour les rendre plus lisibles ? Quelles règles de présentation faut-il avoir à l'esprit ? Comment faire pour qu'ils soient plus utiles aux apprentissages ? Cet atelier vous aidera à répondre à ces questions.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**  
En lien avec l'atelier "**Réaliser des présentations efficaces et personnalisées**" (page 64).

# DÉVELOPPER L'INTERACTIVITÉ DANS LES GRANDS GROUPES (TYPE AMPHI)

 **DURÉE**  
3 heures 30

 **OBJECTIFS**

- Prendre conscience de l'intérêt de développer l'interactivité dans les enseignements en grands groupes
- Acquérir des méthodes pour susciter la participation des étudiants
- Diversifier les scénarios que vous mettez en œuvre pour faire participer vos étudiants

 **DESCRIPTION**

L'enseignement en amphithéâtre est souvent associé à un enseignement de masse au cours duquel l'enseignant dispense le «savoir» et où les étudiants écoutent et prennent des notes. On peut reprocher à ce type d'enseignement de rendre passifs les apprenants et de favoriser les apprentissages dits «en surface». Les pédagogies «actives», essentiellement centrées sur l'étudiant, paraissent alors souvent difficiles à mettre en œuvre dans ce type de contexte. Et pourtant, vous verrez au cours de cet atelier plusieurs méthodes permettant de favoriser l'apprentissage des étudiants en les rendant actifs, et ceci, même en grand auditoire !

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**

En lien avec l'atelier "**Accroître l'interactivité de ses enseignements grâce aux appareils mobiles**" (page 71).

# ACCOMPAGNER LE TRAVAIL DE GROUPE DE SES ÉTUDIANTS

## DURÉE

3 heures 30

## OBJECTIFS

- Comprendre les dynamiques de groupe
- Adapter sa posture d'enseignement à l'encadrement de groupes d'étudiants
- Découvrir des outils de partage de la parole et d'organisation du travail en groupe
- Questionner l'évaluation du travail de groupe

## DESCRIPTION

Vous utilisez ou souhaitez utiliser des pédagogies actives, de la classe inversée, de l'apprentissage par problème, etc. ? Faire travailler les étudiants en groupe n'est pas toujours facile ! Pour que le travail en groupe soit réellement un lieu d'un apprentissage, des méthodes existent pour permettre de partager la parole, de prendre des décisions de manière collégiale, de gérer les conflits... Cet atelier s'intéressera au changement de posture de l'enseignant qui doit alors faciliter les échanges et le travail collectif des étudiants.

# LA POSTURE DE TUTEUR : COMMENT ACCOMPAGNER EFFICACEMENT SES ÉTUDIANTS ?

 **DURÉE**  
3 heures

-  **OBJECTIFS**
- Comprendre les enjeux du tutorat et son rôle de tuteur
  - Acquérir des outils et méthodes d'accompagnement individuel
  - Adapter sa manière de tutorer au profil de son stagiaire

 **DESCRIPTION**

Devenir tuteur, c'est accompagner la montée en compétences et aider à s'intégrer dans un environnement institutionnel. Le tuteur est là pour adapter et corriger mais aussi pour aider en tenant compte du profil spécifique de son pupille. Pour accompagner au mieux, il doit prendre conscience de ses propres savoirs et savoir-faire, être capable de mettre des mots sur son expérience, bien communiquer, accompagner ... Cet atelier permettra aux participants de se projeter dans les différentes étapes de son rôle de tuteur : formuler des objectifs, définir des étapes de progression, identifier des situations de travail formatrices, faire des feedbacks constructifs, utiliser des outils de suivi, etc. Cette formation vous fournira des méthodes et outils pour préparer votre rencontre avec la personne que vous accompagnez et la conduire progressivement vers l'autonomie dans ses activités.

# LES ADULTES EN REPRISE D'ÉTUDES À L'UNIVERSITÉ : S'ADRESSER À UN PUBLIC DE FORMATION CONTINUE

 **DURÉE**  
Journée

 **OBJECTIFS**

- Appréhender le cadre réglementaire de la formation continue à l'Université, ses acteurs et ses publics cibles
- Comprendre le rapport à la formation d'un adulte : la construction d'un projet de reprise d'études
- Comprendre la relation pédagogique : les postures de l'enseignant et de l'apprenant dans les situations d'apprentissage (à partir de mise en situation réelle)
- S'approprier des démarches et outils pédagogiques innovantes dans le cadre d'interventions auprès des publics adultes, de formation continue

 **DESCRIPTION**

La formation proposée s'adresse aux enseignants-chercheurs amenés à intervenir, enseigner auprès d'un public adulte (salariés, demandeurs d'emploi) en reprise d'études dans le cadre d'une formation longue (Licence, Master, Doctorat) ou une formation courte (Certificat Universitaire, CU, Diplôme Universitaire, DU). Nous prendrons d'abord le temps de nous approprier un langage commun, de rappeler les principes de base de l'andragogie (pédagogie de l'adulte) et de présenter le cadre réglementaire de la FC, ses acteurs et ses publics cibles à partir de documents ressources avec des clés de lecture facilitant la compréhension des différents dispositifs existants. Nous nous intéresserons ensuite à la relation pédagogique : présentation de quelques approches en matière d'intervention pédagogique auprès des adultes (relation enseignant- apprenant, le capital expérientiel de l'adulte, l'approche par compétences, le rapport et les attentes de la formation d'un adulte) : échanges et partage d'expériences. A partir d'études de cas, une mise en situation permettra d'observer les caractéristiques d'un groupe d'étudiants - stagiaires en Formation Continue - et de les analyser à partir d'une grille de lecture.

 **INTERVENANTS**

Co-animation par des conseillers pédagogiques du Cape et personnels de la DFCA.

# OPTIMISER SA COMMUNICATION VERBALE ET NON VERBALE DANS SES ENSEIGNEMENTS

 **DURÉE**  
Journée

 **OBJECTIFS**

- Identifier les facteurs favorables à l'écoute et à la compréhension
- (Re)connaître son « style » dans le domaine de l'expression orale
- Modifier, conforter et/ou utiliser plus efficacement son mode personnel d'expression

 **DESCRIPTION**

Dans les pratiques enseignantes à l'université, la communication orale est essentielle, elle joue un rôle prépondérant dans la relation pédagogique avec les étudiants. Toutefois, il est peu courant de travailler sur cette compétence. Pourtant, être un bon orateur favorise l'apprentissage, crée ou accroît la motivation des apprenants. Cela tend non seulement à réduire la passivité et l'absentéisme des étudiants, mais aussi à maintenir ou développer l'enthousiasme des enseignants. Cet atelier s'intéressera au repérage des attitudes, gestes et comportements (verbaux et non-verbaux) qui rendent un cours et une allocution efficaces et attractifs. Les participants vivront des mises en situation (de manière ludique) en vue d'améliorer leurs propres prises de paroles en tant qu'enseignant. Les modalités pédagogiques seront variées :

- Analyse / observation - étude de cas (vidéo)
- Identification des facteurs-clés d'une communication orale réussie
- Echanges autour des difficultés observées et/ou rencontrées dans sa pratique
- Exercices / jeux de mises en situation
- Analyses individuelles des aptitudes et axes de développement
- Synthèse

