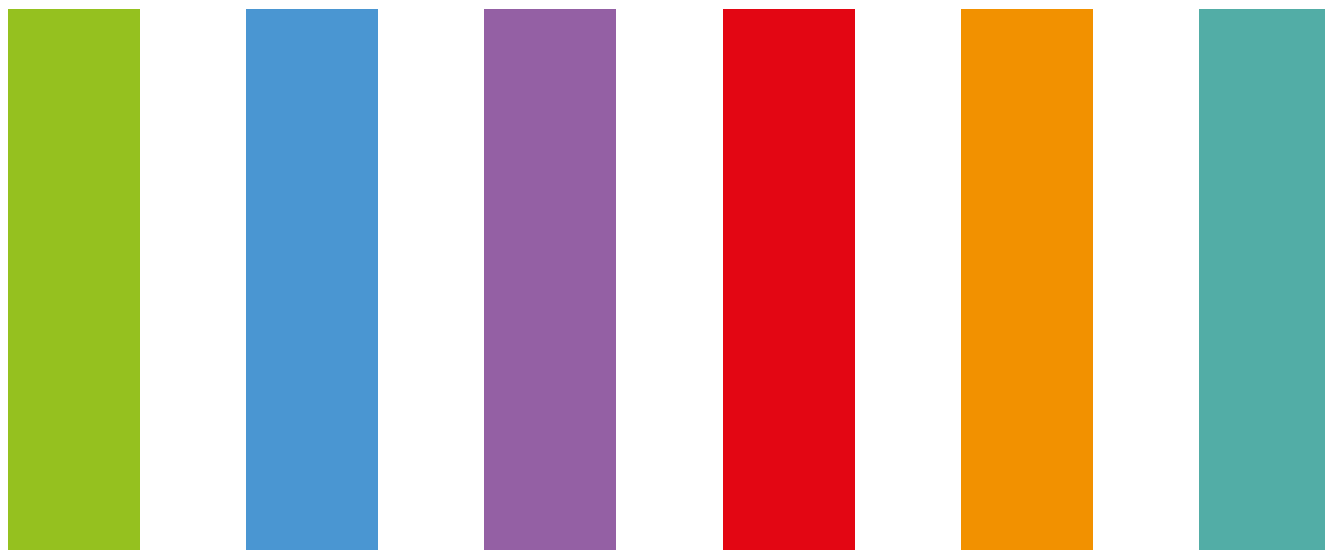




CENTRE
D'ENSEIGNEMENT MULTIMEDIA
UNIVERSITAIRE

UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE



MODULES DE FORMATION

ENSEIGNER DANS LE SUPÉRIEUR

2020-2021



DISPOSITIF

ENSEIGNER DANS LE SUPÉRIEUR

Le dispositif Enseigner dans le supérieur vise le développement des compétences propres à l'exercice du métier d'enseignant dans le supérieur telles que définies par le ministère, à savoir :

AGIR DE MANIÈRE ÉTHIQUE ET RESPONSABLE EN CONTEXTE UNIVERSITAIRE

CONCEVOIR DES ENSEIGNEMENTS QUI FAVORISENT L'APPRENTISSAGE DE CHACUN

ENCADRER LES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

ÉVALUER LES ACQUIS D'APPRENTISSAGE

MÉDIATISER DES CONTENUS PÉDAGOGIQUES SCÉNARISÉS

ADOPTER UNE POSTURE RÉFLEXIVE

Ce dispositif est à destination de l'ensemble des personnes en situation d'enseignement au sein de l'établissement, quel que soit leur statut. Il leur propose :

- une offre de formation professionnalisante, flexible et personnalisée à travers l'un des **33 modules d'apprentissage** ;
- des temps de partage et de réflexion entre collègues lors des **Midi Pédago** et des **Journées de l'Innovation Pédagogique Normandes (JIPN)** ;
- des expérimentations liées aux **appels à projet** ou au **Learning Lab** et au **Gaming Lab**.

Concrètement, le dispositif repose sur l'articulation de trois modalités :

- **De septembre à mars**, un mardi par mois sur le campus 3, au **Bathyscaphe** — le Learning Lab du CEMU — (12h30-13h30), sera organisé un **Midi Pédago**. Un **Midi Pédago** est un temps de partage d'expertise ou de retours d'expériences de collègues autour d'une thématique définie. Il y a six **Midi Pédago**, un par compétence.
- **De novembre à février**, les enseignants intéressés suivront le **MOOC** « Se former pour enseigner dans le Supérieur ». Ce MOOC, piloté par le Ministère de l'Enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation, via la Direction générale de l'enseignement supérieur et de l'insertion professionnelle, a pour but de contribuer à la formation des enseignants du supérieur. Les collègues suivront donc à distance ce MOOC et bénéficieront d'un accompagnement et d'espaces de partage au sein de notre université, que cela soit pendant des **Midi Pédago** ou des modules de formation.
- **D'octobre à juin**, sur le temps du mardi matin ou du vendredi matin sur le campus 3 (9h-12h30), seront organisés les **modules de formation**. En fonction de ses besoins et de nos conseils, chaque enseignant choisira de s'inscrire à un certain nombre de modules de formation à la pédagogie universitaire au sein du catalogue. Des demi-journées de formations en présentiel peuvent également être organisées sur demande, au sein d'une composante.

