

Catalogue des ateliers et formations pédagogiques et numériques 2025-2026

Les ateliers et formations sont dispensés à l'UPHF dans le cadre de l'accompagnement à la transformation des pratiques d'enseignement.

A destination des personnels dispensant des enseignements (enseignants, doctorants, ...) ils sont organisés selon

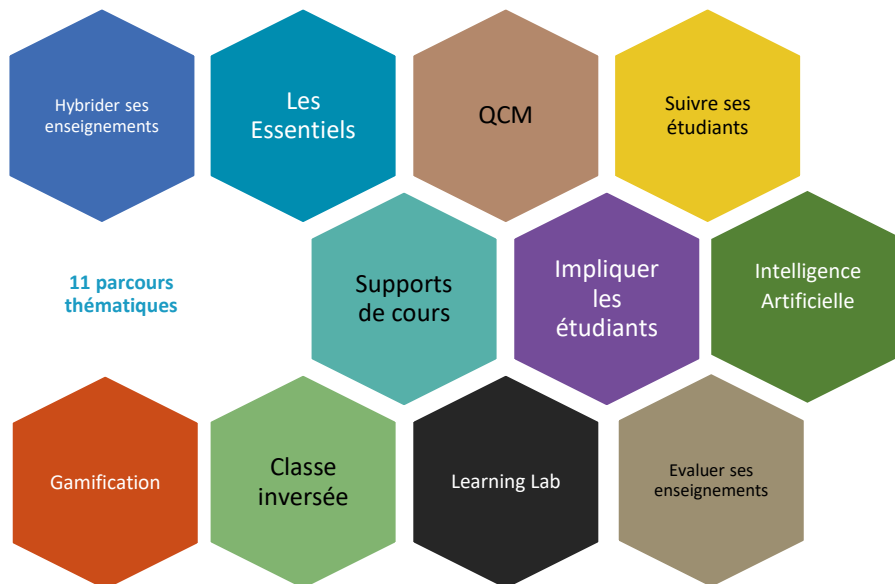
5 catégories :

- Concevoir
- Transformer
- Interagir
- Evaluer
- Valoriser

Si vous souhaitez vous engager dans une démarche, une pédagogie spécifique, ils sont également répartis dans

11 parcours thématiques

qui listent, chacun, les ateliers pouvant aider à atteindre l'objectif visé. N'hésitez pas à nous contacter si vous ne retrouvez pas votre projet ou votre problématique dans ces parcours.



Nouveautés 2024-2025 : de nouveaux ateliers de différents types, pour accompagner à la prise en compte et à l'utilisation de l'Intelligence Artificielle (IA) notamment générative dans la pédagogie.

Cette action est menée dans le cadre du projet eFor-IA et cofinancée par

Chaque année, une partie seulement des ateliers et formations du catalogue sont organisés de façon centralisée.

Cependant, ils peuvent également être organisés à la demande dans une composante, sur un site, sur demande d'un groupe d'enseignant ou d'une direction. Ils seront planifiés à partir de 6 enseignants présents.

Le catalogue propose également **4 types d'ateliers** différents pour vous permettre de choisir en fonction :

- du temps dont vous disposez,
- de la modalité de formation ou d'atelier que vous préférez,
- ...

4 types d'ateliers

[Atelier réflexif - AR]
• Format 3 heures • Permet de vivre des modalités de pédagogie active et de réfléchir sur ses pratiques (théories opérationnelles étayées par la recherche)
[Formation]
• Format 2 à 3 heures • Permet de mettre en pratique des outils préalablement présentés.
[1 heure / 1 outil]
• Format 1 heure • Permet de prendre en main un outil ou une fonctionnalité ciblée.
[autoformation]
• A votre rythme et en ligne • Pour une approche guidée vers une mise en pratique

Outre ce catalogue d'atelier et de formations, la DNum et PERSAE'Val vous proposent également :

- Des ateliers d'échanges de pratiques : organisés de façon ponctuelle, les thématiques changent à chaque fois et permettent aux enseignants d'échanger sur leurs pratiques, leurs besoins, leurs questionnements, ...
- Un Diplôme Inter Universitaire, le DIU H2ES « Hybrider ses Enseignements dans l'Enseignement Supérieur »

Synthèse des ateliers et formations

		11 Parcours Thématiques :										
Catégorie / Titre	Type d'atelier	Les Essentiels	QCM	Supports de cours	Impliquer ses étudiants	Classe inversée	Learning Lab	Hybrider ses enseignements	Gamification	Suivre ses étudiants	Evaluer ses enseignements	IA
1 CONCEVOIR												
1.1 Améliorez la définition des objectifs d'apprentissage	Atelier réflexif Formation à distance	X						X				
1.2 Organiser sa formation en APC : en route vers Prélude	Atelier réflexif	X										
1.3 Scénarisez vos séances de cours pour gagner en clarté et en cohérence	Atelier réflexif	X						X				
1.4 Quelle place pour les diaporamas dans mes enseignements ?	Atelier réflexif			X								
1.5 Intégrez le format inversé dans votre classe	Atelier réflexif				X	X						
1.6 Rédigez des QCM efficaces : pourquoi et comment ?	Atelier réflexif		X			X		X				
1.7. Ludifier mon cours : principes, méthodes et évaluations	Atelier réflexif				X				X			
1.8. Sensibilisation à une approche pédagogique plus inclusive	Atelier réflexif	X		X						X		
1.9. Débutez avec Moodle	Formation	X				X		X				
1.10. Ecrire au « tableau » à distance : tablette tactile et logiciel OpenBoard	Formation			X			X					
1.11. Déposer et/ou créer une vidéo sur Pod	1 heure / 1 outil Autoformation			X		X						
1.12. Pod : Sous-titrer une vidéo à l'aide de l'IA	1 heure / 1outil			X								X