**Demande préalable :**

- Avoir la volonté d'analyser de sa propre pratique, son mode d'expression orale.
- Répondre au questionnaire qui sera envoyé suite à votre inscription

 **INTERVENANTS**  
Intervenant extérieur.

# DES PISTES POUR SOUTENIR LA MOTIVATION DE SES ÉTUDIANTS

## DURÉE

3 heures 30

## OBJECTIFS

- Apprécier le degré de motivation de ses étudiants avec discernement
- Identifier les principaux leviers motivationnels
- Utiliser des moyens pédagogiques pour soutenir la motivation de ses étudiants

## DESCRIPTION

«Les étudiants ne savent plus écouter», «pendant les cours ils font autre chose», «la présence des étudiants dans mon cours diminue au fil du semestre»... On pointe souvent le manque de motivation des étudiants à l'université, et ce, au regard de différents indicateurs : absentéisme, manque d'attention, passivité, etc. L'enseignant se trouve bien souvent démuni face à ces constats. Pourtant, si la motivation est un phénomène complexe, il existe des leviers qui permettent de la soutenir. Cet atelier, très participatif, s'appuiera sur vos pratiques pour mettre en évidence ce que vous faites et ce que vous pourriez faire pour stimuler vos étudiants et apprécier leur degré de motivation.

# FORMULER DES FEEDBACKS CONSTRUCTIFS POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Comprendre les enjeux d'une rétroaction efficace
- Formuler des feedbacks constructifs et formatifs
- Communiquer des feedbacks individuels ou collectifs à ses étudiants

 **DESCRIPTION**

Le feedback ou la rétroaction se définit en pédagogie comme une information formelle ou informelle que l'enseignant fournit à l'étudiant sur une activité d'apprentissage donnée. Il s'agit d'une démarche à la fois complexe et essentielle pour l'enseignant universitaire. En effet, le feedback permet non seulement de soutenir l'apprentissage et la motivation des étudiants, mais aussi de guider leur progression tout en veillant à préserver leur estime.

# LES GRILLES CRITÉRIÉES: UN OUTIL D'ÉVALUATION ET D'APPRENTISSAGE

## DURÉE

3 heures 30

## OBJECTIFS

- Cerner les apports des grilles au regard des principes de subjectivité, fiabilité et validité
- Construire des grilles pour interpréter plus justement les productions des étudiants
- Utiliser les grilles d'évaluation comme outil de feedback pour les étudiants

## DESCRIPTION

Les grilles d'évaluation critériées permettent de réduire la subjectivité de l'enseignant lors de l'interprétation des rendus des étudiants. Le principe est d'établir une correspondance entre d'une part les performances attendues et d'autre part la qualité des productions des étudiants, accompagnés d'une échelle avec plusieurs degrés de performance. Cet atelier porte sur la construction et les apports des grilles d'évaluation critériées en intégrant à la fois une présentation de repères théoriques et des activités adaptées aux enseignements des participants.

## AUTRE FORMATION EN LIEN

En lien avec l'atelier "**Utiliser les fonctions avancées de l'activité «Devoir»**" (page 54).

# L'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES PAR LES PAIRS (EPP) : POURQUOI ET COMMENT DEMANDER AUX ÉTUDIANTS DE S'ÉVALUER ENTRE EUX ?

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Comprendre les enjeux de l'évaluation par les pairs (EPP)
- Concevoir et mettre en place une EPP avec ses étudiants
- Envisager l'EPP comme un outil d'apprentissage pour ses étudiants.

 **DESCRIPTION**

Comment impliquer les étudiants dans le processus d'évaluation pour que ce dernier ne soit pas subi ? Cet atelier aborde les spécificités pédagogiques et techniques de l'évaluation par les pairs en mettant en avant son intérêt formatif pour les étudiants. En effet, en changeant de perspective et en se mettant à la place de l'évaluateur, l'étudiant peut développer des compétences métacognitives qui contribuent efficacement à ses apprentissages. La recherche montre que les résultats de l'évaluation par les pairs et les notes attribuées directement par l'enseignant sont souvent corrélés, nous verrons dans cet atelier les conditions de la réussite d'un tel dispositif. Venez expérimenter une autre manière d'évaluer et de vivre les apprentissages !

# PRÉVENIR LE PLAGIAT AUPRÈS DE SES ÉTUDIANTS

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- S'accorder sur ce qu'on appelle «plagiat» et en appréhender les enjeux (droit, moral, déontologie)
- Accompagner les bonnes pratiques de citations et de référencement des ressources documentaires en lien avec les actions de formation des bibliothèques à destination des publics étudiants
- Développer des actions de sensibilisation au plagiat et de prévention auprès des étudiants
- Mettre en place des procédures de dépistage lors des corrections avec les outils appropriés

 **DESCRIPTION**

Le plagiat consiste à s'emparer, de manière délibérée ou par omission, des mots ou des idées de quelqu'un d'autre et de les présenter comme siens. L'enseignant dans le supérieur a un double rôle. Il doit à la fois détecter le plagiat lors de travaux individuels ou de groupes et permettre aux étudiants de prendre conscience des enjeux notamment juridiques et déontologiques du plagiat et d'acquérir de bonnes pratiques de travail académique dans le cadre des attendus universitaires. Au cours de cet atelier, différentes méthodes et stratégies seront présentées pour vous accompagner au mieux dans ces objectifs.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**

En lien avec l'atelier "**Détecter le plagiat à l'aide de Compilatio**".

 **INTERVENANTS**

Co-animation avec un conseiller pédagogique du service Cape et un professionnel des bibliothèques et de l'Information Scientifique et Technique.

# DÉCOUVRIR LE PORTFOLIO POUR ÉVALUER LES COMPÉTENCES

## DURÉE

3 heures 30

## OBJECTIFS

- Prendre conscience des apports du portfolio pour l'enseignement
- Apprendre à construire et organiser un portfolio
- Utiliser le portfolio pour évaluer les apprentissages de ses étudiants.

## DESCRIPTION

Depuis quelques années, nous entendons régulièrement parler du portfolio dans l'enseignement supérieur. Ce document (numérique ou non) présente une collection ciblée de travaux qui montre les efforts individuels, les progrès et les prestations d'un apprenant sur une thématique ou un objet particulier. Il favorise une perspective réflexive et expérientielle de l'apprentissage. La constitution d'un portfolio peut répondre à différents besoins (validation/ certification, CV, outils de développement professionnel et personnel,...), nous nous focaliserons dans cet atelier sur les possibilités qu'il offre en matière d'apprentissage.

# CONCEVOIR ET UTILISER DES QCM POUR ÉVALUER SES ÉTUDIANTS



## DURÉE

3 heures 30



## OBJECTIFS

- Analyser les intérêts et limites de l'utilisation des QCM
- Concevoir des questions originales et adaptées aux apprentissages visés
- Utiliser des QCM comme outil pour favoriser l'apprentissage de ses étudiants



## DESCRIPTION

Rapide et fiable, l'évaluation par QCM est une pratique de plus en plus courante à l'université. Nous verrons, dans cet atelier, comment rédiger des questionnaires adaptés aux apprentissages et connaissances visées par vos enseignements. Vous saurez définir les pièges à éviter et les traiter. De nombreux exemples de questions originales seront présentés. Une partie importante de l'atelier sera consacrée à étudier la manière dont les QCM peuvent devenir un outil d'évaluation formatif pour renforcer les apprentissages et développer des compétences transversales.