La **formation obligatoire aux enseignants-chercheurs stagiaires** est portée par le CEMU dans le dispositif Enseigner dans le supérieur afin d'assurer aux nouveaux collègues la meilleure intégration possible. Ces derniers bénéficient, en plus d'un accompagnement individualisé, de dix modules de formation en veillant à travailler les six compétences cibles du dispositif de formation et participent à l'ensemble des **Midi Pédago**.

Pour vous inscrire à un ou plusieurs modules, rendez-vous sur bit.ly/enssup21

SOMMAIRE

AGIR DE MANIÈRE ÉTHIQUE ET RESPONSABLE EN CONTEXTE UNIVERSITAIRE

Respecter l'éthique et la déontologie dans sa pratique.....	10
Adapter sa posture d'enseignant au contexte et aux publics	11
Comprendre et prévenir le plagiat.....	12
Protéger et partager ses contenus de cours.....	13

CONCEVOIR DES ENSEIGNEMENTS QUI FAVORISENT L'APPRENTISSAGE DE CHACUN

Définir les objectifs d'enseignement en termes de compétences	16
Construire une séquence d'apprentissage	17
Rédiger un syllabus	18
Hybrider ses enseignements.....	19
Intégrer des jeux dans son apprentissage	20
Travailler en approche projet.....	21

ENCADRER LES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

Décoder et soutenir les stratégies	24
Animer un cours avec des petits groupes (td, tp)	25
Animer un cours avec des grands groupes	26
Enseigner en mode agile.....	27
Proposer des activités collaboratives sur ecampus (synchrones ou asynchrones)	28
Accompagner les étudiants dans leur parcours avec les outils de suivi d'ecampus	29
Encadrer les projets tutorés	30

ÉVALUER LES ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Choisir des méthodes d'évaluation adaptées	34
Construire une grille d'évaluation pour réduire la subjectivité.....	35
Évaluer les étudiants sur ecampus	36
Construire une évaluation par les pairs.....	37
Communiquer des résultats aux étudiants.....	38
Concevoir des QCM et organiser une banque de questions.....	39
Construire des évaluations formatives avec H5P	40
Certifier des compétences avec les badges.....	41

MÉDIATISER DES CONTENUS PÉDAGOGIQUES SCÉNARISÉS

Enseigner avec un diaporama adapté.....	44
Scénariser et réaliser une vidéo pédagogique	45
Animer une classe virtuelle en autonomie.....	46
Réaliser une présentation sonorisée d'un cours.....	47
Produire un tutoriel vidéo	48
Réaliser une vidéo pédagogique en autonomie	49

ADOPTER UNE POSTURE RÉFLEXIVE

Reconnaître des compétences dans une démarche d'eportfolio.....	52
Évaluer ses enseignements	53
Développer sa créativité	54
Utiliser une salle d'expérimentation (Learning Expedition)	55
Utiliser l'observation par les pairs et les visites apprenantes.....	56

AGIR

DE MANIÈRE ÉTHIQUE

ET RESPONSABLE

EN CONTEXTE

UNIVERSITAIRE

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'argumentation 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...).

AGIR DE MANIÈRE ÉTHIQUE ET RESPONSABLE EN CONTEXTE UNIVERSITAIRE

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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de respecter les principes d'éthique, de responsabilité environnementale et d'intégrité scientifique ;
- de 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 ;
- d'agir en respect des valeurs du service public ;
- de respecter et promouvoir la laïcité.

INTERVENANTS

THIERRY MACHEFERT
Enseignant en Philosophie,
Référént laïcité, INSPE Caen

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire
des idées, chercheur
en sciences du jeu,
responsable du dispositif
EnsSup

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 13/10 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de comprendre les évolutions des publics étudiants, leurs besoins et leurs attentes;
- de situer leur rôle et leur mission au sein de leur organisation (périmètre des responsabilités, chaîne hiérarchique) pour s'adapter et prendre des initiatives;
- de mobiliser les résultats de la recherche pour décrire, analyser et conceptualiser ses manières d'agir;
- de qualifier des familles de profils d'étudiants;
- de construire une stratégie relationnelle adaptée à ses étudiants.

PROGRAMME DU COURS

Le cours est construit autour d'activités, d'apports théoriques et de partages d'expériences pour traiter quatre questions centrales :

- Comment s'appuyer sur les personnas pour définir des profils types?
- Qu'apporte un test de positionnement?
- Comment réussir son premier contact avec les étudiants?
- À chacun son style, oui mais comment travailler en équipe?