11 Parcours Thématiques :

Catégorie / Titre	Type d'atelier	Les Essentiels	QCM	Supports de cours	Impliquer ses étudiants	Classe inversée	Learning Lab	Hybrider ses enseignements	Gamification	Suivre ses étudiants	Evaluer ses enseignements	IA
1.13. H5P : créer des vidéos interactives pour engager les étudiants	Formation		X	X	X	X			X			
1.14. H5P : créer un « livre interactif »	1 heure / 1 outil			X								
1.15. H5P : Créer un scénario à embranchement	1 heure / 1 outil			X	X				X			
1.16. Déposez des documents sur Moodle	1 heure / 1 outil	X				X		X				
1.17. Gérez des groupes sur Moodle	1 heure / 1 outil				X					X		
1.18. Personnalisez votre espace de cours Moodle (design)	1 heure / 1 outil			X		X		X	X			
1.19. Moodle : bien terminer l'année et préparer sa rentrée	1 heure / 1 outil	X										
1.20. Créer des vidéos avec Camtasia	Formation			X		X						
1.21. Créer des vidéos avec ActivePresenter	Formation			X		X						
1.22. Audacity pour créer une ressource audio	Formation			X								
1.23. Rédiger des prompts (IA) efficaces pour la création de textes	1 heure / 1 outil	X										X
1.24. Créer des images avec l'IA	1 heure / 1 outil			X								X
1.25. Créer un syllabus/plan de cours avec l'IA	1 heure / 1 outil			X								X
1.26. Utiliser l'IA pour créer des études de cas interactive	1 heure / 1 outil			X								X
1.27. Sensibilisation à l'accessibilité numérique	Auto formation			X				X				
2. TRANSFORMER												
2.1. Moi j'enseigne, mais eux comment apprennent-ils ?	Atelier réflexif	X										

11 Parcours Thématiques :

Catégorie / Titre	Type d'atelier	Les Essentiels	QCM	Supports de cours	Impliquer ses étudiants	Classe inversée	Learning Lab	Hybrider ses enseignements	Gamification	Suivre ses étudiants	Evaluer ses enseignements	IA
2.2. Enseignez dans un Learning Lab	Atelier réflexif				X		X					
2.3. Utilisez les cartes mentales dans l'enseignement	Atelier réflexif			X								
2.4. Utilisez un logiciel de création de cartes mentales	1 heure / 1 outil			X								
2.5. Découverte de l'hybridation (niveau 1)	Autoformation	X						X				
2.6. Concevoir un dispositif d'enseignement hybride (niveau 2)	Atelier réflexif							X				
2.7. Passez un module en hybride ou en formation à distance	Atelier réflexif							X				
2.8. Individualisez les parcours d'apprentissage sur Moodle	Formation				X					X		
2.9. Panorama des activités dynamisantes H5P (Moodle)	Formation			X	X			X	X			
2.10. Utilisez les outils d'un Learning Lab	1 heure / 1 outil						X					
2.11. Découvrir l'émergence et les concepts de la ludopédagogie	Autoformation				X				X			
2.12. Tirer parti des fonctionnalités avancées de BBB (BigBlueButton)	1 heure / 1 outil				X			X		X		
3. INTERAGIR												
3.1. Réussir son premier ¼ d'heure : le syllabus de cours	Atelier réflexif	X										
3.2. Soutenez la motivation de vos étudiants	Atelier réflexif	X			X			X				
3.3. Dynamisez un amphi grâce aux quizz	Atelier réflexif		X		X							
3.4. Animer une classe virtuelle	Atelier réflexif				X			X				
3.5. Utilisez l'outil « Forum » de Moodle	1 heure / 1 outil				X	X		X				

11 Parcours Thématiques :

Catégorie / Titre	Type d'atelier	Les Essentiels	QCM	Supports de cours	Impliquer ses étudiants	Classe inversée	Learning Lab	Hybrider ses enseignements	Gamification	Suivre ses étudiants	Evaluer ses enseignements	IA
3.6. L'activité collaborative « Glossaire » sur Moodle	1 heure / 1 outil				X							
3.7. L'activité collaborative « wiki » sur Moodle	1 heure / 1 outil				X							
3.8. Suivre et mesurer la progression des étudiants sur Moodle	1 heure / 1 outil					X			X	X		
3.9. Découvrir BBB (outil de classe virtuelle)	1 heure / 1 outil	X						X				
3.10. Développer les interactions avec les étudiants grâce à Wooclap	1 heure / 1 outil		X		X				X	X		
3.11. Créer un(e) assistant(e) pédagogique pour vos étudiant(e)s grâce à l'IA	1 heure / 1 outil									X		X
3.12. Utiliser une salle connectée pour en enseignement comodal	Formation				X			X		X		
3.13. MIRO : un tableau blanc collaboratif en ligne et plus encore	Formation			X	X		X	X				
3.14. Créer une enquête avec LimeSurvey	Formation										X	
4. EVALUER												
4.1. Evaluer les apprentissages des étudiants	Atelier réflexif	X										
4.2. Etudiants, tous pirates ?	Atelier réflexif									X		
4.3. PlagiAt : identifier (ou pas) l'utilisation de l'IA dans les travaux étudiants	Atelier réflexif											X
4.4. Utilisez Compilatio, faites-vous aider pour détecter le plagiat	1 heure / 1 outil									X		
4.5. Pourquoi et comment demander aux étudiants de s'évaluer entre eux ?	Atelier réflexif Auto-formation				X							