## AUTRE FORMATION EN LIEN

En lien avec l'atelier "**Évaluer les apprenants avec l'activité «Test» (dont QCM)**" (page 52) et "**Évaluer les apprenants avec l'activité «Test hors ligne Moodle» (QCM papier)**" (page 53).

# EVALUER SES ÉTUDIANTS AVEC DES OUTILS ADAPTÉS

## DURÉE

3 heures 30

## OBJECTIFS

- Faire le point sur ses pratiques évaluatives
- Clarifier les finalités de l'évaluation et identifier les forces et les limites des principaux outils
- Choisir des outils d'évaluation appropriés aux apprentissages visés par ses enseignements
- Mieux appréhender les biais inhérents à toute évaluation

## DESCRIPTION

L'évaluation est un aspect de l'enseignement qui suscite de nombreuses questions tant du côté enseignant (Comment vérifier la qualité des apprentissages ? Quelles activités proposées ?) que du côté étudiant (comment faut-il apprendre ? Quel niveau d'investissement est demandé ?). Cet atelier s'intéresse aux nombreux enjeux et aux différentes facettes de l'évaluation à l'université. Les participants seront amenés à réfléchir aux questions suivantes : Quels sont les apprentissages que je souhaite évaluer ? Comment en obtenir une preuve pertinente ? Comment interpréter au mieux cette preuve ? Des points théoriques et activités seront alternés afin que les participants puissent mener une réflexion sur la manière dont ils construisent leurs évaluations et envisager des pistes d'évolution.

## AUTRE FORMATION EN LIEN

En lien avec l'atelier "**Évaluer les apprenants avec l'activité «Test» (dont QCM)**" (page 52).

# PREMIERS PAS AVEC LA CLASSE INVERSÉE



## DURÉE

3 heures 30



## OBJECTIFS

- Comprendre les principes pédagogiques sous-jacents à la classe inversée
- Analyser avec pertinence l'intérêt de mettre en place un dispositif de classe inversée dans vos enseignements
- Tenir compte de «bonnes pratiques» pour élaborer des séquences d'enseignement en classe inversée.



## DESCRIPTION

Que ce soit dans les médias ou auprès de collègues universitaires, il est de plus en plus courant d'entendre parler de la classe inversée comme un dispositif pédagogique qui permet d'impliquer et de favoriser la motivation des étudiants. Cette méthode est basée sur une inversion des temps d'apprentissage entre le cours en présentiel et le temps hors cours. Elle consiste notamment à mettre à disposition les supports de cours ou exercices avant le cours afin que les étudiants s'approprient les notions et puissent bénéficier d'un apprentissage plus actif en présentiel. Cet atelier propose une sensibilisation à l'usage de ce dispositif dans vos enseignements.

# CONCEVOIR ET ENCADRER UN APPRENTISSAGE PAR PROBLÈMES (APP)

 **DURÉE**  
Journée

 **OBJECTIFS**

- Prendre conscience des intérêts de l'APP dans l'enseignement
- Cerner les enjeux et les écueils de cette méthode pédagogique
- Comprendre les règles de construction et d'animation d'un APP
- Acquérir des techniques d'animation d'un APP

 **DESCRIPTION**

L'apprentissage par problèmes (APP) est une méthode pédagogique qui doit permettre à chaque étudiant d'acquérir des connaissances, de réaliser des apprentissages en profondeur, de travailler la compréhension et l'analyse, d'apprendre à travailler en équipe, ... De nombreux enseignants du supérieur souhaitent s'engager dans cette approche pour soutenir la motivation, l'autonomie de leurs étudiants et les préparer aux problématiques professionnelles. Pour atteindre toutes ses promesses, la construction d'un APP doit cependant répondre à un certain nombre de règles, tant au niveau de la rédaction de la situation problème qu'au scénario ou à l'animation. Nous vous proposons, dans cet atelier, de vivre cette expérience afin de mieux l'appréhender.

# DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ DANS SES ENSEIGNEMENTS

## DURÉE

3 heures 30

## OBJECTIFS

- Appréhender les ressorts de la créativité
- Utiliser différentes techniques pour susciter la créativité de ses étudiants
- Porter un regard plus créatif sur vos enseignements

## DESCRIPTION

La créativité peut se définir comme un changement dans la perception qu'un individu a de la réalité. Elle aboutit à la génération d'idées ou de solutions nouvelles, utiles et adaptées. En psychologie sociale, la créativité est d'abord considérée comme le fruit d'interactions sociales qui permettent à l'imagination de se focaliser, s'exprimer et s'organiser. Cet atelier sera l'occasion d'aborder des notions théoriques sur cette thématique, mais également des techniques d'animation et d'organisation de séances de créativité que vous pourrez mettre en place avec vos étudiants.

# ORGANISER SES FORMATIONS AVEC L'APPROCHE PAR COMPÉTENCE

 **DURÉE**  
3 heures 30

-  **OBJECTIFS**
- S'approprier les enjeux de la transformation pédagogique en situant la place d'une démarche d'approche par compétences (APC)
  - Identifier les conditions, les apports potentiels et les difficultés, pour déployer une démarche APC en tenant compte du contexte de l'établissement
  - S'outiller pour définir son projet

 **DESCRIPTION**

La mise en œuvre d'une approche programme ou par compétences favorise à la fois au sein de l'équipe pédagogique une réflexion stratégique ainsi qu'une dynamique collaborative sur l'organisation d'un parcours mais aussi une expérience d'apprentissage structurée pour les étudiants. Apparue au cours des années 70 au Québec, ces approches sont étudiées avec un intérêt grandissant depuis le début des années 2000 en France. Cet atelier sera l'occasion d'entamer un travail sur les principes sous jacents à cette démarche pour déterminer sa vision d'un programme de formation, ses finalités et sa structure...

# CONSTRUIRE UN ESCAPE GAME POUR SES ENSEIGNEMENTS

 **DURÉE**  
Journée

 **OBJECTIFS**

- Appréhender le potentiel pédagogique d'un escape game
- Maîtriser les différentes étapes de la construction d'un escape game
- Envisager d'intégrer un escape game dans ses enseignements

 **DESCRIPTION**

Venus de la sphère des loisirs puis de l'entreprise, les escape games pénètrent désormais le milieu universitaire avec la mouvance de la ludification des enseignements. Un escape game pédagogique est un jeu d'évasion virtuel ou non, à réaliser en groupe et construit sur une succession d'énigmes permettant d'atteindre un but et des apprentissages. Cet atelier vous proposera de vivre un escape game afin d'en cerner les principaux rouages (scénarisation, (de)briefing et animation) et d'être en mesure d'amorcer la construction de ce type d'activité dans vos enseignements.

