

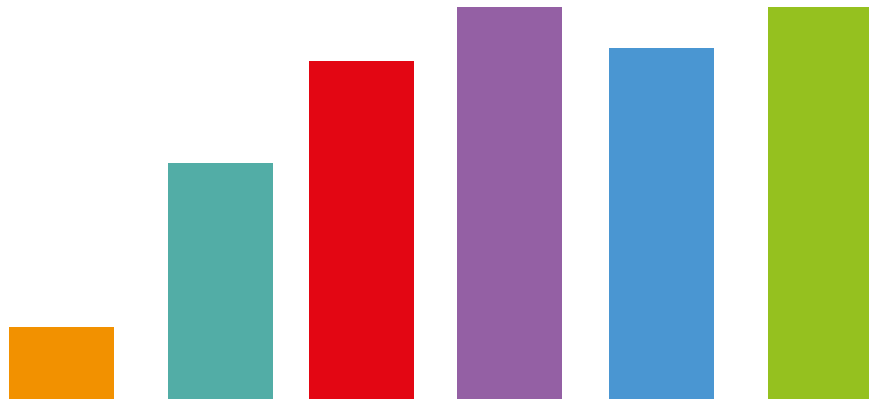


RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



CENTRE
D'ENSEIGNEMENT MULTIMEDIA
UNIVERSITAIRE



CATALOGUE DE FORMATION **2022-2023**

ENSEIGNER DANS LE SUPÉRIEUR



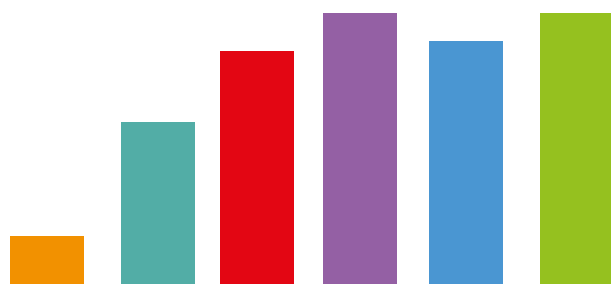
Normandie Université



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

CEMU . UNICAEN . FR





CATALOGUE DE FORMATION **2022-2023**

ENSEIGNER DANS LE SUPÉRIEUR



DISPOSITIF

ENSEIGNER DANS LE SUPÉRIEUR

Le dispositif «Enseigner dans le supérieur», piloté par le CEMU, vise le développement de compétences propres à l'exercice du métier d'enseignant dans le supérieur telles que définies par le Ministère¹.

Ce dispositif d'accompagnement à destination de l'ensemble des personnes en situation d'enseignement au sein de l'établissement, quel que soit leur statut, repose sur un ensemble d'actions et d'événements qui vise les objectifs suivants :

- Proposer des actions de formation flexibles, personnalisées adaptées aux besoins et souhaits de développement professionnel
- Susciter le questionnement sur les pratiques pédagogiques afin de les analyser et les transformer pour favoriser la réussite des étudiants
- Favoriser les interactions, les collaborations entre pairs
- Impulser les expérimentations pédagogiques

1. *Repères pour l'exercice du métier de l'enseignant-chercheur.*

OFFRE DE FORMATION

Plusieurs cycles de formation sont proposés à partir de 4 blocs de compétences :

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE NOUVELLES COMPÉTENCES

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

FAIRE ÉVOLUER SA PRATIQUE D'ENSEIGNEMENT

TRAVAILLER AU SEIN D'UNE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Notre offre de formation s'adapte aux besoins et contraintes des enseignants. Pour l'année 2022-2023, nous proposons un catalogue d'ateliers de formation qui peuvent être, soit suivis indépendamment, soit assemblés pour construire des parcours personnalisés en réponse à des besoins de montée en compétences.

Les ateliers sont planifiés à la demande en réponse à des sollicitations d'équipes pédagogiques et/ou d'enseignants. Ils sont d'une durée qui varie de 2 à 7 heures. Un formulaire en ligne permet de recueillir les demandes mais nous préconisons un temps d'échange avec nos ingénieurs pédagogiques pour une analyse précise des besoins en formation.

EN COMPLÉMENT DE CETTE OFFRE INTERNE

MODULES D'AUTOFORMATION HYPE13

<https://celene.univ-tours.fr/course/view.php?id=13886>

La boîte à outils (BAO) met à disposition des modules d'autoformation permettant aux enseignants d'appréhender les ressources à leur rythme et en fonction de leurs besoins. Les enseignants peuvent retrouver des modules comme « créer des cours accessibles », « animer une classe virtuelle » ou encore « tutorer à distance » pour les accompagner dans l'élaboration de leurs cours à distance ou hybrides. Disponibles en auto-inscription sur la plateforme CELENE (Moodle), ces modules proposent des ressources diversifiées (vidéos, fiches, présentations interactives, didacticiels).

MOOC « SE FORMER POUR ENSEIGNER DANS LE SUPÉRIEUR » PILOTÉ PAR LA DGESIP

<https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/se-former-pour-enseigner-dans-le-superieur/>

Les stagiaires et les enseignants intéressés peuvent compléter leur parcours de formation en suivant le MOOC « Se former pour enseigner dans le supérieur ». La participation à ce MOOC leur permettra d'asseoir un socle de connaissances sur la pédagogie du supérieur et d'alimenter réflexions et partages dans le cadre des Midis Pédagos et des modules et ateliers de formation.

En complément de notre offre d'ateliers de formation, nous proposons une variété d'activités de formations « alternatives » et complémentaires :

DES TEMPS DE PARTAGE DE PRATIQUES ET D'EXPÉRIENCES ENTRE PAIRS

« Comment réfléchir sur ses pratiques d'enseignement sans le feed-back de ses pairs et sans occasion d'en discuter ? ». À partir de ce constat d'enseignants, le CEMU organise plusieurs temps : les midis pédagos, les JIPN et Fenêtre sur cours.

LES MIDIS PÉDAGOS

Un Midi Pédago se déroule en mode Lunch&Learn (de 12h30 à 13h30) et propose d'aborder la diversité des enjeux pédagogiques liés à un thème de notre quotidien à travers des partages d'expérience ou des regards d'experts.