11 Parcours Thématiques :

Catégorie / Titre	Type d'atelier	Les Essentiels	QCM	Supports de cours	Impliquer ses étudiants	Classe inversée	Learning Lab	Hybrider ses enseignements	Gamification	Suivre ses étudiants	Evaluer ses enseignements	IA
4.6. Évaluez et formez grâce aux QCM sur Moodle	Formation Autoformation		X					X				
4.7. Créer des questions avec ChatGPT 3.5.	1 heure / 1 outil		X									X
4.8. Devoirs et évaluations sur Moodle	1 heure / 1 outil	X				X		X				
4.9. Utiliser le carnet de notes sur Moodle	1 heure / 1 outil		X							X		
4.10. GlobalExam : une plateforme d'entraînement en langues étrangères	1 heure / 1 outil		X		X							
4.11. Utiliser l'IA pour créer des grilles d'évaluation	1 heure / 1 outil											X
5. VALORISER												
5.1. Et si je pouvais valoriser ma pédagogie autant que ma recherche	Atelier réflexif										X	
5.2. Les Open Badges : vers la reconnaissance ouverte	Atelier réflexif				X				X	X		



Tous les ateliers peuvent être organisés sur demande.

Pour cela ainsi que pour toute information complémentaire, merci de contacter :

Céline FAURE : celine.faure@uphf.fr

Vanessa MARESCOT : vanessa.marescot@uphf.fr

1. Concevoir

1.1. Améliorez la définition des objectifs d'apprentissage

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures
ou [Formation à distance]

Formuler les objectifs d'apprentissage d'un enseignement permet de guider et soutenir les apprentissages des étudiants. Prenez le temps de (re)clarifier la nature et le niveau des apprentissages visés par vos enseignements pour communiquer des objectifs plus précis et plus compréhensibles pour vos étudiants.

1.2. Organiser sa formation en APC : en route vers Prélude !

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

La mise en œuvre d'une approche par compétences favorise au sein de l'équipe pédagogique une réflexion stratégique et une dynamique collaborative sur l'organisation d'un parcours. Elle permet aussi une expérience d'apprentissage structurée pour les étudiants. Aujourd'hui, cette approche est fortement incitée par les institutions, et elle est la voie d'entrée naturelle d'une formation dans le projet PRELUDE. Cet atelier sera l'occasion de se familiariser avec les principes sous-jacents à cette démarche et son vocabulaire en travaillant sur une approche originale.

1.3. Scénarisez vos séances de cours pour gagner en clarté et en cohérence

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Examinez la « scénarisation pédagogique » en tant qu'approche méthodologique favorisant la cohérence d'un dispositif d'enseignement : prenez conscience de son intérêt, identifiez les différents niveaux de scénarisation et créez une grille de scénarisation pour vos enseignements.

1.4. Quelle place pour les diaporamas dans mes enseignements ?

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Venez questionner vos usages des diaporamas au regard de leur valeur ajoutée pour l'enseignement. Réfléchissez à la construction d'un diaporama soutenant les apprentissages.

1.5. Intégrez le format inversé dans votre classe

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

La pédagogie inversée propose une inversion des activités en présentiel et des activités à distance et ce faisant bouscule le modèle traditionnel de transmission du savoir et la posture de l'enseignant. Au travers de cet atelier, abordez les principes généraux de la classe inversée et l'intérêt de sa mise en place.

1.6. Rédigez des QCM efficaces : pourquoi et comment ?

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Le QCM est un outil pédagogique qui peut aller au-delà de l'évaluation rapide de connaissances. Venez découvrir les possibilités offertes par ce type de dispositif, réfléchir à l'utilisation que vous pourriez en faire et mettre en œuvre les règles de rédaction adéquates.

1.7. Ludifier mon cours : principes, méthodes et évaluations

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Quels les mécanismes relevant du jeu est-il possible d'intégrer à un cours et pourquoi ? Comment les appliquer à un enseignement ? Et dans ce contexte, comment évaluer les apprentissages ? Cet atelier vous permettra de réfléchir à l'intégration dans vos pratiques pédagogiques de mécanismes ludopédagogiques pour améliorer les apprentissages et motiver les étudiants.

Avant l'atelier, il est fortement conseillé d'avoir suivi le module d'auto-formation "Découvrir l'émergence et les concepts de la ludopédagogie".