 **INTERVENANTS**

Martin Trillot, conseiller pédagogique du service Cape et Katia Quelennec, ingénieur pédagogique du service de pédagogie numérique.

# JOUER AVEC SES MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT : POURQUOI ET COMMENT «GAMIFIER» SES COURS ?

 **DURÉE**  
Journée

 **OBJECTIFS**

- Appréhender le potentiel pédagogique des jeux
- Découvrir différentes pratiques pédagogiques basées sur le jeu
- Construire des jeux pédagogiques et les intégrer dans ses enseignements

 **DESCRIPTION**

Depuis plusieurs années, l'idée d'utiliser des jeux pour la formation n'a cessé de se développer dans de nombreux domaines (médical, militaire, éducatif). Ne vous êtes-vous jamais demandé comment les jeux pouvaient nous aider à apprendre ou à faire face à des problématiques de société ? Cet atelier propose une initiation à la création de jeux pédagogiques (avec le numérique ou non). À partir de nombreux exemples, nous nous interrogerons sur le potentiel pédagogique des jeux. Il s'agira alors d'expliquer pourquoi les étudiants aiment jouer et quels impacts le jeu peut avoir sur leurs apprentissages. Nous aborderons ensuite des questions plus pratiques : Comment sélectionner un jeu adapté à ses étudiants ? Comment le mettre œuvre dans son enseignement ? Nous présenterons plusieurs serious games conçus et utilisés à l'université de Lille.

 **INTERVENANTS**

Martin Trillot, conseiller pédagogique du service Cape et Katia Quelennec, ingénieur pédagogique du service de pédagogie numérique.

# DÉVELOPPER L'ESPRIT D'ENTREPRENDRE À TRAVERS SES ENSEIGNEMENTS

 **DURÉE**  
3h30

 **OBJECTIFS**

- Comprendre les enjeux du développement de l'esprit d'entreprendre
- Appréhender des méthodes pédagogiques créatives pour développer l'esprit d'initiative et l'esprit d'entreprendre de ses étudiants
- Découvrir et se familiariser avec les pédagogies actives et notamment la pédagogie par projet

 **DESCRIPTION**

Nous vous proposons de découvrir comment, à partir d'une approche pédagogique par projet, il est possible de développer l'esprit d'entreprendre de vos étudiants. Vous découvrirez les différentes étapes de la méthode, et ferez notamment l'expérience d'une séance de créativité. Cet atelier sera également l'occasion de prendre connaissance de pratiques innovantes et créatives mises en oeuvre par d'autres enseignants à travers des témoignages. Enfin nous resituerons l'esprit d'entreprendre dans un contexte plus large : la vie professionnelle, personnelle et la création d'activité ou d'entreprise.

 **INTERVENANTS**

Conseillers pédagogiques du service Cape et Personnels du Hubhouse.

# ORGANISER UN TRAVAIL EN PETITS GROUPES AVEC LES PÉDAGOGIES ACTIVES

 **DURÉE**  
4 heures

 **OBJECTIFS**

- Appréhender les enjeux des pédagogies actives pour l'apprentissage
- Expérimenter des scénarios de pédagogie active faisant appel au travail en groupe
- Découvrir les potentialités et les usages possibles des salles actives

 **DESCRIPTION**

Le travail en groupe est idéal pour développer la compréhension en profondeur des concepts. Il permet également de travailler des aptitudes utiles dans la vie professionnelle et personnelle.

Cet atelier vise à faire découvrir différentes formes de travail de groupe au travers de scénarios de pédagogies actives. Il s'intéressera également à l'utilisation des salles actives (Learning Labs).

Cet atelier est articulé à d'autres ateliers de l'offre de formation qui permettront d'approfondir certaines modalités présentées ici (voir notamment l'apprentissage par problème, la classe inversée, les jeux de rôle, la créativité).

# S'INITIER À L'ANALYSE DE PRATIQUE PÉDAGOGIQUE AVEC NÉOPASSSUP

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- S'initier à l'analyse réflexive en pédagogie
- Analyser ses propre pratiques d'enseignements

 **DESCRIPTION**

Dans cet atelier vous découvrirez la plateforme de formation par la vidéo NéoPassSup de l'Institut Français de l'éducation (IFÉ). Cette plateforme permet se former à l'analyse réflexive de ses pratiques pédagogiques. L'atelier comporte l'analyse individuelle de cas pratiques sous forme de séquences vidéo multi points de vue (enseignant, étudiants, chercheurs, ...), puis un travail coopératif en petits groupes suivi d'une synthèse collective.

 **INTERVENANTS**

Jean-Yves Jeannas, directeur adjoint de la Direction de l'Innovation Pédagogique, enseignant.

# CONSTRUIRE ET ANIMER DES JEUX DE RÔLES DANS SES ENSEIGNEMENTS

 **DURÉE**  
Journée

 **OBJECTIFS**

- Prendre conscience des potentialités pédagogiques des jeux de rôles
- Planifier et animer un jeu de rôle profitable pour l'apprentissage.

 **DESCRIPTION**

Simulant la vraie vie, le jeu de rôle consiste à mettre les participants en situation afin de mobiliser leurs compétences, tester des nouvelles manières de faire, expérimenter des idées, assimiler des connaissances, le tout dans un mode ludique. Ce dispositif pédagogique met l'apprenant au centre de son propre processus d'apprentissage, lui permettant de s'exercer et d'exercer le droit de se tromper. Fortement axé sur l'interaction verbale et comportementale entre deux ou plusieurs personnes, le jeu de rôle est particulièrement propice pour travailler les comportements relationnels dans divers domaines, comme la vente, le management, le développement personnel. Cet atelier vous permettra de vous exercer au montage et à l'animation de ce type de dispositif.

## VALORISER SES PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT

### DANS LA DÉMARCHE DU SCHOLARSHIP OF TEACHING AND LEARNING (SOTL)

 **DURÉE**  
3 heures

-  **OBJECTIFS**
- Comprendre les apports du SoTL pour son propre développement professionnel en pédagogie
  - Formaliser une démarche d'analyse réflexive de ses pratiques
  - Envisager des perspectives de communication et de publication pour partager et valoriser ses pratiques pédagogiques

 **DESCRIPTION**

La démarche du Scholarship of Teaching and Learning (SoTL) part du principe que se questionner sur ses pratiques d'enseignement et sur l'apprentissage de ses étudiants constitue l'une des pistes de développement professionnel et d'amélioration de la qualité de l'enseignement supérieur. Elle s'ancre directement dans la réalité de chaque enseignant-e qui cherche à progresser ou à modifier sa pratique en vue d'améliorer l'apprentissage des étudiants. Nous aurons l'occasion, dans cet atelier, de travailler ensemble à la question de la recherche en pédagogie universitaire, du processus d'écriture de ce type de recherche et des espaces de publication offerts aux praticiens-chercheurs désireux d'amener la communauté scientifique et enseignante à bénéficier de leur expérience.