LES JOURNÉES D'INNOVATIONS PÉDAGOGIQUES NORMANDES (JIPN)

Organisées par les établissements d'enseignement supérieur normands et la Région Normandie, ces deux journées sont dédiées aux transformations des environnements pédagogiques et aux nouvelles façons d'apprendre et de former. Cet événement annuel permet de valoriser les pratiques et les expérimentations pédagogiques au niveau institutionnel.

LES VISITES APPRENANTES

Il s'agit d'observer l'enseignement d'un collègue en assistant à son cours. L'université de Caen a rejoint le dispositif Fenêtre sur cours, initié par l'Université d'Angers et ouvert aux établissements membres du consortium Hype13. Une application permet à tout enseignant de proposer à la visite son cours et à ses collègues de s'y inscrire. Le but est d'échanger avec bienveillance sur leur pratique professionnelle.

DES ÉVÈNEMENTS THÉMATIQUES

Afin de susciter la réflexion pédagogique et le questionnement sur des pratiques innovantes le CEMU organise des séminaires thématiques sur différents formats : 1 semaine, 1 journée, une série de 1/2 journées, en soirée. Pour favoriser les interactions, la co construction, nous mobilisons les approches d'intelligence collective et de créativité dans des espaces inspirants : nos Labs. Il s'agit d'expérimenter, d'innover, d'imaginer, de transformer, de hacker ... (Exemple : Learning expedition, workshop, bootcamp, Hackathon pédagogique, Game jam, immersive experience ...).

Nos 3 labs : le learning Lab, le gaming Lab et l'immersive Lab sont également à disposition des enseignants, dans le cadre d'un de leur enseignement, afin d'être accompagné dans une expérimentation.

LES LEARNING EXPEDITIONS

L'objectif de ces voyages d'étude est de partir à la découverte d'équipes inspirantes, de s'immerger dans d'autres écosystèmes d'enseignement pour s'enrichir et développer ses compétences professionnelles. En mai 2022, 14 membres du personnel de l'établissement, de profils différents (enseignants et service d'accompagnement) ont participé à une Learning Expedition au Québec porteurs d'un mandat pour transférer leurs découvertes et acquis à la communauté à leur retour. Pour consulter leur portfolio : <https://eportfolio.unicaen.fr/group/learning-expedition/edito>

ENGAGEMENT AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ DE PRATIQUE

Nos différentes actions visent à impulser une dynamique de communauté de pratique dédiée aux questions de pédagogie dans le Supérieur. Depuis 2021, l'établissement propose à tout enseignant ouvert aux questions de pédagogie et désireux de partager, d'endosser la mission d'enseignant pair.

Un enseignant pair choisira de s'engager dans différentes actions d'accompagnement et de partage pilotées par le CEMU. Son engagement dans différentes missions est valorisé en heures complémentaires.

Il contribuera également à la mise en place de la communauté de pratique initiée en juin 2022 par un groupe d'enseignants.

SOMMAIRE

COMPÉTENCE #1

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Animer un cours avec des petits groupes.....	12	Réaliser un diaporama sonorisé	18
Animer un cours avec des grands groupes.....	12	Structurer l'espace d'apprentissage virtuel	18
Impliquer et motiver ses étudiants.....	13	Concevoir une ressource numérique accessible	19
Animer une classe virtuelle	13	Élaborer un syllabus	19
Encadrer les projets de groupes	14	Utiliser des espaces d'apprentissage.....	20
Animer un cours en comodalité	14	Proposer des activités collaboratives sur Moodle.....	20
Scénariser un enseignement avec l'outil learning battle cards	15	Découvrir les technologies immersives pour l'enseignement	21
Formuler les objectifs d'apprentissage	15	Intégrer des jeux dans son apprentissage	21
Enseigner avec un diaporama adapté	16	Apprendre de ses pairs avec l'outil WAP	22
Scénariser et réaliser une vidéo pédagogique avec le CEMU	16	Dynamiser son cours avec Wooclap.....	22
Réaliser une vidéo pédagogique en autonomie	17	Découvrir le mindmapping	23
Produire un tutoriel vidéo	17		

COMPÉTENCE #2

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

Valoriser des compétences avec les badges numériques	26	Construire une grille d'évaluation pour réduire la subjectivité	30
Gamifier un parcours d'apprentissage	26	Concevoir et mettre en œuvre une évaluation par les pairs	30
Intégrer l'eportfolio Mahara dans un parcours d'apprentissage	27	Concevoir des QCM	31
Choisir des méthodes d'évaluation adaptées	27	Comprendre et prévenir le plagiat	31
Évaluer les étudiants sur Moodle.....	28	Utiliser l'outil Compilatio	32
Communiquer des résultats aux étudiants	28	Construire des parcours individualisés avec les outils de suivi de Moodle.....	32
Concevoir des QCM et organiser une banque de questions	29	Évaluer des compétences à l'aide du eportfolio Mahara	33
Construire des Ressources interactives formatives avec H5P.....	29	Évaluer des compétences sur Moodle	33

COMPÉTENCE #3

FAIRE ÉVOLUER SA PRATIQUE D'ENSEIGNEMENT

Valoriser son parcours d'enseignant dans un eportfolio	36	Utiliser l'observation par les pairs et les visites apprenantes	37
Développer sa créativité	36	Évaluer ses enseignements	37

COMPÉTENCE #4

TRAVAILLER AU SEIN D'UNE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Se situer dans son écosystème professionnel	40	Protéger et partager ses contenus de cours.....	41
Respecter l'éthique et la déontologie dans sa pratique	40	Se préparer à l'Approche Par Compétences pour la mettre en œuvre en équipe	42
Adapter sa posture d'enseignant au contexte et aux publics	41		

COMPÉTENCE #1

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

- en prenant en compte son public avec ses aptitudes, ses difficultés et éventuellement ses différences de niveaux ;
- en évoluant dans un écosystème au sein d'un établissement ;
- en adoptant une posture éthique et responsable ;
- en diversifiant les approches et les méthodes pédagogiques ;
- en optimisant les activités pour rendre les apprenants acteurs de leur formation.