1.8. Sensibilisation à une approche plus inclusive vis-à-vis des étudiants en situation de handicap

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

L'atelier a pour objectif de vous faire réfléchir à l'accueil et l'apprentissage des étudiants en situation de handicap, que cette dernière soit perceptible ou non. Après avoir pris conscience des enjeux de l'accessibilité, l'atelier permet également d'identifier les leviers et bonnes pratiques pour des supports pédagogiques plus accessibles. Venez réfléchir à l'accueil d'un étudiant au sein de l'accompagnement global mis en œuvre par l'établissement.

1.9. Débutez avec Moodle

[Formation] – durée : 2 à 3 heures

Cette plateforme pédagogique offre aux enseignants et étudiants un espace commun de diffusion de contenus et de mise en activité des étudiants, en proposant des fonctionnalités riches et variées. Durant cette formation, nous nous concentrerons sur les fonctionnalités indispensables : la gestion d'un espace de cours et sa personnalisation, le dépôt de document, la remise de devoirs notamment.

1.10. Ecrire au « tableau » à distance : tablette tactile et OpenBoard

[Formation] – durée : 2 heures

La prise en compte de l'écriture de l'enseignant lors d'une classe virtuelle (écrire "au tableau", annoter un diaporama ou un PDF, ...) est facilité par l'utilisation de tablettes couplées à un logiciel de tableau blanc tel que OpenBoard. Cet atelier permettra aux possesseurs d'une tablette tactile de comprendre le fonctionnement de base de celle-ci et de prendre en main les premières fonctionnalités d'OpenBoard (annoter des PDF/diaporamas, disposer d'un tableau, ...)

1.11. Déposez et/ou créer une vidéo sur Pod

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

[Autoformation]

Pod est la plateforme de l'Université pour la diffusion et l'enrichissement de vidéos dans le domaine de la pédagogie. Cet atelier vous permet de faire le point sur les droits de diffusion et d'utilisation des vidéos, le dépôt d'une vidéo et la gestion de l'accès. Vous découvrirez également l'enregistreur de vidéo intégré à Pod qui vous permet de réaliser simplement de petites capsules vidéo (écran, caméra, son).

1.12. Pod : sous-titrer une vidéo à l'aide de l'IA

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Pod n'est pas seulement une plateforme de stockage de vidéos. Elle permet également de sous-titrer ces dernières en anglais ou en français. L'introduction de l'Intelligence Artificielle a permis d'automatiser cette démarche et de gagner en qualité.

Venez découvrir comment utiliser cette fonctionnalité de façon efficace pour que vos vidéos gagent en qualité et soient accessibles aux personnes en situation de handicap.

1.13. H5P : Créer des vidéos interactives pour engager les étudiants

[Formation] – durée : 2 heures

H5P est un outil (disponible sur Moodle) qui permet de produire des ressources interactives. Proposées lors d'une séquence d'apprentissage à distance, ces ressources permettent de susciter l'engagement des étudiants. Venez découvrir H5P dans le cadre de l'enrichissement de vidéos (exemples : intégration de QCM, images, ... ou tout élément sollicitant une action de l'apprenant lors du visionnage d'une vidéo).

1.14. H5P : Créer un « livre interactif »

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure 30

H5P est un outil (disponible sur Moodle) qui permet de produire des ressources interactives favorisant l'engagement des étudiants. Venez découvrir H5P dans le cadre de la création de « livre interactif » (interactive Book), ressource intégrant différents supports au sein d'un scénario d'apprentissage (ex : vidéo interactive suivie d'un quiz mélangeant glisser/déposer, image cliquable, texte à trous, ...)

1.15. H5P : Créer un scénario à embranchement

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Vous recherchez une solution pour proposer, en ligne,

- une étude de cas (sollicitant une prise de décision en fonction d'une situation de départ)
- ou un parcours personnalisé (pour guider vers des ressources d'apprentissage appropriés),

le scénario à embranchement d'H5P vous permet de proposer différents choix aux étudiants, les guidant vers des parcours alternatifs en fonction des réponses.

1.16. Déposez des documents sur Moodle

[1 Heure / 1 outils] – durée : 1 heure

La plateforme pédagogique Moodle offre tant aux enseignants qu'aux étudiants un espace commun de diffusion et/ou de dépôt de contenus et d'activités : documents, QCM, devoirs, ... Avec cet atelier, apprenez à maîtriser la diffusion de votre information quelle que soit sa forme : texte, PDF, lien web, dossier, ...

1.17. Gérez des groupes sur Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Différenciez l'accès aux contenus et simplifiez-vous la gestion des étudiants en créant des groupes d'utilisateurs : familiarisez-vous avec cette méthode et découvrez tous les usages possibles.

1.18. Personnalisez votre espace de cours Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Venez personnaliser votre profil Moodle et découvrir les différents blocs (et services) disponibles afin d'optimiser l'organisation de votre espace de cours.

1.19. Moodle : bien terminer l'année et préparer sa rentrée

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

La fin d'année universitaire est une étape importante du cycle d'utilisation de vos espaces de cours Moodle : comment gérer au mieux son espace de cours Moodle en fin d'année ainsi que les documents s'y trouvant ? Comment prévoir la rentrée prochaine pour faciliter les inscriptions et la mise à disposition d'activités et de ressources. Venez échanger sur vos besoins, vos problématiques, et découvrir des trucs et astuces pour passer ces étapes en toute sérénité.

