

Catalogue des ateliers et formations pédagogiques et numériques 2023-2024

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

10 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.



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]
<ul style="list-style-type: none">• Format 3 heures• Permet de vivre des modalités de pédagogie active et de réfléchir sur ses pratiques (théories opérationnelles étayées par la recherche)
[Formation]
<ul style="list-style-type: none">• Format 2 à 3 heures• Permet de mettre en pratique des outils préalablement présentés.
[1 heure / 1 outil]
<ul style="list-style-type: none">• Format 1 heure• Permet de prendre en main un outil ou une fonctionnalité ciblée.
[autoformation]
<ul style="list-style-type: none">• 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

		10 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
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	Débutez avec Moodle	Formation	X			X		X			
1.8	Déposez des documents sur Moodle	1 heure / 1 outil	X			X		X			
1.9	Gérez des groupes sur Moodle	1 heure / 1 outil			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	H5P : créer des vidéos interactives pour engager les étudiants	Formation	X	X	X	X			X		

10 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
1.13 H5P : créer un « livre interactif »	1 heure / 1 outil			X							
1.14 H5P : Créer un scénario à embranchement	1 heure / 1 outil			X	X				X		
1.15 Personnalisez votre espace de cours Moodle (design)	1 heure / 1 outil			X		X		X	X		
1.16 Moodle : bien terminer l'année et préparer sa rentrée	1 heure / 1 outil	X									
1.17 Ludifier mon cours : principes, méthodes et évaluations	Atelier réflexif				X				X		
1.18 Créer des vidéos avec Camtasia	Formation			X		X					
1.19 Créer des vidéos avec ActivePresenter	Formation			X		X					
1.20 Audacity pour créer une ressource audio	Formation			X							
2 Transformer											
2.1 Moi j'enseigne, mais eux comment apprennent-ils ?	Atelier réflexif	X									
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			

10 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
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 Utilisez les outils d'un Learning Lab	1 heure / 1 outil						X				
2.10 Panorama des activités dynamisantes H5P (Moodle)	Formation			X	X			X	X		
2.11 Découvrir l'émergence et les concepts de la ludopédagogie	Autoformation				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 Utilisez l'outil « Forum » de Moodle	1 heure / 1 outil				X	X		X			
3.5 L'activité collaborative « Glossaire » sur Moodle	1 heure / 1 outil				X						
3.6 L'activité collaborative « wiki » sur Moodle	1 heure / 1 outil				X						
3.7 Suivre et mesurer la progression des étudiants sur Moodle	1 heure / 1 outil					X			X	X	
3.8 Découvrir BBB (outil de classe virtuelle)	1 heure / 1 outil	X						X			
3.9 Animer une classe virtuelle	Atelier réflexif				X			X			

10 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
3.10 Développer les interactions avec les étudiants grâce à Wooclap	1 heure / 1 outil		X		X				X	X	
3.11 MIRO : un tableau blanc collaboratif et plus encore	Formation			X	X		X	X			
3.12 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 Utilisez Compilatio, faites-vous aider pour détecter le plagiat	1 heure / 1 outil									X	
4.4 Devoirs et évaluations sur Moodle	1 heure / 1 outil	X				X		X			
4.5 Évaluez et formez grâce aux QCM sur Moodle	Formation Autoformation		X					X			
4.6 Utiliser le carnet de notes sur Moodle	1 heure / 1 outil		X							X	
4.7 Pourquoi et comment demander aux étudiants de s'évaluer entre eux ?	Atelier réflexif Auto-formation				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. 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.

1.8. 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, ...

1.9. 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.

1.10. 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

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. 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).

1.13. 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, ...)

1.14. 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.

1.15. 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.

1.16. 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.

1.17. 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".

1.18. 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.

1.19. 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.

1.20. Audacity pour créer une ressource audio

[Formation] – durée : 3 heures

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. Même si toutes les disciplines sont susceptibles d'utiliser des ressources sonores, les langues étrangères sont un terrain privilégié : faire répéter des sons à ses étudiants, communiquer une ressource pour la compréhension orale, ... sont autant d'exemples d'utilisation de ces fichiers sonores.

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 : 3 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. 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.

2.10. 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, ...)

2.11. 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".

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 amphithéâtre 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. 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.

3.5. 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.

3.6. 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.

3.7. 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.

3.8. 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.

3.9. 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.

3.10. 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. MIRO : un tableau blanc collaboratif est 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 !).

3.12. 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. 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.

4.4. 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 feedback constructifs à vos étudiants.

4.5. Évaluez et formez grâce aux QCM sur Moodle

[Formation] – durée : 3 heures

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.

4.6. 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.

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

[Atelier réflexif] – durée : 3 heures

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 !

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 évènement, 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 !