L'enseignant du supérieur a la possibilité de définir lui-même, au sein de l'équipe pédagogique, les objectifs de son module ou de son cursus de formation. Il doit savoir pour cela prendre en compte dans son enseignement les avancées les plus récentes du champ disciplinaire, la diversité, les acquis et besoins des publics ciblés et mobiliser une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques en fonction de ses ressources et des espaces physiques et virtuels d'apprentissage. Il est libre d'imaginer et de planifier les activités et séquences d'apprentissage, les critères et méthodes pédagogiques en respectant la cohérence entre objectifs, méthodes pédagogiques

et évaluations. Il doit savoir motiver, entraîner et impliquer les apprenants au sein de groupes de tailles variables, et dans des formats divers (CM, TD, TP, terrain, stage, projet...). Il veille à favoriser les interactions et le travail collaboratif (entre apprenants, et entre apprenants et enseignants). Enfin, l'enseignant est amené à concevoir, scénariser, médiatiser des contenus informationnels, scientifiques ou pédagogiques via les supports physiques ou numériques adaptés, en accord avec la réglementation en vigueur et en tirant bénéfice des outils mis à disposition par l'établissement.

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

ANIMER UN COURS AVEC DES PETITS GROUPES

Comment réussir une bonne séance de TD ou de TP? Comment faire participer les étudiants? Comment les faire travailler d'une séance à une autre? Comment articuler l'animation, l'encadrement, l'évaluation, l'autorité ou encore le conseil au cours d'une même séance?

OBJECTIFS

- Définir des modalités d'animation adaptées aux objectifs d'enseignement
- Choisir parmi ces modalités, une stratégie cohérente et structurée à travers un plan de cours minuté
- Appliquer les principes de l'interaction en situation d'enseignement
- Utiliser des outils adaptés aux apprentissages des étudiants

ATELIER /  3 heures

ANIMER UN COURS AVEC DES GRANDS GROUPES


Le grand nombre pose la question de l'hétérogénéité du public en apprentissage, d'un anonymat parfois pesant, des interactivités difficiles à établir ou encore de l'autorité.

Comment assurer un enseignement efficace en amphithéâtre? Avec l'aide de quels supports? Quels outils de rétroaction mobiliser?

OBJECTIFS

- Intégrer les capacités d'attention d'un étudiant
- Comprendre les enjeux propres à l'enseignement en grands groupes
- Rédiger une fiche d'animation (storytelling) de son cours
- Utiliser des outils de rétroaction adaptés
- Repérer les éléments du discours oralographique qui améliorent ou non l'efficacité d'un cours en grands groupes
- Connaître les principes de la scénographie de l'enseignement en amphithéâtre

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures


IMPLIQUER ET MOTIVER SES ÉTUDIANTS

Comment motiver les étudiants ? Comment les engager dans un apprentissage ? Sur quelles techniques s'appuyer pour identifier un étudiant en difficulté et pour l'aider à progresser ?

La base de l'animation d'un enseignement réussi repose sur une connaissance du fonctionnement de l'apprentissage et de la motivation.

OBJECTIFS

- Définir ce qu'est la motivation au regard de modèles théoriques (type R. Viaud)
- Décoder une situation d'apprentissage à travers une grille d'analyse
- Identifier les différences entre la pédagogie et l'andragogie (formation spécifique aux adultes)
- Connaître les principes de la pédagogie active
- Utiliser les techniques fondamentales de l'interaction

ATELIER /  3 heures

ANIMER UNE CLASSE VIRTUELLE

Lors d'une classe virtuelle, enseignants et étudiants, éloignés géographiquement, se rassemblent en ligne. Ils interagissent en temps réel, par un système de webconférence. La classe virtuelle n'est pas une simple transposition en ligne d'un cours magistral. Elle requiert des spécificités techniques et des compétences d'animation de la part de l'enseignant.

OBJECTIFS

- Paramétrer une classe virtuelle en autonomie et maîtriser l'environnement de captation
- Modérer une session
- Mettre en œuvre des techniques simples pour susciter l'interaction et stimuler l'attention des étudiants

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  1 journée

ENCADRER LES PROJETS DE GROUPES

Au regard de la diversité des projets et des groupes, il est complexe de les encadrer tout en accompagnant le développement de compétences transversales.

Nous vous proposons un temps de simulation avec un Lego4Scrum suivi d'une phase de consolidation autour d'outils et de méthodes.

OBJECTIFS

- Expérimenter une méthodologie de gestion de projets itérative issue des méthodes agiles
- Structurer l'accompagnement des étudiants dans le cadre des projets de groupes
- Maîtriser des outils nécessaires aux grandes étapes de la vie du projet (cartographie des parties prenantes, charte projet, rétrospective...)
- Transmettre une méthodologie de gestion de projet

ATELIER /  3 heures

ANIMER UN COURS EN COMODALITÉ


Comment favoriser le sentiment de coprésence et l'engagement actif d'un même groupe d'étudiants, quand une partie est présente physiquement et l'autre à distance.

Comment articuler la présence/distance et l'engagement, quels sont les éléments à considérer?

OBJECTIFS

- Définir des modalités d'animation adaptées à la comodalité
- Concevoir des activités d'apprentissage adaptées
- Choisir l'équipement et les solutions techniques
- Aménager l'espace d'apprentissage

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES


ATELIER /  3 heures

SCÉNARISER UN ENSEIGNEMENT AVEC L'OUTIL LEARNING BATTLE CARDS

Le jeu Learning Battle Cards (LBC) est un outil d'aide à la conception d'une séquence, d'une unité d'enseignement et même d'une formation. En équipe, nous vous proposons de challenger vos scénarios pédagogiques

OBJECTIFS

- Coconstruire un scénario pédagogique avec une méthode de *design thinking*
- Sélectionner les méthodes, les activités, les modalités, les ressources pédagogiques pertinentes selon les apprentissages visés
- Ordonner les activités pour créer un parcours de formation adapté

ATELIER /  2 heures


FORMULER LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Formuler les objectifs d'apprentissage, première étape pour garantir l'alignement pédagogique de votre enseignement. Il s'agira de répondre aux questions :
Quelle(s) compétence(s) mes étudiants auront-ils développée(s) à l'issue du cours ?
Et pourquoi ?