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

FANNY HOULLER
Ingénieure pédagogique,
CEMU

MARIE VOISIN
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel enseignant

DATE

Le 21/05 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Learning Lab SCD · Campus 1

AGIR DE MANIÈRE ÉTHIQUE ET RESPONSABLE EN CONTEXTE UNIVERSITAIRE

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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de définir ce qu'est le plagiat dans une production universitaire ;
- de connaître les dispositifs réglementaires ;
- de utiliser les fonctionnalités du logiciel compilatio, présent dans ecampus ;
- d'adopter une posture préventive dans la lutte anti-plagiat auprès de ses étudiants.

INTERVENANT

JEAN-MARIE DUMONT
ingénieur pédagogique
UFR Santé, chef de projet
LMD Paramédical

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 19/01 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

PROTÉGER ET PARTAGER SES CONTENUS DE COURS

Gérer et protéger les informations produites dans le cadre d'une activité pédagogique

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 ? Ce module est fait pour vous !

OBJECTIFS

- Comprendre le cadre juridique relatif à la gestion des documents et activités d'enseignement : législation sur les archives publiques, propriété intellectuelle, droit à l'image, protection des données à caractère personnel.
- 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

PROGRAMME DU COURS

Comment définir l'information, la documentation et la donnée ?
En quoi se distinguent les notions d'archives publiques et de donnée à caractère personnel ? Quel est leur cadre juridique ?
Comment définir la valeur d'une information ?
Comment la gérer dans le temps ?
Peut-on la communiquer ? À qui ?
Quels sont les risques encourus en cas de mauvaise gestion de l'information, notamment via les réseaux sociaux ?

Cette formation apportera des réponses à l'ensemble de ces questions à travers des exemples et cas pratiques tirés des pratiques d'enseignement

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

VÉRONIQUE GAUTHIER
RSSI
AMÉLIE GUESNON
Responsable des archives
FRANÇOIS GIRAULT
DPO

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Enseignants

DATE

Le 26/03 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

CONCEVOIR

DES ENSEIGNEMENTS

QUI FAVORISENT

L'APPRENTISSAGE

DE CHACUN

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 planifier les activités et séquences d'apprentissage, les critères et méthodes d'évaluation en respectant la cohérence entre objectifs, méthodes pédagogiques et évaluations. Enfin, l'enseignant peut être également amené à concevoir des ressources adaptées, dans certains cas à l'aide de supports numériques.

DÉFINIR LES OBJECTIFS D'ENSEIGNEMENT EN TERMES DE COMPÉTENCES

L'identification des compétences est devenue un enjeu majeur afin d'assurer la cohérence des formations, de permettre une meilleure orientation des étudiants et de favoriser leur réussite. Seul, à l'échelle de son cours ou, en équipe dans un parcours de formation, comment décrire son intention pédagogique ?

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de définir de façon cohérente ce qu'est une compétence, un objectif, un résultat d'apprentissage
- de prendre en compte les enjeux sociétaux et les attentes du milieu socio-économique dans l'élaboration de programme de formation
- d'utiliser une taxonomie, type Bloom, pour décrire une compétence
- de travailler en équipe pour mettre en relation au sein d'un parcours compétences et enseignements

PROGRAMME DU COURS

Le cours est construit autour d'analyse d'exemples concrets, d'apports théoriques et d'ateliers collaboratifs afin que chaque participant puisse travailler sur ses propres enseignements ou formation.

1. Qu'est-ce qu'une compétence ?
2. L'apport des taxonomies
3. Décrire une compétence
4. Débat sur l'approche-compétence

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

JEANINE BERTHIER
Responsable de l'équipe CEMU, ingénieure pédagogique

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE AU CHOIX

Le 03/11 de 9h à 12h

Le 19/02 de 9h à 12h

Le 01/06 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

CONSTRUIRE UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

L'alignement pédagogique : un modèle d'organisation des enseignements/apprentissages.
Construire une séquence pédagogique, c'est s'assurer de la cohérence, de l'alignement entre les objectifs visés, les modalités d'évaluation et les activités d'apprentissage mises en place.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'imaginer et planifier les activités et séquences d'apprentissage, les critères et méthodes d'évaluation (formative et certificative) en respectant la cohérence entre objectifs, méthodes pédagogiques et évaluations ;
- de structurer le contenu de l'enseignement et concevoir des ressources adaptées, dans certains cas à l'aide de supports numériques ;
- d'adapter son style d'animation aux situations et aux personnes ;
- de partager ses réflexions avec ses pairs, que ce soit dans un cadre informel (co développement par exemple) ou formel (publications en pédagogie de l'enseignement supérieur par exemple).