# L'ÉVALUATION DES ENSEIGNEMENTS PAR LES ÉTUDIANTS (EEE) : UN OUTIL POUR CONSTRUIRE

## SON DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL EN PÉDAGOGIE

### DURÉE

2 heures 30

### OBJECTIFS

- ➔ Prendre connaissance du dispositif d'EEE proposé par l'université
- ➔ Prendre conscience des potentialités de l'EEE pour son propre développement professionnel

### DESCRIPTION

L'évaluation des enseignements par les étudiants (EEE) suscite bien des controverses. Entre mécanisme de contrôle et outil de développement professionnel, les visions de l'évaluation de la qualité de l'enseignement peuvent se confronter et conduire à des attitudes de méfiance vis-à-vis de ce dispositif. Notre perspective, dans cet atelier, est d'aborder l'évaluation des enseignements comme un levier de développement pédagogique pour l'enseignant. Il s'agira alors de présenter les principes et la méthodologie retenus à l'université pour la mise en œuvre d'une démarche d'EEE au service du développement des enseignants. Nous verrons comment cette démarche permet d'avoir un accès direct et privilégié aux ressentis des étudiants et fournit des indicateurs intéressants pour faire évoluer les pratiques d'enseignement. Cette formation s'adresse à la fois aux référents qualité chargés de promouvoir l'EEE dans leur composante et à tous les enseignants qui veulent expérimenter l'EEE pour développer leurs pratiques pédagogiques et le dialogue avec leurs étudiants.

# ANALYSER SES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES AVEC L'ÉCRITURE RÉFLEXIVE

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Appréhender les apports de l'écriture réflexive pour son propre développement professionnel en pédagogie
- Formaliser une démarche d'analyse réflexive de ses pratiques
- S'engager dans un écrit réflexif

 **DESCRIPTION**

L'écriture réflexive est un outil d'analyse de l'expérience nécessaire à tout praticien qui souhaite transformer l'expérience vécue en apprentissage durable. Elle a pour finalité de favoriser le développement professionnel et d'agir sur la qualité de l'enseignement et les apprentissages des étudiants. Grâce à un questionnement construit en plusieurs étapes vous découvrirez deux niveaux d'analyses vous permettant de structurer votre pensée.



# ATELIERS DE PÉDAGOGIE NUMÉRIQUE

Les ateliers sont conçus et animés par les ingénieurs pédagogiques de la Direction de l'Innovation Pédagogique, sauf indication contraire.

# CRÉER UN ESPACE DE COURS ET DONNER ACCÈS À SES ÉTUDIANTS

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**  
Créer et gérer de façon autonome un cours Moodle en accompagnement d'un enseignement présentiel.

 **DESCRIPTION**  
Créer un cours dans la bonne catégorie, gérer les paramètres de base, donner accès à ses étudiants, communiquer via un forum et diffuser des ressources simples (PDF, lien web, images, page Moodle...).

# DIFFUSER DES CONTENUS MULTIMÉDIA

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

- Intégrer divers média dont des vidéos de différentes origines (POD, Youtube...) et de différents types (contenu interactif H5P) dans vos cours Moodle.
- Savoir intégrer via l'éditeur HTML et les filtres Moodle.

 **DESCRIPTION**

Apprendre à intégrer des vidéos dans ses cours Moodle (étiquette, lien externe, lien d'intégration), des sons, des sites web, ainsi que diffuser des vidéos en y intégrant des QCM (utilisation de l'outil H5P).

# METTRE EN PLACE DES ACTIVITÉS DE PRODUCTION ÉCRITE EN LIGNE

## DURÉE

2 heures 30

## OBJECTIFS

- Savoir choisir l'outil Moodle le plus adapté pour les activités d'expression écrite.
- Savoir partager les écrits des étudiants et mettre en place des évaluations par les pairs.
- Organiser des sondages et des questionnaires en ligne.

## DESCRIPTION

Cet atelier vous permettra de comparer les différents outils Moodle utilisables pour les activités d'expression écrite (Forum, Wiki, Glossaire), en particulier dans le cadre d'activités collaboratives et voir lesquels peuvent être utilisés pour mettre en place des évaluations par les pairs. Le «Devoir» ne sera pas vu dans cet atelier.

Nous verrons également quels outils peuvent être utilisés pour organiser des activités en s'appuyant sur les étudiants (sondage, questionnaire, wiki...).

# EVALUER LES APPRENANTS AVEC L'ACTIVITÉ «TEST» (DONT QCM)

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Créer une banque de questions depuis l'interface Moodle, à l'aide d'outils facilitateurs (matrices, format GIFT, Logiciel Question machine...).
- Créer des «tests» (QCM, QCU, appariement, drag & drop...) à partir de cette banque de questions.
- Importer et exporter des questions.
- Récupérer les notes des étudiants.

 **DESCRIPTION**

**Prérequis :** être déjà utilisateur avancé de la plateforme.

Apprendre à créer une banque de questions selon de bonnes pratiques (nomenclature, catégories et sous-catégories), puis concevoir des tests et les paramétrer.

Ce type de tests est particulièrement adapté aux grandes cohortes.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**

En lien avec l'atelier "[Concevoir et utiliser des QCM pour évaluer ses étudiants](#)" (page 32).

# EVALUER LES APPRENANTS AVEC L'ACTIVITÉ «TEST HORS LIGNE MOODLE» (QCM PAPIER)

 **DURÉE**  
3 heures

## OBJECTIFS

- Exploiter une banque de questions existante pour créer vos tests hors-ligne ou créer des questions type QCM pour la mise en place du test.
- Générer les grilles de réponses au format PDF.
- Récupérer les résultats des étudiants.
- Consulter et exploiter les statistiques variées fournies par la plateforme.

## DESCRIPTION

**Prérequis** : être déjà utilisateur avancé de la plateforme.

Dans un premier temps vous allez prendre la casquette «étudiant» et passer un test avec grille de réponses sur papier. Vous découvrirez la procédure pour la remontée des résultats sur Moodle et la consultation en ligne de votre copie corrigée.

Dans un deuxième temps chaque participant aura la possibilité de concevoir un test constitué de questions à choix multiples en exploitant la banque de questions de Moodle. Vous allez générer les grilles de réponses pour votre test hors-ligne au format PDF.

Cet atelier vous permettra de découvrir quelques dispositifs d'évaluation avec des effectifs importants (300 à 600 étudiants).

## AUTRE FORMATION EN LIEN

En lien avec l'atelier "**Concevoir et utiliser des QCM pour évaluer ses étudiants**" (page 32).

## UTILISER LES FONCTIONS AVANCÉES DE L'ACTIVITÉ «DEVOIR»

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Savoir paramétrer l'activité «Devoir».
- Construire et partager avec d'autres collègues une grille d'évaluation pour évaluer les productions étudiantes.
- Donner un retour aux étudiants via les commentaires, l'annotation PDF et les fichiers de feedback.

 **DESCRIPTION**  
Pré-requis : savoir créer une activité dans Moodle.

Au-delà de la simple collecte des travaux étudiants, l'activité «Devoir» offre une multitude de possibilités telles que la remise de groupe, l'extension de la date limite ou encore l'annotation des devoirs depuis le navigateur.

Cet atelier donnera une vue d'ensemble de ces fonctionnalités avancées puis s'attardera sur la grille d'évaluation, laquelle offre un gain de temps et d'efficacité dans la phase de correction, ainsi que sur les différents outils permettant de fournir un retour approfondi sur la performance des étudiants.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**  
En lien avec l'atelier "[Réduire la subjectivité des évaluations à l'aide des grilles critériées](#)" (page 28).