OBJECTIFS

- Définir de façon cohérente ce qu'est une compétence, un objectif, un résultat d'apprentissage
- Mesurer l'importance de la formalisation des objectifs d'apprentissage
- Utiliser les taxonomies des domaines d'apprentissage pour identifier les niveaux d'apprentissage
- Rédiger des objectifs d'apprentissage à partir de la taxonomie de Bloom

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

ENSEIGNER AVEC UN DIAPORAMA ADAPTÉ

Le diaporama est un outil incontournable en enseignement qui doit soutenir l'intervention de l'enseignant (ou présentateur) et non le remplacer. Le diaporama est-il alors un simple support de cours ou véritable appui pédagogique ?

OBJECTIFS

- Maîtriser les grands principes d'ergonomie visuelle
- Hiérarchiser correctement des informations
- Choisir le type de contenu (texte, image, schéma...) adapté à l'activité d'apprentissage
- Connaître différents logiciels permettant la création de diaporamas
- Poser un regard critique sur les différentes solutions d'animation de cours

ATELIER /  3 heures

SCÉNARISER ET RÉALISER UNE VIDÉO PÉDAGOGIQUE AVEC LE CEMU

Une vidéo scénarisée facilite l'apprentissage d'un savoir ou d'un savoir-faire. Découvrez comment transposer votre propos efficacement, accompagné de l'équipe audiovisuelle du CEMU.

OBJECTIFS

- Connaître les différents types de productions vidéo pédagogiques
- Connaître le cheminement de production d'une vidéo pédagogique
- Adapter le média vidéo à son objectif pédagogique

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

RÉALISER UNE VIDÉO PÉDAGOGIQUE EN AUTONOMIE

Comment produire une vidéo sans l'appui d'une équipe technique? Quels sont les points de vigilance concernant la lumière, le son, le message? Comment, avec sa webcam ou son smartphone, produire de chez soi un contenu qualitatif et avec quels outils?

OBJECTIFS

- Définir ce qu'est une vidéo pédagogique en distinguant les différents formats de communication possibles
- Préparer le plan d'une vidéo pédagogique
- Produire et diffuser la vidéo en respectant les bonnes pratiques
- Connaître les aspects juridiques concernant le droit d'auteur

ATELIER /  3 heures

PRODUIRE UN TUTORIEL VIDÉO

Apprenons-nous en regardant une vidéo? C'est, en tout cas, un des premiers réflexes de nos étudiants sur YouTube. Un tutoriel vidéo permet d'apporter des compléments à une activité effectuée en présentiel ou de préparer des séances de TP, par exemple en modalité de type classe inversée.

Alors comment réaliser un tutoriel vidéo et surtout comment maîtrise-t-on le temps de production?

OBJECTIFS

- Paramétrer le logiciel OBS
- Capturer le flux vidéo de la webcam et/ou de l'écran (*screencast*)
- Effectuer un montage et un titrage sommaire

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

RÉALISER UN DIAPORAMA SONORISÉ

La présentation sonorisée d'un cours peut présenter une alternative ou un complément intéressant à un simple texte. Nous étudierons plusieurs configurations possibles pour la réalisation d'une telle présentation, en studio d'enregistrement avec ISpring et en autonomie avec des solutions gratuites (Active Presenter et Audacity).

OBJECTIFS

- Préparer sa présentation en vue de l'enregistrement
- Préparer et configurer le matériel adéquat à la configuration choisie
- Enregistrer le flux vidéo de l'écran et le flux audio
- Synchroniser voix et animations
- Exporter et diffuser les productions finales

ATELIER /  3 heures

STRUCTURER L'ESPACE D'APPRENTISSAGE VIRTUEL

La mise en forme d'un espace cours en ligne doit contribuer efficacement à capter l'attention des apprenants et à faciliter leur apprentissage. Et si vous apprenez à « designer » votre cours ?

OBJECTIFS

- Structurer et enrichir un espace de cours
- Appliquer un format de cours adapté
- Incorporer des ressources (diaporama, pdf, multimedia...) et des activités

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

CONCEVOIR UNE RESSOURCE NUMÉRIQUE ACCESSIBLE

L'accessibilité numérique permet aux personnes en situation de handicap d'accéder aux contenus et services numériques. Dans cet atelier partez à la découverte des fondamentaux de l'accessibilité numérique, et découvrez comment l'améliorer simplement dans vos enseignements avec les outils que vous utilisez déjà.

OBJECTIFS

- Repérer dans l'environnement réglementaire de l'accessibilité numérique à l'université
- Produire des documents accessibles simples à l'aide d'outils de bureautique de grande diffusion
- Évaluer certains critères d'accessibilité de ressources numériques
- Mettre en œuvre des solutions techniques simples pour améliorer l'accessibilité de ressources existantes

ATELIER /  3 heures

ÉLABORER UN SYLLABUS

L'objectif d'un syllabus est de décrire un cours ou un parcours de formation de façon exhaustive et structurée. Il s'agit d'un outil de communication très efficace pour ses étudiants, ses collègues et ses partenaires, en amont ou en aval de la formation.

OBJECTIFS

- Lister les éléments pertinents à intégrer dans un syllabus
- Rédiger le syllabus d'un cours
- Adapter le format et le contenu du syllabus en fonction des destinataires (formulaire, infographie, vidéo...)
- Présenter le syllabus dans une logique contractuelle auprès de ses étudiants

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

UTILISER DES ESPACES D'APPRENTISSAGE

Les espaces d'apprentissage connectés et modulables font leur apparition sur les différents campus de l'Université. Afin d'explorer et développer de nouvelles pratiques pédagogiques, nous vous invitons à découvrir comment l'aménagement et l'équipement d'une salle peut favoriser l'apprentissage.

OBJECTIFS

- Observer et décrire un espace d'apprentissage
- Penser et aménager un espace d'apprentissage en lien avec un scénario pédagogique
- Repenser sa posture d'enseignant au sein d'un espace collaboratif et modulable
- Explorer et d'expérimenter de nouvelles méthodes pédagogiques.