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

DAMIEN BOUCHARD
Ingénieur pédagogique
au CEMU,
pilote du projet ecri+

JEANINE BERTHIER
Responsable de l'équipe
CEMU, ingénieure
pédagogique

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire
des idées, chercheur
en sciences du jeu,
responsable du dispositif
EnsSup

PRÉ-REQUIS

« Définir les objectifs
d'enseignement
en termes de compétences »

PUBLIC

Tout personnel enseignant

DATE AU CHOIX

Le 10/11 de 9h à 12h
Le 09/04 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

RÉDIGER 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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

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

PROGRAMME DU COURS

1. Étude de cas (à distance)
2. Apports théoriques et choix de modèle (à distance)
3. Atelier collaboratif de production de syllabus (présentiel)
4. La contractualisation et l'usage des syllabus en cours de formation (présentiel)
5. Feedback sur les productions et échange entre pairs (à distance)

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

JEANINE BERTHIER
Responsable de l'équipe CEMU, ingénieure pédagogique

PRÉ-REQUIS

« Définir les objectifs d'enseignement »
« Construire une séquence d'apprentissage »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 12/03 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

CONCEVOIR DES ENSEIGNEMENTS QUI FAVORISENT L'APPRENTISSAGE DE CHACUN

HYBRIDER SES ENSEIGNEMENTS

Pourquoi hybrider une formation? Et comment hybrider un enseignement?
Pour répondre à la 1^{re} question, nous empruntons la formule de Christelle Lison: «La formation hybride: penser autrement l'enseignement pour favoriser l'apprentissage».
Et notre formation apportera des solutions pour la 2^e.

OBJECTIFS

Transformer un enseignement au format hybride.

Acquis d'apprentissage:

- Confronter sa pratique à un cadre théorique sur l'enseignement hybride
- Appliquer une méthode de conception d'un cours hybride

PROGRAMME DU COURS

Formation personnalisée basée sur l'expériences des apprenants.

Après une phase de questionnement sur sa pratique, une phase de réflexion et d'échanges avec ses pairs pour identifier les transformations nécessaires à l'hybridation, chaque participant appliquera une méthode et utilisera des outils (basés sur méthode du SAEA Université d'Ottawa) pour hybrider un de ses enseignements.

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JEANINE BERTHIER
Responsable de l'équipe
CEMU, ingénieure
pédagogique

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire
des idées, chercheur
en sciences du jeu,
responsable du dispositif
EnsSup

PRÉ-REQUIS

- « Définir les objectifs d'enseignement »
- « Construire une séquence d'apprentissage »
- « Choisir des méthodes d'évaluation adaptées »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 24/11 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

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 ce module 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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de définir le concept de jeu
- d'identifier un profil motivationnel ludique
- de comprendre les règles de base du game design
- d'utiliser une mécanique ludique en contexte d'apprentissage

PROGRAMME DU COURS

Le cours s'articule autour de trois grandes questions qui seront souvent traitées le plus souvent de façon croisée :

- Qu'est-ce que le game design?
- Comment élargir sa culture ludique?
- Comment évaluer une activité d'apprentissage ludifiée?

Le cours est constitué de cours théoriques, de temps de découverte ludique, d'ateliers collaboratifs et d'ateliers de créativité afin que tous les participants repartent avec une activité ludique à expérimenter.

MODALITÉ

Module hybride: une heure en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et sept heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

DAMIEN BOUCHARD
Ingénieur pédagogique au CEMU, pilote du projet escri+

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 14/04 de 9h à 17h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

CONCEVOIR DES ENSEIGNEMENTS QUI FAVORISENT L'APPRENTISSAGE DE CHACUN

TRAVAILLER EN APPROCHE PROJET

Au sein des pédagogies actives, l'approche-projet est l'une des plus efficaces pour engager et motiver les étudiants tout en assurant un apprentissage en profondeur des compétences. Néanmoins, lancer ses étudiants dans un projet réel ou fictif nécessite pour l'enseignant d'assimiler lui-même la logique de projet.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'identifier les grandes phases de vie d'un projet (diagnostic, solution, évaluation)
- de choisir des sujets adaptés à ses objectifs
- de distribuer des rôles cohérents entre acteurs du projet (maîtrise d'ouvrage, maîtrise d'oeuvre, maîtrise d'usage)
- d'intégrer une évaluation critériée en lien avec l'activité des étudiants et leur production
- de suivre l'évolution du projet des étudiants

PROGRAMME DU COURS

Après une présentation (à distance) de ce qu'est un projet et de l'approche-projet en pédagogie, les stagiaires analyseront plusieurs projets avant de mettre en place eux-mêmes, dans leur contexte d'enseignement, un projet collaboratif qui devra être livré « clé en main » au terme de la formation.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

DAMIEN BOUCHARD
Ingénieur pédagogique au CEMU, pilote du projet ecri+

PRÉ-REQUIS

« Définir les objectifs d'enseignement »
« Construire une séquence d'apprentissage »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 02/04 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ENCADRER

LES ACTIVITÉS

D'APPRENTISSAGE

Au coeur du métier d'enseignant se trouvent l'animation et l'encadrement des activités d'apprentissage, en face à face pédagogique avec les étudiants. L'enseignant du supérieur doit savoir motiver, entraîner et impliquer les apprenants au sein de groupes de tailles variables, et dans des divers formats (CM, TD, TP, terrain, stage, projet...). Il veille à favoriser les interactions et le travail collaboratif (entre apprenants, et entre apprenants et enseignants), de même qu'il accompagne les apprentissages et permet un positionnement régulier par rapport aux attendus. Il doit gérer le temps et s'adapter aux aléas. Au besoin, il doit savoir affirmer son autorité et communiquer ses exigences de façon explicite.