# ORGANISER LE SUIVI DES APPRENANTS ET CRÉER DES SÉQUENCES D'ACTIVITÉS

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Savoir utiliser les outils Moodle de suivi du travail des étudiants (historique des activités du cours, rapport d'activité des étudiants, etc.)
- Savoir créer des séquences d'activités au sein d'un cours Moodle et d'en effectuer le suivi.

 **DESCRIPTION**  
**Prérequis :** avoir une pratique régulière de la plateforme Moodle.

La plateforme Moodle permet de lier des activités les unes aux autres en une séquence en appliquant des conditions d'accès ou de restriction aux activités. Ces conditions peuvent dépendre de l'obtention d'une note ou du degré d'achèvement d'un travail donné. Pour créer ces séquences d'activités nous utiliserons les paramètres de «Suivi d'achèvement» et de «Restrictions d'accès» au sein des activités.

Cette formation s'adresse plus particulièrement aux enseignants responsable d'un enseignement hybride et à distance.

## ENJOLIVER SON COURS À L'AIDE D'ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Définir une ergonomie et une unité graphique claires.
- Appliquer et configurer le format de cours «vue en image».
- Insérer des images dans une étiquette - Insérer des blocs HTML personnalisés.

 **DESCRIPTION**

Les cours Moodle ont la réputation d'être difficilement navigables, notamment à cause d'une surcharge de texte. Il est toutefois aisé de structurer son cours à l'aide d'éléments de navigation graphique tels que des images, des icônes et des pictogrammes.

Cet atelier présentera les bonnes pratiques en termes d'ergonomie web et d'accessibilité, et montrera comment appliquer ces principes à votre cours, que ce soit à l'aide de formats de cours alternatifs ou via des étiquettes dans n'importe quel type de cours.

# UTILISER L'OUTIL DE CLASSE VIRTUELLE BIG BLUE BUTTON

## DURÉE

3 heures + 1 heure à distance

## OBJECTIFS

- Créer et paramétrer un espace de classe virtuelle pour un enseignement hybride ou à distance.
- Utiliser les outils à disposition pour animer une séance virtuelle (annoter un diaporama, ouvrir des droits de présentation aux étudiants, lancer des sondages en ligne...).
- Enregistrer la séance de classe virtuelle et la mettre à disposition des étudiants sur son cours Moodle.

## DESCRIPTION

L'application BigBlueButton est interfacée avec la plateforme Moodle et peut être activée depuis un cours Moodle. Elle est particulièrement utile pour l'enseignement à distance. Elle permet d'ouvrir et gérer des espaces de travail virtuels.

L'enseignant.e peut faire en direct un commentaire audio de son support de cours et enregistrer le support enrichi pour les étudiants absents. Il / elle peut lancer des échanges de questions-réponses avec les étudiants (à l'écrit, à l'oral ou via des vidéos).

Une partie de l'atelier se déroulera à distance pour vous permettre d'expérimenter l'outil «en mode étudiant».

# RENDRE SES ESPACES DE COURS MOODLE ACCESSIBLES

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

- Appliquer les critères d'accessibilité dans l'éditeur de texte de Moodle.
- Intégrer des médias de manière accessible dans Moodle.
- Activer les fonctionnalités de Moodle pour optimiser l'accessibilité d'un cours.

 **DESCRIPTION**

**Prérequis :** Avoir suivi la formation «**Comprendre les normes d'accessibilité numérique**» (page 76).

Moodle permet une grande liberté de création dès lors que l'on peut utiliser son éditeur de texte. Ceci peut se traduire en un non-respect des règles d'accessibilité numérique, auxquelles l'université de Lille doit se soumettre.

Le but de cet atelier est alors de montrer les bonnes pratiques qui, couplées à certaines fonctionnalités de l'éditeur de texte intégré à Moodle, permettent de produire des contenus accessibles à tous. Cela couvre des éléments tels que les titres, les liens web, les tableaux ou encore les images qui peuvent être ajoutés à de nombreux endroits sur Moodle.

Attention, l'accessibilité des documents n'est pas couverte lors de cette session car celle-ci dépend d'autres outils (suite bureautique).

Ressource ULille sur l'accessibilité : <https://handitheque.univ-lille.fr/>

# RENDRE LES RESSOURCES ET LES ACTIVITÉS EN LIGNE PLUS INTERACTIVES AVEC H5P

 **DURÉE**  
2 heures

-  **OBJECTIFS**
- Découvrir les types d'exercices proposés dans H5P
  - Identifier le type d'exercice correspondant à son objectif pour enrichir ses activités
  - Prendre en main certains d'entre eux dans le cadre de cet atelier

 **DESCRIPTION**

Cet atelier propose une vision globale des possibilités de l'outil H5P pour rendre vos ressources et vos activités en ligne plus interactives (images cliquables, vidéos interactives, etc.). Nous nous attacherons à identifier les avantages et inconvénients de cet outil.

# VIDÉO PÉDAGOGIQUE : ENREGISTRER AVEC UN SMARTPHONE ET RÉALISER UN MONTAGE À L'AIDE DE LOGICIELS DÉDIÉS

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

- Identifier le matériel et les conditions nécessaires à l'enregistrement (trépied, microphone, éclairage, etc.).
- Produire un contenu vidéo en autonomie, à l'aide de son smartphone.
- Transférer les enregistrement vers son ordinateur à l'aide de Nextcloud.
- Procéder au découpage et au montage à l'aide d'outils simples et gratuits.

 **DESCRIPTION**

Réaliser une vidéo de manière autonome est devenu une banalité depuis la démocratisation des smartphones et tablettes tactiles. En parallèle des moyens de captation, il est indispensable de ne pas négliger les autres maillons que sont la rédaction du script, les conditions de tournage (choix du lieu, cadrage), le matériel annexe (éclairage, microphone) et la post-production (via un logiciel de montage).

Sans pour autant faire de vous un réalisateur hollywoodien, cet atelier abordera les points précédemment cités pour vous initier à la réalisation autonome de vidéo, que vous pourrez mettre à profit dans vos enseignements (interview, vidéo explicative, procédure technique, etc.).

**Matériel nécessaire :**

- Smartphone ou tablette disposant d'une caméra de qualité suffisante
- Ordinateur sous Windows, Mac ou Linux
- Facultatif : micro-casque (les kits mains-libres pour téléphone conviennent en général)

# VIDÉO PÉDAGOGIQUE : ENREGISTRER UNE VIDÉO DE SON ÉCRAN (SCRENCAST)

 **DURÉE**  
2 heures

-  **OBJECTIFS**
- Configurer l'application OBS Studio pour l'enregistrement
  - Définir différentes dispositions d'écran (avec ou sans webcam)
  - Effectuer un enregistrement ne nécessitant pas de montage

 **DESCRIPTION**

La capture d'écran vidéo, plus connue sous le nom de screencast, est un format de contenu audiovisuel facile à produire avec des moyens informatiques aujourd'hui communs. Après une brève introduction autour des usages pédagogiques de la vidéo, cette formation fournira les compétences de base nécessaires à la réalisation de screencasts en toute autonomie. Pour ce faire, le logiciel Open Broadcaster Software (OBS) sera présenté en détails, de sa configuration jusqu'à l'enregistrement, en passant par les bonnes pratiques. L'atelier sera fortement axé sur la pratique et l'interaction.