ATELIER /  3 heures

PROPOSER DES ACTIVITÉS COLLABORATIVES SUR MOODLE

L'apprentissage collaboratif favorise l'engagement de l'étudiant. Les plateformes Moodle permettent de mettre en œuvre un apprentissage par les pairs grâce aux nombreuses activités collaboratives disponibles : glossaire, forum, production (devoir), atelier, base de données, wiki et un ensemble d'outils de gestion et de planification.

OBJECTIFS

- Mettre en place une activité collaborative sur une plateforme Moodle
- Choisir une activité collaborative adaptée aux objectifs d'apprentissage
- Paramétrer une activité collaborative sur une plateforme Moodle

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

DÉCOUVRIR LES TECHNOLOGIES IMMERSIVES POUR L'ENSEIGNEMENT

Les technologies immersives se déploient aujourd'hui dans de nombreux secteurs d'activités dont l'éducation et la formation. Elles offrent une nouvelle dimension pédagogique pour certains contextes d'apprentissage. En immergeant l'apprenant dans un environnement virtuel, elles focalisent son attention et ainsi favorisent son apprentissage par le vécu ou la pratique. L'interaction avec des objets virtuels dans cet environnement augmente le sentiment d'engagement.

OBJECTIFS

- Identifier les différentes technologies immersives et leurs usages en situation d'apprentissage
- Concevoir une activité d'enseignement intégrant une technologie immersive

ATELIER /  3 heures

INTÉGRER DES JEUX DANS SON APPRENTISSAGE

Qu'est-ce qu'un jeu pédagogique? Est-ce bien sérieux de jouer? Peut-on évaluer un jeu? Autant de questions que cet atelier va poser pour ouvrir à la diversité du champ ludique en contexte d'apprentissage mais également, pour démasquer les pièges les plus communs de l'anti-jeu pédagogique.

OBJECTIFS

- Définir le concept de jeu
- Identifier un profil motivationnel ludique
- Comprendre les règles de base du game design
- Utiliser une mécanique ludique en contexte d'apprentissage

À l'issue de l'atelier, les stagiaires seront invités à participer à une Game Jam qui se déroulera sur une journée et demie. Une Game Jam consiste à concevoir, en groupe, un jeu sur une thématique imposée.

FAVORISER L'APPRENTISSAGE ET L'ÉMERGENCE DE COMPÉTENCES

ATELIER /  3 heures

APPRENDRE DE SES PAIRS AVEC L'OUTIL WAP

Devenez facilitateur d'un apprentissage par les pairs.

We Are Peers est un outil pédagogique qui permet à un groupe d'apprendre par lui-même en se partageant et produisant des connaissances ensemble. Cette méthode peut être utilisée au sein d'une équipe, d'une communauté en tant qu'outil d'apprentissage ou de diagnostic.

OBJECTIFS

- Acquérir la maîtrise de l'outil WAP pour animer efficacement des séances collaboratives
- Mettre en place les sept étapes de la méthode


ATELIER /  3 heures

DYNAMISER SON COURS AVEC WOOLAP

Comment stimuler la participation, susciter l'engagement des étudiants ? Comment s'assurer de la compréhension des étudiants ? Wooclap est un outil qui permet d'interagir en synchrone et asynchrone avec vos étudiants en leur proposant différentes activités : QCM, sondages, questions ouvertes, nuages de mots, brainstorming... Wooclap est un outil intégré à la plateforme ECampus.

OBJECTIFS

- Choisir le type d'activité qui correspond le mieux à vos intentions pédagogiques
- Créer les activités : quiz, sondage, nuage de mots, etc.
- Utiliser Wooclap avec ses étudiants en présentiel/distanciel en synchrone
- Utiliser Wooclap sur Ecampus en asynchrone

ATELIER /  3 heures

DÉCOUVRIR LE MINDMAPPING

Apprenez à structurer visuellement vos idées, données, informations avec le Mind Mapping®, aussi appelé carte heuristique ou carte mentale. Découvrez le potentiel des cartes heuristiques en pédagogie. Cette formation intègre l'utilisation du logiciel XMind.

OBJECTIFS

- Acquérir les bases du mindmapping (représenter graphiquement des concepts liés un sujet, identifier les relations qui les unissent et les hiérarchiser)
- Identifier les nombreux usages pédagogiques du mindMapping — usage personnel pour l'enseignant dans la conception de ses enseignements et usage en tant qu'activité d'apprentissage
- Créer une carte à partir d'un cas dans XMind
- Collaborer avec vos pairs en mindmapping

COMPÉTENCE #2

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

- en utilisant des outils adaptés de suivi, des tableaux de bord de progression ;
- en adoptant une posture éthique et responsable ;
- en respectant la législation et la confidentialité des données ;
- en valorisant la progression collective et individuelle.

L'enseignant accompagne les apprentissages, implique les étudiants et leur permet un positionnement régulier par rapport aux attendus. L'évaluation des acquis d'apprentissage est nécessaire à tout processus de formation, et cela constitue, pour des raisons différentes, un point de tension à la fois pour les enseignants et pour les étudiants. Les enseignants du supérieur doivent prendre en compte dans leurs pratiques les limites et biais possibles

des méthodes d'évaluation (docimologie) et ainsi diversifier ces méthodes pour favoriser l'apprentissage, en privilégiant si possible des évaluations formatives régulières. Ils veillent à élaborer une analyse des résultats d'évaluation pour diagnostiquer les difficultés rencontrées et le cas échéant proposer une évolution de la formation. Évaluer, enfin, c'est communiquer les résultats des évaluations, en les commentant dans un esprit de remédiation.

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

VALORISER DES COMPÉTENCES AVEC LES BADGES NUMÉRIQUES

Cet atelier propose une approche réflexive sur la notion de compétence en vue de comprendre les tenants et aboutissants d'un Open Badge et en quoi un tel outil numérique favorise la valorisation et la reconnaissance d'une compétence.