DÉCODER ET SOUTENIR LES STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE DES 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'apprenance et de la motivation.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de définir ce qu'est la motivation au regard de modèles théoriques (type R. Viaud) ;
- de décoder une situation d'apprentissage à travers une grille d'analyse ;
- d'identifier les différences entre la pédagogie et l'andragogie (formation spécifique aux adultes) ;
- de connaître les principes de la pédagogie active ;
- d'utiliser les techniques fondamentales de l'interaction.

PROGRAMME DU COURS

Le cours est construit autour de trois parties articulées et reposant sur les contextes d'apprentissage spécifique à chaque stagiaire :

- Aspects théoriques.
- Jeu de rôle.
- Analyse de pratique.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup
FANNY HOULLIER
Ingénieure pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel enseignant

DATE

Le 20/10 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ANIMER UN COURS AVEC DES PETITS GROUPES (TD, TP)

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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de définir des modalités d'animation adaptées aux objectifs d'enseignement;
- de choisir parmi ces modalités, une stratégie cohérente et structurée à travers un plan de cours minuté;
- de savoir utiliser les principes de l'interaction en situation d'enseignement;
- d'utiliser des outils adaptés aux apprentissages des étudiants.

PROGRAMME DU COURS

Le cours est basé sur des analyses de cas concrets et des mises en situations (1) autour desquels les stagiaires prendront connaissance d'un ensemble théorique issu des sciences de l'éducation et de la psychologie (2), avant d'engager des expérimentations et des analyses de pratiques sur leurs propres cours (3).

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

MATTHIEU LECROSNIER

Ingénieur pédagogique, CEMU

GABIN MOTTAIS

Ingénieur pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

« Décoder et soutenir les stratégies d'apprentissage des étudiants »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 15/12 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ANIMER UN COURS AVEC DES GRANDS GROUPES (CM)

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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'intégrer les capacités d'attention d'un étudiant
- de comprendre les enjeux propres à l'enseignement en grands groupes
- de rédiger un déroulé (story-telling) de son cours
- de savoir utiliser des outils de rétroaction adaptés
- de repérer les éléments du discours orographique qui améliorent ou non l'efficacité d'un cours en grands groupes
- de connaître les principes de la scénographie de l'enseignement en amphithéâtre

PROGRAMME DU COURS

Le cours est structuré sur une progression qui demandera aux stagiaires si possible de mettre en pratique les éléments enseignés dans leurs propres cours :

1. Éléments de définition et de théorie
2. Les enjeux de l'animation de cours en grands groupes
3. Comment améliorer ses enseignements en grands groupes ? (techniques de rétroaction prise de parole, story telling...)

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

CÉCILE LE COROLLER
Maître de conférences en UFR SEGGAT

PRÉ-REQUIS

« Décoder et soutenir les stratégies d'apprentissage des étudiants »
« Animer un cours avec des petits groupes (TD, TP) »

PUBLIC

Tout personnel enseignant

DATE

Le 09/02 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU Campus 3

ENSEIGNER EN MODE AGILE

Comment suivre efficacement les projets tuteurés des étudiants?
Comment les guider, les accompagner?
Comment être vraiment utile à leur progression?

OBJECTIFS

Transmettre les principes de l'enseignement issus de l'approche agile. La posture de l'enseignant/coach et des pratiques d'enseignement permettant la mise en place de cette posture seront présentées.

PROGRAMME DU COURS

Présentation de l'agilité et de plusieurs expériences d'enseignement agile. Expérimentation autour de jeux agiles (Lego4scrum...) pouvant être utilisés par les participants auprès de leurs étudiants. Les présentations et les expérimentations seront suivies de temps d'échange permettant d'aborder les problématiques concrètes rencontrées par les participants dans le cadre de leurs enseignements.

MODALITÉ

Module hybride: une heure en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et sept heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JEAN-LUC LAMBERT
Enseignant-Chercheur en
Informatique

FLORENCE TOUTAIN
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 05/02 de 9h à 17h30

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

PROPOSER DES ACTIVITÉS COLLABORATIVES SUR ECAMPUS (SYNCHRONES OU ASYNCHRONES)

L'apprentissage collaboratif pour favoriser l'engagement de l'étudiant
La plateforme Ecampus permet de proposer différentes activités pédagogiques qui reposent sur la co-construction des savoirs et qui vous rendent l'étudiant acteur de sa formation.