1.20. Créer des vidéos avec Camtasia

[Formation] – durée : 2 heures

Les capsules vidéos pédagogiques peuvent avoir des formes et des usages divers. Quelles que soient les images que vous souhaitez utiliser (manipulation de machines, diaporamas, captures d'écrans, ...) les vidéos produites doivent être pensées pour un usage pédagogique parfois ponctuel (une correction sous forme vidéo) ou plus pérenne (un point de cours).

Cette formation vous permettra de prendre en main l'outil Camtasia pour définir un plan de filmage, se filmer (éventuellement), monter et exporter une vidéo.

1.21. Créer des vidéos avec ActivePresenter

[Formation] – durée : 2 heures

Les capsules vidéos pédagogiques peuvent avoir des formes et des usages divers. Quelles que soient les images que vous souhaitez utiliser (manipulation de machines, diaporamas, captures d'écrans, ...) les vidéos produites doivent être pensées pour un usage pédagogique parfois ponctuel (une correction sous forme vidéo) ou plus pérenne (un point de cours).

Cette formation vous permettra de prendre en main l'outil Active Presenter pour définir un plan de filmage, se filmer (éventuellement), monter et exporter une vidéo.

1.22. Audacity pour créer une ressource audio

[Formation] – durée : 2 x 2 heures (2 sessions)

Audacity permet d'enregistrer et de monter facilement du son sur plusieurs pistes. C'est un outil privilégié pour travailler sur des fichiers audios, de type podcast. Ce type de support offre aux étudiants une autre méthode de mémorisation et davantage de flexibilité (écoute possible partout et en tout temps) ; dans certaines disciplines comme les langues ou la dialectique, le son (voire la parole) est au cœur de l'objet d'étude. Mais une bande sonore peut également faire l'objet d'une production par les étudiants.

Cette formation s'organise en 2 sessions :

- La session 1 permet d'assurer la prise en main du logiciel.
- La session 2 assure l'accompagnement d'une mise en pratique.

1.23. Rédiger des prompts (IA) efficaces pour la création de textes

[1 Heure / 1 outils] – durée : 1 heure

Sur la base d'une IA générative de texte, venez découvrir une méthode et échanger des trucs et astuces pour faire produire des contenus à l'IA.

1.24. Créer des images avec l'IA

[1 Heure / 1 outils] – durée : 1 heure

L'Intelligence Artificielle (IA) générative peut nous assister dans différentes activités.

Venez découvrir comment l'IA aide à créer rapidement des images et quelles sont les spécificités des outils disponibles.

Esprit critique et démarche éthique seront de rigueur.

1.25. Créer un syllabus/plan de cours avec l'IA

[1 Heure / 1 outils] – durée : 1 heure

L'IA générative peut nous assister dans différentes activités.

Venez découvrir comment l'IA peut vous accompagner dans le processus de brainstorming, d'idéation lors de la création d'un cours.

L'objectif est alors de défricher le sujet avec un regard critique. Dans ce cadre-là quels sont les apports et les limites de l'IA ?

1.26. Utiliser l'IA pour créer des études de cas interactive

[1 Heure / 1 outils] – durée : 1 heure

Cette formation vous guidera dans la création d'études de cas adaptés à vos publics, à l'aide de l'IA générative.

L'étude de cas peut être définie comme la proposition aux étudiants d'un problème réel ou fictif en vue de poser un diagnostic, de proposer des solutions, et/ou déduire des règles ou principes applicables à des cas similaires. Venez découvrir les outils adaptés et développer une méthodologie structurée de génération de contenus et d'évaluation de la qualité des cas générés.

1.27. Sensibilisation à l'accessibilité numérique

[Autoformation]

L'accessibilité numérique est une méthode de conception qui consiste à rendre les contenus et services numériques compréhensibles et utilisables par tous les utilisateurs, y compris ceux qui sont en situation de handicap.

Ce module d'autoformation vous permettra de comprendre les bonnes pratiques à adopter lors de la création de ressources pédagogiques numériques accessibles à tous.

2. Transformer

2.1. Moi j'enseigne, mais eux comment apprennent-ils ?

[Atelier réflexif] – Durée : 3 heures

Les examens sont souvent l'occasion de constater l'écart entre ce qui a été enseigné et ce qui a été retenu. Examinez ici l'enseignement supérieur du point de vue de l'apprentissage des étudiants. Cet atelier vous permettra de comprendre le fonctionnement cognitif et ses limites, puis réfléchir à la façon de mettre en place des activités soutenant les apprentissages de vos étudiants.

2.2. Enseignez dans un Learning Lab

[Atelier réflexif] – durée : 2 heures

Îlots, écrans partagés, vidéoprojecteurs interactifs... les salles de Learning Lab sont conçues avec outils et mobiliers adaptés pour permettre aux enseignants de mêler cours et travail en groupe ou individuel. Au travers de cet atelier, faites le tour des fonctionnalités, des avantages et des spécificités d'un Learning lab, et expérimentez leur utilisation dans le cadre d'un cours. Ce sera également l'occasion de connaître les salles opérationnelles et en cours de finalisation au sein de l'Université.