OBJECTIFS

- Définir un Open Badge
- Identifier le positionnement des badges parmi les autres outils de reconnaissance dans l'enseignement supérieur
- Appliquer la valorisation des softskills avec les badges numériques via les plateformes d'apprentissage
- Concevoir un badge numérique à l'université et comprendre ses usages

ATELIER /  3 heures

GAMIFIER UN PARCOURS D'APPRENTISSAGE

La réussite d'un parcours de formation passe très souvent par la capacité de l'enseignant à impliquer et motiver les apprenants. À l'aide de l'outil *Level Up*, venez découvrir comment il est possible de paramétrer son espace sur ecampus en introduisant des éléments ludiques empruntés au jeu de rôle, tels que les avatars, les points d'expérience ou les niveaux. Au delà du renforcement de l'engagement des apprenants, cet outil permet de suivre les progressions et aussi d'individualiser les parcours et donc les ressources ou les activités disponibles.

OBJECTIFS

- Identifier les leviers de la motivation par gamification
- Scénariser une progression pédagogique différenciée
- Choisir un environnement ludique adapté et signifiant
- Paramétrer la progression sur *Level Up*

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

INTÉGRER L'EPORTFOLIO MAHARA DANS UN PARCOURS D'APPRENTISSAGE

Qu'est-ce qu'un eportfolio? Comment l'utiliser dans un parcours d'apprentissage? Nous vous proposons dans cet atelier de découvrir l'outil eportfolio Mahara, mis à disposition à l'université de Caen Normandie, en envisageant différents usages pédagogiques.

OBJECTIFS

- Manipuler l'outil eportfolio Mahara
- Accompagner les étudiants à la création et au partage de leur eportfolio
- Introduire Mahara dans un parcours d'apprentissage

ATELIER /  3 heures

CHOISIR DES MÉTHODES D'ÉVALUATION ADAPTÉES

Choisir le modèle pertinent pour l'évaluation d'un apprentissage constitue un moment clé de la relation pédagogique. De la mesure quantitative à l'évaluation collaborative, explorez les méthodes possibles selon les spécificités de chaque situation d'apprentissage.

OBJECTIFS

- Distinguer les grandes logiques de l'évaluation
- Cibler les usages pertinents des formes d'évaluation les plus courantes
- Justifier le choix d'une méthode d'évaluation

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

ÉVALUER LES ÉTUDIANTS SUR MOODLE

Les plateformes d'enseignement en ligne ont de nombreux outils permettant l'évaluation. Lors de cet atelier, venez découvrir ces outils et apprenez à les paramétrer.

OBJECTIFS

- Diversifier les méthodes d'évaluation sur une plateforme pédagogique
- Adapter la méthode aux objectifs pédagogiques
- Maîtriser les réglages des activités disponibles sur les plateformes Moodle

ATELIER /  3 heures

COMMUNIQUER DES RÉSULTATS AUX ÉTUDIANTS

Évaluer, c'est également communiquer les résultats des évaluations, en les commentant pour accompagner l'étudiant dans sa progression pédagogique.

OBJECTIFS

- Consulter les notes obtenues par les étudiants pour l'ensemble des activités d'évaluation
- Effectuer les réglages avancés du carnet de notes
- Éditer un rapport général des notes
- Gérer la visibilité des notes par les étudiants
- Utiliser et gérer les feedbacks des activités tests et devoirs

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

CONCEVOIR DES QCM ET ORGANISER UNE BANQUE DE QUESTIONS

Les questions numérisées ou créées dans la plateforme de formation Moodle sont facilement réutilisables dans plusieurs cours ou dans différentes évaluations d'un même cours. Pour chaque questionnaire réalisé (activité « test »), les plateformes donnent accès à un ensemble de statistiques.

OBJECTIFS

- Créer des questions dans Moodle à réponse unique (QRU) ou à réponses multiples (QRM)
- Choisir les systèmes de notation adaptés
- Classer des questions sous forme de catégories
- Explorer les statistiques d'une activité « test »

ATELIER /  3 heures

CONSTRUIRE DES RESSOURCES INTERACTIVES FORMATIVES AVEC H5P

Comment aider vos étudiants à progresser et à s'impliquer dans leur apprentissage? Les activités produites avec l'outil H5P et intégrées à Moodle vous permettent simplement et rapidement de proposer des évaluations formatives attrayantes, interactives et dynamiques.

OBJECTIFS

- Utiliser les fonctionnalités de H5P
- Choisir l'activité H5P adaptée aux besoins
- Cibler la place de l'évaluation formative dans le processus d'apprentissage

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

CONSTRUIRE UNE GRILLE D'ÉVALUATION POUR RÉDUIRE LA SUBJECTIVITÉ

Toute évaluation est subjective. Il existe pourtant des stratégies qui permettent de limiter les biais pour assainir le dialogue évaluatif et le rendre constructif. La grille d'évaluation est un outil d'objectivation.

OBJECTIFS

- Faire ressortir les biais de correction affectant l'évaluation
- Cibler les dérives possibles dans l'usage d'une grille d'évaluation
- Mettre en forme une grille d'évaluation adaptée à un contexte donné
- Définir des modalités d'usage de la grille pour limiter les biais de l'évaluation

ATELIER /  3 heures

CONCEVOIR ET METTRE EN ŒUVRE UNE ÉVALUATION PAR LES PAIRS

Qu'est-ce qu'une évaluation par les pairs? Comment s'assurer de la validité de l'évaluation? Quel est le rôle de l'enseignant dans une évaluation par les pairs? Ces questions trouvent réponses dans cet atelier, afin de faire de l'évaluation une activité d'apprentissage à part entière.

OBJECTIFS

- Utiliser une grille d'évaluation critériée à des fins d'évaluation
- Sélectionner une modalité d'évaluation par les pairs en fonction des objectifs visés
- Mettre en œuvre une évaluation par les pairs en contexte d'enseignement

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

CONCEVOIR DES QCM

Les questionnaires à choix multiples (QCM) permettent d'évaluer rapidement un large éventail de connaissances. Depuis de nombreuses années, ils sont aussi utilisés pour évaluer le raisonnement notamment en santé. De nombreux travaux ont démontré leur pertinence à cet égard. Venez explorer ici les problématiques de l'usage de cette modalité d'évaluation en contexte.