OBJECTIF

Être capable de mettre en place une activité collaborative :

- choisir une activité collaborative adaptée aux objectifs d'apprentissage ;
- accompagner l'apprentissage collaboratif et la dynamique de groupe ;
- évaluer des travaux de groupe ;
- paramétrer l'activité sur Ecampus.

INTERVENANTS

JEANINE BERTHIER
Responsable du CEMU,
Ingénieure pédagogique
JEAN-MARC ROUTOURE
UFR des sciences

PROGRAMME DU COURS

À distance :

- quelques repères théoriques sur l'apprentissage collaboratif ;
- recommandations sur l'accompagnement du travail collaboratif ;
- présentation d'expériences à partir des activités d'ECampus ;
- activité collaborative.

En présentiel :

- restitution du travail collaboratif réalisé par les stagiaires.

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 02/02 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

ACCOMPAGNER LES ÉTUDIANTS DANS LEUR PARCOURS AVEC LES OUTILS DE SUIVI D'ECAMPUS

Ecampus propose deux mécanismes qui permettent de « scénariser » les parcours de formation au sein d'un cours.

OBJECTIFS

Au terme de ce module, les apprenants sont capables de :

- Scénariser et individualiser les parcours de formation au sein d'un cours à partir du suivi d'achèvement du cours et les restrictions d'accès
- Mettre en place des outils de suivi et de motivation des étudiants (barre de progression, gamification etc.)

PROGRAMME DU COURS

- Maîtriser le suivi d'achèvement d'activité des cours
- Comprendre les mécanismes de restriction d'accès
- Construire par l'exemple
- Plusieurs exemples de scénarios pédagogiques seront proposés pour mettre en pratique
- Mettre en place les outils de suivi et de motivation (barre de progression, gamification etc.)

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

ANNE GARNAVAULT
Ingénieure
technopédagogique
Administratrice
des plateformes Moodle
et Mahara
JÉRÔME GALLOT
Ingénieur pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 26/01 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

ENCADRER LES PROJETS TUTORÉS

en mode projet

Comment suivre efficacement les projets tuteurés des étudiants?
Comment les guider, les accompagner?
Comment être vraiment utile à leur progression?

OBJECTIFS

Donner aux enseignants une culture du management de projet agile afin qu'ils puissent accompagner les projets tuteurés de leurs étudiants et transmettre à ceux-ci une culture concrète de management de projet.

PROGRAMME DU COURS

Présentation de l'agilité, des bases du management de projet et d'exemples de projets étudiants ayant bénéficié d'un management agile. Présentation de plusieurs outils concrets (charte de projet, Trello, Xmind, rétrospective projet) et mise en pratique par les participants sur des cas concrets. Les présentations et les expérimentations seront suivies de temps d'échange permettant d'aborder les problématiques concrètes rencontrées par les participants dans le cadre de leurs enseignements.

MODALITÉ

Module hybride: une heure en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et sept heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JEAN-LUC LAMBERT
Enseignant-Chercheur en
Informatique

FLORENCE TOUTAIN
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 19/03 de 9h à 17h30

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ÉVALUER LES ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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 comme 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 les méthodes d'évaluation 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.

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

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de distinguer les grandes logiques de l'évaluation et leurs théories sous-jacentes ;
- de cibler les usages pertinents des formes d'évaluation les plus courantes ;
- de justifier le choix d'une méthode d'évaluation.

PROGRAMME DU COURS

Le module alternera apports théoriques et applications.

Modalité d'évaluation du module :

contrôle continu + réalisation d'une présentation de l'évaluation d'une UE à destination des étudiants.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JEAN-MARIE DUMONT
ingénieur pédagogique
UFR Santé, chef de projet
LMD Paramédical

CAMILLE HÉBERT
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PRÉ-REQUIS

« Définir les objectifs d'enseignement en termes de compétences »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 04/12 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

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 puissant outil d'objectivation.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de faire ressortir les biais de correction affectant l'évaluation ;
- de cibler les dérives possibles dans l'usage d'une grille d'évaluation ;
- de mettre en forme une grille d'évaluation adaptée à un contexte donné ;
- de définir des modalités d'usage de la grille pour limiter les biais de l'évaluation.

PROGRAMME DU COURS

Le cours alterne apports théoriques et applications pour aboutir à l'analyse d'une grille d'évaluation et de ses modalités d'usage.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JEAN-MARIE DUMONT
ingénieur pédagogique
UFR Santé, chef de projet
LMD Paramédical

GABIN MOTTAIS
Ingénieur pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

« Définir les objectifs d'enseignement en termes de compétences »
« Choisir des méthodes d'évaluation adaptées »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 22/01 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ÉVALUER LES ÉTUDIANTS SUR ECAMPUS

Découvrez et paramétrez les différents outils d'évaluation de la plateforme ecampus

OBJECTIFS

- Diversifier les méthodes d'évaluation sur une plateforme pédagogique;
- adapter la méthode aux objectifs pédagogiques;
- maîtriser les réglages des activités disponibles sur la plateforme Ecampus.