2.3. Utilisez les cartes mentales dans l'enseignement

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Outil de structuration des idées qui permet de représenter visuellement des idées, sujets, ... et de suivre le cheminement associatif de la pensée, la carte mentale s'adapte à tout style d'apprentissage. Au travers de cet atelier identifiez l'intérêt des cartes mentales dans un enseignement, apprenez à en construire et réfléchissez à leur intégration dans votre enseignement.

2.4. Utilisez un logiciel de création de cartes mentales

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

En ayant connaissance des possibilités offertes par les cartes mentales, venez découvrir les différents types de logiciel, puis, vous familiariser avec l'un d'entre-eux (XMind).

2.5. Découverte de l'hybridation (niveau 1)

[Autoformation] – durée : 1 heure

Cet atelier a pour objectifs d'identifier les principes et les différents types de dispositifs hybrides, de vous permettre de vous confronter à des exemples de mises en œuvre ainsi que de vous positionner quant à une volonté ou non de mettre en pratique dans un (ou plusieurs) enseignements.

2.6. Concevoir un dispositif d'enseignement hybridé (niveau 2)

[Atelier réflexif] – durée : 15 h à distance synchrone et asynchrone

Cet atelier vous permettra d'identifier les étapes de conception d'un enseignement hybride, rédiger des objectifs d'apprentissage, scénariser un enseignement hybride, concevoir une portion de cours en distanciel, médiatiser un contenu, adopter une posture réflexive.

2.7. Passez un module en hybride ou en formation à distance

[Atelier réflexif] – durée : 2 heures à distance + 1 heure en présentiel

Dispenser un enseignement en hybride (alliant distance et présence) ou tout à distance nécessite de repenser l'intégralité du cours. Via un dispositif hybride venez découvrir les avantages de ces types de formation, les éléments à mettre à distance, comment scénariser, les possibilités techniques ... Avant de mettre en pratique sur un enseignement.

2.8. Individualisez les parcours d'apprentissage sur Moodle

[Formation] – durée : 2 heures

Apprenez à utiliser ces fonctionnalités de Moodle qui vous permettent de créer une différenciation pédagogique efficace. L'objectif étant de mettre en œuvre l'accès conditionnel et le suivi d'achèvement dans vos espaces de cours, afin de faciliter la mise en place d'une différenciation pédagogique : rythme, contenus...

2.9. Panorama des activités dynamisantes H5P (Moodle)

[Formation] – durée : 2 heures

Vous souhaitez produire des ressources interactives favorisant l'engagement des étudiants ? Venez découvrir H5P ! Et choisir, dans le cadre d'un panorama de ressources intégrant différents supports, les activités qui conviendront le mieux à votre scénario d'apprentissage (ex : vidéo interactive suivie d'un quiz mélangeant glisser/déposer, image cliquable, texte à trous, ...)

2.10. Utilisez les outils d'un Learning Lab

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Conçus pour favoriser le travail en groupe et la production collaborative, les Learning Lab disposent d'outils spécifiques : découvrez et maîtrisez la technologie de partage d'écran et le fonctionnement du Vidéo Projecteur Interactif (VPI), en fonction du Learning Lab auquel vous avez accès.

2.11. Découvrir l'émergence et les concepts de la ludopédagogie

[Auto-formation] – durée : 1 heure 30

Le but principal de ce module consiste à présenter les principes et les idées fondamentales de la ludopédagogie. Il fait partie d'un programme de formation qui vise à permettre aux enseignants de développer la ludopédagogie dans leurs pratiques pédagogiques.

Ce module est en autoformation (quand vous voulez et à votre rythme) et est le préalable à l'atelier en présentiel "Ludifier mon cours".

2.12. Tirer parti des fonctionnalités avancées de BBB (BigBlueButton)

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Vous souhaitez utiliser BBB en exploitant tout son potentiel pour vos cours ou réunions en visio ? Découvrez les fonctionnalités spécifiques parmi lesquelles :

- Diffuser avec deux caméras,
- Contrôler l'accès des participants, et gérer leurs droits et leurs rôles
- Explorer les outils de sous-titrage automatique et d'enregistrement,

- Questionner vos participants,
- préparer vos supports pour des présentations engageantes.

3. Interagir

3.1. Réussir son premier ¼ d'heure : le syllabus de cours

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Brauer (2011) dit qu'il faut préparer à 250 % la première séance de son cours, et à 90 % les suivantes... Oui, mais comment construire un syllabus et pour quoi faire ? Venez réfléchir à l'intégration de ce type d'outil dans vos enseignements.

3.2. Soutenez la motivation de vos étudiants

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

La motivation est un moteur essentiel pour les apprentissages. Que mettre en place pour inciter les étudiants à s'impliquer davantage et s'engager ? Avec cet atelier, venez expérimenter les pédagogies actives et réfléchir aux principaux leviers motivationnels, aux moyens pédagogiques pour les enclencher.

3.3. Dynamisez un amphi grâce aux quizz

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Loin d'être un gadget, les outils de vote (boîtiers ou applications) ont un réel impact pédagogique et cognitif. Venez réfléchir sur les façons de susciter l'intérêt, diversifier l'activité, créer du lien entre étudiants, rendre les étudiants acteurs de leur apprentissage...