OBJECTIFS

- Cibler la place des QCM au travers des modalités d'évaluation et leurs usages pertinents
- Identifier les biais qui affectent la modalité d'évaluation par QCM
- Inscrire la construction d'une épreuve par QCM dans une démarche visant à limiter les biais de cette forme d'évaluation
- Structurer une banque de question dans Moodle à des fins de réutilisation ou de mutualisation

ATELIER /  3 heures

COMPRENDRE ET PRÉVENIR LE PLAGIAT

Pour lutter efficacement contre le plagiat, il est nécessaire de se former aux outils de détection, type Compilatio, mais aussi de comprendre la responsabilité de formation et d'anticipation auprès des apprenants.

OBJECTIFS

- Définir ce qu'est le plagiat dans une production universitaire
- Connaître les dispositifs réglementaires
- Utiliser les fonctionnalités du logiciel Compilatio
- Adopter une posture préventive dans la lutte anti-plagiat auprès de ses étudiants

Ce module inclut l'atelier « Utiliser l'outil Compilatio ».

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

UTILISER L'OUTIL COMPILATIO

Avec le développement du numérique, le copier-coller est devenu courant dans les productions des étudiants. Cependant, les citations ne sont pas toujours renseignées dans les règles de l'art. L'outil Compilatio permet de détecter les emprunts issus de contenus en ligne sur internet mais aussi les similitudes entre les copies des étudiants.

OBJECTIFS

- Identifier les usages pertinents de l'outil Compilatio
- Programmer une analyse de contenu dans une activité devoir, test ou forum de la plateforme Moodle
- Consulter les résultats d'une analyse

ATELIER /  3 heures

CONSTRUIRE DES PARCOURS INDIVIDUALISÉS AVEC LES OUTILS DE SUIVI DE MOODLE

La plateforme Moodle propose deux mécanismes qui permettent de « scénariser » et ainsi d'individualiser les parcours de formation au sein d'un cours.

OBJECTIFS

- Paramétrer le suivi d'achèvement du cours et les restrictions d'accès
- Mettre en place des outils de suivi et de motivation des étudiants

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR(S) RÉUSSITE(S)

ATELIER /  3 heures

ÉVALUER DES COMPÉTENCES À L'AIDE DU EPORTFOLIO MAHARA

Vous avez déjà des usages de Mahara et vous souhaitez approfondir votre pratique de l'outil dans le cadre d'une démarche en Approche Par Compétences? Cet atelier vous permettra de mieux appréhender l'outil et ses possibilités pour l'évaluation des compétences.

OBJECTIFS

- Accompagner les étudiants dans une reconnaissance de leurs compétences via un eportfolio
- Construire et organiser les pages du eportfolio selon les compétences à évaluer
- Articuler Moodle et Mahara

ATELIER /  3 heures

ÉVALUER DES COMPÉTENCES SUR MOODLE

Évaluer et valider des compétences en utilisant Moodle, c'est possible? Venez découvrir comment mettre en place des liens entre un référentiel de compétences et des achèvements d'activité et, ainsi, exploiter un fort potentiel souvent inexploré de la plateforme pédagogique de l'établissement.

OBJECTIFS

- Saisir un référentiel de compétences au sein de Collégium et/ou de Ecampus
- Attribuer des compétences à des étudiants à l'aide des plans de formation
- Lier la validation de ces compétences grâce aux achèvements d'activité
- Suivre le développement des compétences des étudiants grâce aux tableaux de bord

COMPÉTENCE #3

FAIRE ÉVOLUER SA PRATIQUE D'ENSEIGNEMENT

- en adoptant une posture réflexive ;
- en analysant sa pratique dans une démarche scientifique ;
- en sollicitant les rétroactions de l'ensemble des protagonistes ;
- en identifiant des situations emblématiques de sa professionnalité.

Parallèlement à la démarche de chercheur, l'enseignant doit adopter une attitude critique et distanciée sur ses pratiques en enseignement. Il est ainsi invité à mettre en œuvre une démarche qualitative pour évaluer et faire évoluer ses pratiques dans un but d'amélioration continue et il gagnera également à valoriser ses expériences dans un portfolio adapté. Dans un esprit d'ouverture

et de curiosité, l'enseignant doit savoir par ailleurs mobiliser les résultats de la recherche pour décrire, analyser et conceptualiser ses manières d'agir, pour confronter ses propres expériences et éventuellement renouveler ses pratiques. Il doit enfin savoir partager ses réflexions avec ses pairs, que ce soit dans un cadre informel ou formel.

FAIRE ÉVOLUER

SA PRATIQUE D'ENSEIGNEMENT

ATELIER /  3 heures

VALORISER SON PARCOURS D'ENSEIGNANT DANS UN EPORTFOLIO

Quel intérêt professionnel a-t-on à archiver et valoriser ses différentes expériences pédagogiques ? Pour les partager avec qui ? Et suivant quelles modalités ?

Découvrez au cours de cet atelier comment la démarche d'eportfolio permet de valoriser son parcours d'enseignant.

OBJECTIFS

- Documenter la qualité de leurs pratiques pédagogiques
- Conserver les traces du développement de leurs compétences
- Mener une réflexion liée à la qualité de l'enseignement et analyser leur pratique pédagogique afin de progresser dans son métier d'enseignant
- Maîtriser un outil numérique eportfolio

ATELIER /  3 heures

DÉVELOPPER SA CRÉATIVITÉ

Être expert de sa discipline d'enseignement ne suffit pas pour assurer pleinement sa mission. Comment développer ses compétences d'adaptabilité, d'organisation, d'empathie, d'innovation ou encore d'esprit d'équipe ?

OBJECTIFS

- Appréhender les pratiques de créativité et d'innovation
- Développer des compétences qui favorisent la créativité comme l'empathie, la curiosité, l'acceptation de l'incertitude, la persévérance et la communication
- Impulser une dynamique d'exploration, d'innovation au sein d'une équipe

ATELIER /  3 heures

UTILISER L'OBSERVATION PAR LES PAIRS ET LES VISITES APPRENANTES

Alors que les enseignants savent travailler en équipe en situation de recherche (partage de bibliographies, co-écriture, reviewing entre pairs, interdisciplinarité, transfert international...), comment faire pour initier une dynamique similaire de collaboration concernant l'enseignement?