**Matériel nécessaire :**

- Ordinateur sous Windows, Mac ou Linux
- Logiciel OBS Studio (<https://obsproject.com/>)
- Facultatif : micro-casque (les kits mains-libres pour téléphone conviennent en général)

# VIDÉO PÉDAGOGIQUE : HÉBERGER SES VIDÉOS SUR POD, LES ENRICHIR ET LES PARTAGER SUR MOODLE

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

- Mettre en ligne un contenu vidéo sur la plateforme Pod.
- Connaître les différentes fonctionnalités d'enrichissement de Pod.
- Intégrer un contenu vidéo de Pod sur Moodle.

 **DESCRIPTION**

La vidéo est l'un des médias incontournables pour l'enseignement, notamment depuis l'explosion des MOOC. Toutefois, d'autres usages existent, comme par exemple le rendu de devoir en vidéo. Bien qu'il soit devenu simple de produire ses propres vidéos grâce à une webcam ou un smartphone, certaines questions techniques comme l'hébergement et la diffusion restent en suspens. C'est pourquoi cet atelier présentera en détails les fonctionnalités de la plateforme de vidéo Pod et expliquera comment en faire bon usage pour soutenir les usages pédagogiques visés, dont le partage de vidéo vers Moodle. Une mise en pratique en fin d'atelier est prévue.

**Matériel nécessaire :**

→ Ordinateur sous Windows, Mac ou Linux

# PRODUIRE UN DOCUMENT AUDIOVISUEL

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

L'objectif de cette formation est multiple :

- notions du langage audiovisuel
- aborder l'écriture scénaristique
- savoir préparer un découpage technique
- connaître les outils pour produire

 **DESCRIPTION**

Produire un document audiovisuel nécessite une procédure stricte qui fait appel à une série de métiers ainsi qu'à la connaissance d'un langage spécifique qu'est celui de l'image.

Cet atelier abordera les contenus suivants :

- Le langage audiovisuel
- La méthodologie de la production
- L'écriture scénaristique
- Le découpage technique

# RÉALISER DES PRÉSENTATIONS EFFICACES ET PERSONNALISÉES

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Maîtriser les différents modes d'affichage d'une présentation.
- Vous servir des modèles pré-définis.
- Comprendre et utiliser les masques de diapositives.
- Créer votre propre modèle et l'appliquer à toute présentation.

 **DESCRIPTION**

Les logiciels de présentation (PowerPoint, Impress...) sont très utilisés à l'université, pour la recherche (séminaires, colloques, communications...), comme pour l'enseignement. Des fonctions essentielles de personnalisation et d'automatisation, permettant de gagner du temps, sont pourtant souvent négligées. Cet atelier vous permettra de produire rapidement des présentations d'aspect professionnel.

 **AUTRE FORMATION EN LIEN**

En lien avec atelier "**Concevoir et utiliser un diaporama à des fins d'enseignement**" (page 20).

# RENDRE SES SUPPORTS DE COURS INTERACTIFS ET MULTI-SUPPORTS AVEC SCENARI OPALE (NIVEAU 1)

 **DURÉE**  
3 heures

 **OBJECTIFS**

- Connaître les possibilités offertes par Scenari Opale.
- Réaliser son premier module Opale avec des grains de contenu et des exercices interactifs.

 **DESCRIPTION**

Scenari Opale (<https://www.scenari.org/modeles/Opale/>) est un logiciel libre permettant de créer des supports de cours multi-supports. A partir d'un seul document, l'enseignant peut produire un diaporama, un site web, un document pour l'impression papier.

Cette formation vous présentera à partir d'exemples concrets les possibilités de Scenari Opale et vous permettra de réaliser un premier module à partir d'un de vos documents de cours.

# RENDRE SES SUPPORTS DE COURS INTERACTIFS ET MULTI-SUPPORTS AVEC SCENARI OPALE (NIVEAU 2)

 **DURÉE**  
3 heures

-  **OBJECTIFS**
- Savoir réutiliser vos modules Opale dans d'autres contextes.
  - Exporter des exercices vers Moodle.
  - Diffuser un module Opale pour l'application Scenari Mobile.
  - Rendre accessible aux différents handicaps ses modules Opale.

 **DESCRIPTION**  
**Prérequis** : formation Scenari Opale niveau 1

Scenari Opale (<https://www.scenari.org/modeles/Opale/>) est un logiciel libre permettant de créer des supports de cours multi-supports. A partir d'un seul document, l'enseignant peut produire un diaporama, un site web, un document pour l'impression papier,.... Cet atelier s'appuiera sur les modules déjà réalisés pour répondre aux besoins liés au contexte des participants et aussi pour aller plus loin dans les possibilités offertes par Scenari Opale, notamment l'export pour Moodle, la version pour Mobile, l'accessibilité numérique.

# RENDRE SES SUPPORTS DE COURS ACCESSIBLES

 **DURÉE**  
2 heures

-  **OBJECTIFS**
- Savoir rédiger un contenu en ligne accessible pour tous.
  - Savoir rédiger un document PDF accessible.
  - Savoir mettre en ligne des images accessibles.

 **DESCRIPTION**  
Prérequis : Avoir suivi la formation «**Comprendre les normes d'accessibilité numérique**» (page 76).

Cet atelier expliquera avec des exemples concrets comment rédiger un document en ligne ou hors ligne afin qu'il soit lisible pour tous.

Ressource ULille sur l'accessibilité : <https://handitheque.univ-lille.fr/>

# RENDRE SES SUPPORTS DE COURS ACCESSIBLES DANS SCENARI OPALE

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**  
→ Produire des contenus de différentes nature en respectant le critère d'accessibilité sur Scenari Opale

 **DESCRIPTION**  
Prérequis : Avoir suivi la formation «**Comprendre les normes d'accessibilité numérique**» (page 76).

Cet atelier vous permettra de rendre accessible vos modules Opale, nous aborderons notamment les images, les couleurs, les tableaux, les liens, les ressources audiovisuelles et la structuration de l'information.

Ressource ULille sur l'accessibilité : <https://handitheque.univ-lille.fr/>

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

- ➔ Identifier les principaux outils et services numériques de l'ENT ULille.
- ➔ Prendre en main certains d'entre eux.
- ➔ Identifier les personnes et services ressources de la DIP.

 **DESCRIPTION**

L'ENT de l'Université de Lille est particulièrement riche en outils pour l'enseignement et la recherche. Cet atelier permettra de faire un rapide tour d'horizon des outils utilisables dans le cadre de vos enseignement. Outils de stockage ou de partage d'information ou de fichiers, outils collaboratifs, outils de webconférence et de sondage, etc.

# DÉTECTER LE PLAGIAT À L'AIDE DE COMPILATIO

DÉCOUVRIR...