3.4. Animer une classe virtuelle

[Atelier réflexif] – durée : 1 heure 30

Animer une classe virtuelle ne s'improvise pas. Cela se prépare et nécessite d'anticiper certaines choses du fait des caractéristiques de la modalité technique, tout comme le présentiel nécessite d'anticiper certaines choses qui nous sont devenues naturelles. Venez découvrir des techniques d'animation, des conseils de mise en œuvre, et partager des retours d'expériences.

3.5. Utilisez l'outil « Forum » de Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Durant cette formation, vous verrez comment choisir un type de forum en fonction de l'utilisation visée, communiquer des informations et créer une dynamique avec vos étudiants, et enfin évaluer vos actions.

3.6. L'activité collaborative « Glossaire » sur Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Grâce à cet outil, vous pourrez proposer à vos étudiants une activité collaborative de collecte de termes (sur le même sujet, la même période...) et de définition de ceux-ci.

3.7. L'activité collaborative « wiki » sur Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Un wiki vous permet de produire, de manière collaborative, du contenu pour obtenir des pages web. Venez découvrir comment, via Moodle, vous pouvez faire participer vos étudiants et leur demander de créer, modifier et illustrer à plusieurs une production commune.

3.8. Suivre et mesurer la progression des étudiants sur Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Différents outils sur Moodle permettent de suivre l'avancée du travail des étudiants. Ils permettent aux enseignants de repérer les décrochages ou les retardataires, et aux étudiants de se voir avancer dans leurs activités.

3.9. Découvrir BBB (outil de classe virtuelle)

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

BigBlueButton (BBB) est un outil de classe virtuelle permettant d'interagir avec des étudiants en synchrone mais à distance. Venez découvrir les outils permettant de présenter des contenus et de faire participer les étudiants.

3.10. Développer des interactions avec les étudiants grâce à Wooclap

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Grâce à ce système de vote interactif, créez des questionnaires, sondages, exercices d'appariement, pour animer des séances de cours (en présentiel ou à distance) en questionnant les étudiants en direct pour connaître leurs avis, niveaux de compréhension, etc ...

3.11. Créer un(e) assistant(e) pédagogique pour vos étudiant(e)s grâce à l'IA

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

L'Intelligence Artificielle (IA) générative peut être considérée, par chacun, comme un assistant personnel. Mais nous pouvons aussi nous en servir pour améliorer l'accompagnement individualisé des étudiants dans un contexte de formation de grands groupes. L'IA devient alors un super tuteur que l'enseignant va cadrer, surveiller, mais que les étudiants pourront questionner quand ils en ont besoin.

Venez découvrir comment définir une mission et des actions à l'IA au moyen d'un prompt efficace, pour qu'elle devienne votre tuteur-assistant.

3.12. Utiliser une salle connectée pour un enseignement comodal

[Formation] – durée : 1 heure30

Un cours en comodal est un enseignement synchrone durant lequel une partie des étudiants est en présentiel dans une salle avec l'enseignant et une autre partie des étudiants à distance (dans une autre salle ou chez eux). Ce type d'enseignement impose des contraintes autant techniques que pédagogiques. Des salles à l'université permettent de mettre en place ce type de dispositif. Lors de la formation, vous verrez quels outils utiliser, comment et quels sont les points de vigilance à garder à l'esprit, pour dispenser un cours interactifs intégrant tous les étudiants.

3.13. MIRO : un tableau blanc collaboratif en ligne et plus encore

[Formation] – durée : 2 heures

Miro vous offrira une multitude de fonctionnalités qui vous permettront de produire collaborativement des éléments graphiques avec des collègues, des étudiants, d'organiser un brainstorming à distance avec des "post-it", de créer des supports graphiques (type schéma), ... Que ce soit avec vos collègues, vos étudiants (ou entre étudiants), Miro facilitera tous vos moments de travail collaboratif en distanciel (mais peut-être aussi en présentiel !).

3.14. Créer une enquête avec LimeSurvey

[Formation] – durée : 2 heures

Vous souhaitez réaliser une enquête, un sondage, un formulaire ? LimeSurvey est l'outil qu'il vous faut. Il vous permet de construire le questionnaire, le diffuser à votre public cible et récupérer les résultats sous formes de graphiques ou de tableurs. Cette formation vous accompagnera dans la prise en main de LimeSurvey (fonctions de base), vous permettant de réaliser immédiatement votre premier questionnaire.

4. Evaluer

4.1. Evaluer les apprentissages des étudiants

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Quelle place ont les évaluations dans nos enseignements ? Comment évaluer équitablement les apprentissages ? Venez réfléchir sur le rôle et la position des évaluations. Venez découvrir les grilles critériées, outil permettant de diminuer la subjectivité et de fournir un feedback constructif aux étudiants.

4.2. Etudiants, tous pirates ?

[Atelier réflexif] – Durée : 2 heures

Pour partie triche volontaire, cette pratique relève également d'une méconnaissance des règles du droit d'auteur, amplifiée par la facilité d'accès à l'information ou par des pratiques similaires par exemple dans la vie privée. Faites le tour des pratiques étudiantes et des solutions qui peuvent être apportées.