PROGRAMME DU COURS

- Identifier les activités qui permettent de proposer, en fonction de ses objectifs pédagogiques :
 - des évaluations individuelles ou collectives,
 - une évaluation par les pairs,
 - des évaluations diagnostiques, formatives ou certificatives,
- paramétrer les outils (tests, devoirs, ateliers);
- barèmes, notes, objectifs, grilles d'évaluations;
- paramétrer les feedbacks pour qu'ils soient individuels ou collectifs.

Dans ce cours vous pourrez expérimenter la posture de l'étudiant et de l'enseignant.

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

ANNE GARNAVAULT
Ingénieure
technopédagogique
Administratrice
des plateformes Moodle
et Mahara

JEAN-MARIE DUMONT
ingénieur pédagogique
UFR Santé, chef de projet
LMD Paramédical

PRÉ-REQUIS

« Choisir des méthodes d'évaluation adaptées »
« Construire une grille d'évaluation pour réduire la subjectivité »

PUBLIC

Tout personnel

DATE AU CHOIX

Le 20/11 de 9h à 12h
Le 25/05 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

CONSTRUIRE 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 ce module, afin de faire de l'évaluation une activité d'apprentissage à part entière.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'utiliser une grille d'évaluation critériée à des fins d'évaluation;
- de sélectionner une modalité d'évaluation par les pairs en fonction des objectifs visés;
- d'accompagner les étudiants à l'évaluation de leurs pairs;
- de mettre en œuvre une évaluation par les pairs en contexte d'enseignement.

INTERVENANTS

AUDREY TRÉHET
Ingénieure pédagogique,
CEMU

JEANINE BERTHIER
Responsable du CEMU,
Ingénieure pédagogique

PROGRAMME DU COURS

Le module aborde les questions suivantes :

- Quelles sont les spécificités d'une évaluation par les pairs?
- Comment accompagner les étudiants à l'évaluation de leurs pairs?
- Quel est le rôle de la rétroaction?

Constitué d'une partie théorique et d'activités individuelles et collaboratives, ce module donne les clés pour expérimenter l'évaluation par les pairs sous toutes ces formes.

PRÉ-REQUIS

« Construire une grille d'évaluation pour réduire la subjectivité »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 09/03 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

COMMUNIQUER DES RÉSULTATS AUX ÉTUDIANTS

Carnet de notes + SNW

Comment consulter les notes obtenues par mes étudiants pour l'ensemble des activités d'évaluation?
Comment permettre à chaque étudiant de voir ses notes pour l'ensemble des activités réalisées?
Comment éditer un rapport général des notes?

OBJECTIFS

Au terme de ce module, les apprenants sont capables de :

- 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 Feedback des activités tests et devoirs.

PROGRAMME DU COURS

- Maîtriser l'outil carnet de notes qui permet :
 - d'autoriser vos étudiants à consulter leurs propres notes ;
 - de modifier des notes en ligne ;
 - d'exporter le carnet de notes au format Excel ;
 - d'importer un carnet de note complété
- Gérer la consultation des Feedback pour les tests et les devoirs

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

ANNE GARNAVAULT
Ingénieure
technopédagogique
Administratrice
des plateformes Moodle
et Mahara

JEAN-MARIE DUMONT
ingénieur pédagogique
UFR Santé, chef de projet
LMD Paramédical

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 18/05 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

CONCEVOIR DES QCM ET ORGANISER UNE BANQUE DE QUESTIONS

Les questions à choix multiples (QCM) sont souvent présentées comme une modalité d'évaluation soit idéale soit hautement critiquable.

Venez explorer ici les problématiques de l'usage de cet outil en contexte.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de cibler la place des QCM au travers des modalités d'évaluation et leurs usages pertinents ;
- d'identifier les biais qui affectent la modalité d'évaluation par QCM ;
- d'inscrire la construction d'une épreuve par QCM dans une démarche visant à limiter les biais de cette forme d'évaluation ;
- de structurer une banque de question dans Moodle à des fins de réutilisation ou de mutualisation.

PROGRAMME DU COURS

Le module alternera apports théoriques et applications.

Modalité d'évaluation du module :

contrôle continu + construction d'une épreuve par QCM dans Moodle.