## DURÉE

1 heures

## OBJECTIFS

→ Comprendre le fonctionnement de l'application anti-plagiat Compilatio et l'utiliser dans ses cours Moodle ou depuis l'ENT.

## DESCRIPTION

Utiliser l'application anti-plagiat et organiser la remise de documents par des étudiants via l'activité «devoir» de Moodle ou depuis l'application de l'ENT.

## AUTRE FORMATION EN LIEN

En lien avec l'atelier «[Prévenir le plagiat auprès de ses étudiants](#)» (page 30).

# ACCROITRE L'INTERACTIVITÉ DE SES ENSEIGNEMENTS GRÂCE AUX APPAREILS MOBILES

 **DURÉE**  
3 heures

## OBJECTIFS

- Réaliser le potentiel pédagogique des appareils mobiles.
- Découvrir des applications mobiles pédagogiques et les tester (tableau blanc en ligne, système de vote...)
- Imaginer des usages indépendamment des contraintes de lieu et de temps.

## DESCRIPTION

Dans une aire de nomadisme technologique permis par les appareils mobiles (smartphones, tablettes et PC), le potentiel pédagogique de ces outils est généralement inexploité. En effet, les smartphones, tablettes et ordinateurs portables, omniprésents et souvent sources de distraction en classe, peuvent être utilisés à bon escient pour ouvrir des usages jusqu'alors impossibles comme communiquer à tout moment et en tout lieu ou créer du contenu multimédia.

Différents scénarios pédagogiques mettant à profit des solutions applicatives mobiles seront abordés lors de cet atelier. Qu'il s'agisse d'une discussion thématique sur les réseaux sociaux, d'un outil de vote en direct pour sonder la compréhension en amphithéâtre ou d'un travail de groupe sur un tableau blanc en ligne, le but est de casser le carcan de la communication verticale descendante, tant en classe qu'à l'extérieur. Il est plus que recommandé d'apporter son propre appareil mobile à cet atelier !

## AUTRE FORMATION EN LIEN

En lien avec atelier "**Développer l'interactivité dans les grands groupes (type amphi)**" (page 21).

# CONSTRUIRE UN ESCAPE GAME POUR SES ENSEIGNEMENTS

DÉCOUVRIR...

 **DURÉE**  
6 heures

 **OBJECTIFS**

- Appréhender le potentiel pédagogique d'un escape game.
- Maîtriser les différentes étapes de la construction d'un escape game.
- Envisager d'intégrer un escape game dans ses enseignements.

 **DESCRIPTION**

Venus de la sphère des loisirs puis de l'entreprise, les escape games pénètrent désormais le milieu universitaire avec la mouvance de la ludification des enseignements. Un escape game pédagogique est un jeu d'évasion virtuel ou non, à réaliser en groupe et construit sur une succession d'énigmes permettant d'atteindre un but et des apprentissages.

Cet atelier vous proposera de vivre un escape game afin d'en cerner les principaux rouages (scénarisation, (de)briefing et animation) et d'être en mesure d'amorcer la construction de ce type d'activité dans vos enseignements.

# DÉCOUVRIR LES RESSOURCES ÉDUCATIVES LIBRES (REL)

 **DURÉE**  
1 heure 30

-  **OBJECTIFS**
- Se familiariser avec les REL et comprendre quels sont leurs avantages
  - Rechercher des REL via un moteur de recherche.
  - Découvrir quelques grands répertoires de REL.
  - Comprendre les licences de diffusion Creative Commons.
  - Produire, diffuser et partager des REL.

 **DESCRIPTION**  
Cet atelier vise à présenter les tendances dans l'éducation ouverte (open education) et plus spécifiquement les REL : ressources éducatives libres (en anglais OER : open educational resources).

**Modalités pédagogiques :** présentation suivie d'échanges.

# DÉCOUVRIR LES DISPOSITIFS DE TYPE MOOC (MASSIVE OPEN ONLINE COURSES)

DÉCOUVRIR...

 **DURÉE**  
6 heures

 **OBJECTIFS**  
→ Découvrir les principales plateformes de MOOC.  
→ Comprendre l'environnement de production d'un MOOC.

 **DESCRIPTION**  
Cet atelier vise à présenter les tendances dans l'éducation ouverte (open education) et plus spécifiquement les MOOC (Massive Open Online Courses)

- les principales plateformes de MOOC
- les MOOC et les REL (Ressources éducatives Libres)
- anatomie d'un MOOC
- présentation de la plateforme nationale FUN MOOC
- les projets MOOC de l'Université de Lille
- les questions fréquemment posées sur les MOOC : public, acteurs institutionnels, production, animation, coût

**Modalités pédagogiques :** présentation suivie d'échanges

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

La loi Informatique et Libertés a évolué avec l'entrée en application en mai 2018 d'un règlement européen. Cette formation a pour objectif de sensibiliser l'enseignant à la réglementation en matière de protection des données personnelles et de faire comprendre aux enseignants les risques pour les usagers d'une mauvaise gestion des données personnelles ou des risques pour l'institution notamment le risque juridique et financier d'une sanction.

 **DESCRIPTION**

- Bref rappel historique des textes réglementaires.
- Les concepts du RGPD.
- La notion de données à caractère personnel (ex. quel statut de la copie, de la note, du trombinoscope...).
- Les principaux traitements mis en œuvre par un enseignant.
- Les obligations liés à ces traitements (licéité, minimisation des données, sécurité, durée de conservation, information auprès des usagers).

# COMPRENDRE LES NORMES D'ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

DÉCOUVRIR...

## DURÉE

1 heure

## OBJECTIFS

- Comprendre les problèmes rencontrés par les personnes en situation de handicap lorsqu'elles naviguent sur Internet.
- Comprendre le concept de l'accessibilité et son intérêt pour les utilisateurs dans le cadre de l'Université de Lille.
- Connaître les bases de la rédaction de contenu (web, pdf, papier...).

## DESCRIPTION

En tant qu'institution, l'Université de Lille se doit d'être conforme RGAA (Référentiel Général d'Accessibilité pour les Administrations)  
Cette sensibilisation à l'accessibilité numérique expliquera en quoi consiste cette norme et posera les bases pour rendre un document accessible à tous.

Ressource ULille sur l'accessibilité : <https://handitheque.univ-lille.fr/>

# EDITER SA PAGE PROFESSIONNELLE POUR VALORISER SA RECHERCHE ET SES ENSEIGNEMENTS

 **DURÉE**  
2 heures

 **OBJECTIFS**

- Mettre en place votre page dédiée aux activités de recherche et d'enseignement.
- Avoir une présence sur internet et être présent dans les différents moteurs de recherche.
- Publier votre page en ligne.

 **DESCRIPTION**

Le site «<https://pro.univ-lille.fr>» est un outil mis en place par l'Université de Lille permettant à tous les enseignants, chercheurs, de disposer automatiquement d'une page professionnelle officielle sur Internet, présentant leurs travaux de recherche, parcours, compétences... Les pages sont créées selon un même modèle Université de Lille, et certaines informations sont récupérées automatiquement depuis des données RH.

# NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.





Inscription en ligne : <https://dip-formation.univ-lille.fr/>