4.3. PlagiAt : Identifier (ou pas) l'utilisation de l'IA dans les productions d'étudiants

[Atelier réflexif] – Durée : 2 heures

Venez explorer les moyens de détection de l'IA générative dans les travaux des étudiants, qu'il s'agisse d'outils ou de méthodes. En analysant les outils existants nous aborderons également les limites légales et éthiques de ces usages. L'objectif : développer une approche nuancée et responsable face aux nouvelles technologies, en préservant l'intégrité académique et l'apprentissage des étudiants.

4.4. Utilisez Compilatio, faites-vous aider pour détecter le plagiat

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Compilatio est un outil d'aide à la détection de plagiat. L'outil est disponible depuis l'ENT et la plateforme pédagogique Moodle. Vous pouvez ainsi comparer les textes soumis, à un grand nombre de ressources textuelles présentes sur le web ou dans la bibliothèque de Compilatio et repérer des similitudes. Venez tester son utilisation.

4.5. Pourquoi et comment demander aux étudiants de s'évaluer entre eux

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

[Autoformation]

L'évaluation par les pairs consiste à faire évaluer par un ou des collaborateurs une version d'une production que chacun a également élaboré de son côté. Structurée et organisée dans une optique bienveillante, elle permet aux parties prenantes de développer des compétences métacognitives qui contribuent efficacement aux apprentissages. Cet atelier vise à vous permettre d'identifier les principes de l'EPP et ses enjeux, ainsi que d'en initier la conception. Venez expérimenter une autre manière d'évaluer les apprentissages !

4.6. Évaluez et formez grâce aux QCM sur Moodle

[Formation] – durée : 3 heures

[Autoformation]

Découvrez l'outil test permettant de faire des quizz sur Moodle. Il vous offre la possibilité notamment de proposer aux étudiants des séquences d'auto-évaluation ou encore de les évaluer (évaluation sommative). Dans ce cadre, créez une banque de questions, familiarisez-vous avec les types de questions possibles, paramétrez un QCM.

4.7. Créer des questions avec l'IA générative

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

L'IA générative peut nous assister dans différentes activités. Venez découvrir comment l'IA peut faciliter l'élaboration de questions dans le cadre de la création de QCM, tout en conservant un esprit critique.

4.8. Devoirs et évaluations sur Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Cet atelier se concentre sur les outils d'évaluation des étudiants disponibles sur Moodle notamment les outils de collecte de devoirs. Pour cela, apprenez à mettre en ligne des espaces de rendu de devoir, à noter les devoirs et récupérer les notes, à proposer des feedbacks constructifs à vos étudiants.

4.9. Utiliser un carnet de notes sur Moodle

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure 30

Saviez-vous que le carnet de notes Moodle vous permet de gérer efficacement et automatiquement les notes attribuées dans les activités de vos espaces de cours ? Cet atelier vous permettra de concevoir un paramétrage simple et efficace de cet outil, adapté à vos besoins.

4.10. GlobalExam : une plateforme d'entraînement en langues étrangères

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Global exam est une solution de formation en langues, en ligne, accessible comme activité Moodle. Cet atelier a pour but de vous accompagner dans la découverte de l'interface du logiciel pour le suivi et la gestion des étudiants dans leur parcours de formation (révisions, exercices...) ou même de suivre par vous-même une formation parmi les 6 langues proposées.

4.11. Utiliser l'IA pour créer des grilles d'évaluation

[1 heure / 1 outil] – durée : 1 heure

Cette formation vous guidera dans la création d'une grille critériée à l'aide de l'IA générative pour évaluer vos étudiants. Une grille d'évaluation critériée aide à apporter un jugement nuancé sur la qualité d'une production, d'un processus ou d'une prestation. Venez explorer les défis liés à la définition précise des critères, à l'établissement d'échelles de valeur pertinentes, et à leur interconnexion ? Vous réfléchirez à la manière dont l'IA générative peut faciliter ce processus, tout en gardant un œil critique sur son utilisation. Venez avec une de vos évaluations !

5. Valoriser

5.1. Et si je pouvais valoriser ma pédagogie autant que ma recherche

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

Dans cet atelier, nous verrons une démarche favorisant le développement professionnel des enseignants et des enseignants-chercheurs à travers la mise en place de stratégies pédagogiques diversifiées. Cette démarche, le Scholarship of Teaching and Learning (SoTL), s'inscrit dans une logique de recherche pour nous permettre de valoriser nos initiatives pédagogiques au sein de la communauté du supérieur en évaluant les retombées de celles-ci de manière rigoureuse et documentée.

5.2. Les OpenBadges : vers la reconnaissance ouverte

[Formation] – durée : 2 heures

Des badges pour les reconnaître tous. Des badges pour les trouver. Des badges pour les amener tous et dans la reconnaissance les lier.

Envie d'en savoir plus sur les Open Badges ? Alors, l'atelier Open Badges est fait pour vous !

Vous y découvrirez comment ils peuvent reconnaître, valoriser et rendre visible vos initiatives dans vos enseignements. Qu'il s'agisse d'attester l'acquisition de compétences transversales ou encore la participation à un événement, à un projet, les badges ouverts s'appuient également sur la force de la communauté pour permettre aux membres d'afficher et partager leur(s) expérience(s) grâce à l'endossement. Un formidable levier d'engagement et de motivation pour vos étudiants !

Alors en route vers la reconnaissance ouverte par et pour les pairs !