OBJECTIFS

- Adopter une posture professionnelle visant à préserver la confidentialité des échanges
- Structurer une visite apprenante à travers une grille d'observation
- Conduire un entretien constructif avec le collègue visité
- Transférer une pratique pédagogique en l'adaptant à son contexte

ATELIER /  3 heures

ÉVALUER SES ENSEIGNEMENTS

Sur quelles bases peut-on établir qu'un cours a été réussi ou non? À quel moment faut-il lancer l'évaluation et demander du feedback? Auprès de qui?

Évaluer ses enseignements implique la maîtrise d'outils variés et l'adoption d'une posture réflexive d'amélioration continue.

OBJECTIFS

- Adopter une attitude critique et distanciée sur les pratiques en enseignement
- Mettre en œuvre une démarche qualité à travers la production d'une grille d'évaluation adaptée aux besoins
- Analyser un feedback étudiant, qualitatif et quantitatif
- Connaître les différentes formes d'évaluation d'un cours et leurs avantages et biais respectifs

COMPÉTENCE #4

TRAVAILLER AU SEIN D'UNE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

- en collaborant avec ses pairs dans une démarche de coconstruction ;
- en favorisant et dynamisant les échanges et la communication ;
- en adaptant sa communication ;
- en s'inscrivant dans une démarche globale de l'établissement.

L'exercice du métier d'enseignant à l'université requiert d'agir en respect des valeurs du service public, de promouvoir le principe de laïcité, de respecter les principes d'éthique, de responsabilité environnementale et d'intégrité scientifique. Il suppose également de comprendre les évolutions des publics étudiants, leurs attentes et leurs besoins, en vue de promouvoir chez eux des capacités d'analyse, de débat, d'argumenta-

tion et de respect de son environnement et des autres. Enseigner à l'université nécessite enfin de faire un usage professionnel des technologies de l'information et de la communication dans le respect des dispositifs législatifs et réglementaires en vigueur (protection des libertés individuelles et publiques, confidentialité des données, droit de/à l'image, lutte contre le plagiat, préservation de son identité numérique...).

TRAVAILLER AU SEIN D'UNE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

ATELIER /  3 heures

SE SITUER DANS SON ÉCOSYSTÈME PROFESSIONNEL

Construire une cartographie de son écosystème à l'échelle nationale et à l'échelle de l'établissement, à l'équipe pour un projet pédagogique.

OBJECTIFS

- Comprendre l'organisation de l'enseignement supérieur ainsi que le fonctionnement d'un EPSCP (établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel)
- Situer son rôle et sa mission dans cette organisation (périmètre de ses responsabilités, chaîne hiérarchique) pour s'adapter et prendre des initiatives
- Identifier les personnes ressources de l'établissement en capacité d'accompagner les activités d'enseignement
- Prendre en compte, dans sa contribution à la mission de son service, les contraintes et les objectifs des autres fonctions de son établissement

ATELIER /  6 heures (2 × 3 heures)

RESPECTER L'ÉTHIQUE ET LA DÉONTOLOGIE DANS SA PRATIQUE

Comment réagir en situation interculturelle? Quelle distance maintenir avec les étudiants et les usagers? Comment s'assurer d'être juridiquement protégé dans l'exercice de ses missions? Qu'est-ce que la laïcité et comment la respecter?

OBJECTIFS

- Respecter les principes d'éthique, de responsabilité environnementale et d'intégrité scientifique
- Respecter les principes de l'égalité de traitement en adoptant notamment une attitude préventive à l'égard des discriminations, du harcèlement et de l'abus d'autorité
- Agir en respect des valeurs du service public
- Respecter et promouvoir la laïcité

ATELIER /  3 heures

ADAPTER SA POSTURE D'ENSEIGNANT AU CONTEXTE ET AUX PUBLICS

D'animateur à conseiller en passant par évaluateur ou responsable de diplôme, l'enseignant interagit de façon variée avec des publics diversifiés et en évolution (FI, FC, présentiel, EAD...).

Comment passer d'une posture à une autre, tout en restant cohérent dans ses exigences et dans ses apprentissages ?

OBJECTIFS

- Identifier les différentes postures de l'enseignant
- Analyser les effets sur l'apprentissage des étudiants
- Adapter sa posture à une situation d'enseignement

ATELIER /  3 heures


PROTÉGER ET PARTAGER SES CONTENUS DE COURS

Vous avez des questions sur la propriété intellectuelle, le RGPD et la durée de conservation de vos documents ? Vous souhaitez garantir la sécurité de vos données tout en partageant vos ressources et en préservant vos droits d'auteur ? Cet atelier abordera ces différentes thématiques.

OBJECTIFS

- Comprendre le cadre juridique relatif à la gestion des documents et activités d'enseignement
- Comprendre les risques liés à l'usage des outils informatiques et acquérir les bons réflexes pour protéger les informations produites ou utilisées lors des activités pédagogiques
- Maîtriser les informations que vous partagez sur les réseaux sociaux

TRAVAILLER AU SEIN D'UNE ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

ATELIER /  3 heures

SE PRÉPARER À L'APPROCHE PAR COMPÉTENCES POUR LA METTRE EN ŒUVRE EN ÉQUIPE

Comment traduire et transposer les apprentissages dans un programme axé sur le développement des compétences? Cet atelier vous permettra d'appréhender le concept et de vous lancer ensuite, en équipe pédagogique, dans la transformation de vos parcours en APC.

OBJECTIFS

- Connaître le vocabulaire et les concepts de l'APC
- Organiser les différents niveaux de l'APC
- Expérimenter la méthode APC de l'établissement pour l'utiliser en équipe pédagogique

S'INSCRIRE

Inscrivez-vous à un ou plusieurs modules sur <https://enquetes.unicaen.fr/index.php/582236>

NOUS CONTACTER

Pour toute question relative au dispositif Enseigner dans le Supérieur: cemu.conseil@unicaen.fr

NOUS SUIVRE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

 @CemuCaen

NOUS RENCONTRER

Centre d'Enseignement Multimedia Universitaire

Esplanade de la Paix
Campus 1 · Bâtiment B · 3^e étage
14000 CAEN