INTERVENANTS

JEAN-MARIE DUMONT
ingénieur pédagogique
UFR Santé, chef de projet
LMD Paramédical

ANNE GARNAVAULT
Ingénieure
technopédagogique
Administratrice
des plateformes Moodle
et Mahara

PRÉ-REQUIS

« Construire une grille
d'évaluation pour réduire
la subjectivité »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 16/02 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

CONSTRUIRE DES ÉVALUATIONS FORMATIVES AVEC H5P

L'évaluation formative est un puissant levier de soutien aux processus d'apprentissage. Comment les aider à progresser et à travailler sans l'appât ou la menace de la note. Découvrez notamment comment les outils H5P de la plateforme ecampus peuvent diversifier vos évaluations.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de cibler la place de l'évaluation formative dans le processus d'apprentissage ;
- de planifier un cycle d'évaluation formative ;
- d'utiliser les fonctionnalités d'H5P sous Ecampus.

INTERVENANTS

AUDREY TRÉHET
Ingénieure pédagogique,
CEMU

NADÈGE POISSON
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PRÉ-REQUIS

« Choisir des méthodes
d'évaluation adaptées »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 23/03 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

CERTIFIER DES COMPÉTENCES AVEC LES BADGES

Que sont les softskills? Qu'est-ce qu'un badge numérique (openbadge)?

Ce module vise à avoir 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, la reconnaissance d'une compétence.

OBJECTIFS

À l'issue du module, les apprenants seront en mesure de :

- comprendre l'importance des softskills;
- identifier les compétences transversales dans une activité d'apprentissage;
- aborder l'évaluation des Softskills avec les badges numériques via ecampus.

INTERVENANTS

FLORENCE TOUTAIN
Ingénieure pédagogique,
CEMU

MAUD BELLEGO
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PROGRAMME DU COURS

Durant ce module, les activités et les ressources concerneront :

- la définition des softskills (compétences comportementales);
- la formulation d'une compétence transversale;
- les méthodes pour énoncer et évaluer ces compétences;
- l'existence des badges numériques sur ecampus pour reconnaître et valoriser les softskills.

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 30/03 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

MÉDIATISER

DES CONTENUS

PÉDAGOGIQUES

SCÉNARISÉS

L'enseignant à l'université est à la fois un producteur et un utilisateur de contenus. Il lui est nécessaire d'articuler ces contenus au scénario pédagogique de son enseignement pour qu'ils constituent une source pertinente et signifiante pour les étudiants. Que cela soit sur support numérique ou non, l'enseignant doit ainsi produire et diffuser un message compréhensible en langue française écrite et orale, adaptée à son contexte et à ses publics. Il est amené donc 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.

ENSEIGNER AVEC UN DIAPORAMA ADAPTÉ

Le diaporama est un outil incontournable lors d'une présentation publique. Véritable compagnon de l'orateur, il est souvent créé avant même de savoir de quoi l'on va parler.

Cela dit, il ne faut pas oublier qu'un diaporama doit accompagner un cours et non le remplacer.

Alors, le diaporama est-il un simple support de cours ou un véritable appui pédagogique?

D'ailleurs, doit-on systématiquement avoir recours à un diaporama?

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de maîtriser les grands principes d'ergonomie visuelle ;
- de hiérarchiser correctement des informations ;
- de choisir le type de contenu (texte, image, schéma...) à mettre en avant en fonction de la formation donnée ;
- de connaître différents logiciels permettant la création de diaporamas ;
- de poser un regard critique sur les différentes solutions d'animation de cours.

PROGRAMME DU COURS

Trois grands axes seront abordés durant ce cours :

- État des lieux
 - Recherche documentaire
 - Bon diaporama ? Mauvais diaporama ?
- Construire son diaporama
 - Gérer l'information à transmettre
 - Ergonomie
 - Adaptabilité
- Animer son cours avec un diaporama
 - Maîtriser son diaporama
 - Rythme

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

GABIN MOTTAIS

Ingénieur pédagogique, CEMU

BENOÎT HÉLAINE

Responsable du studio de création du CEMU, graphiste

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel enseignant

DATE AU CHOIX

Le 27/11 de 9h à 12h

Le 28/05 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

SCÉNARISER ET RÉALISER UNE VIDÉO PÉDAGOGIQUE AVEC L'APPUI D'UNE ÉQUIPE TECHNIQUE

Une vidéo bien pensée facilite l'apprentissage d'un savoir ou d'un savoir-faire. Découvrez comment transposer votre propos efficacement, en lien avec les métiers de l'audiovisuel.

OBJECTIFS

À l'issue du module, les apprenants seront en mesure de :

- connaître les spécificités du média vidéo (langage, rythme, mise en œuvre);
- comprendre son rôle durant la production vidéo;
- proposer une forme et un ton adaptés au contenu, au public visé, aux moyens et aux délais.

PROGRAMME DU COURS

- Découverte des différentes formes de vidéo pédagogiques.
- Connaître les étapes de production et ses contraintes
- Identifier et préparer les éléments nécessaires à la rédaction du script.
- Intervention filmée : ton et posture à adopter

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

HUGO DROUIN
Motion Designer, CEMU
ÉRIC BOLLENGIER
Ingénieur des systèmes
et techniques audiovisuels
et multimédia, CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 12/02 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ANIMER UNE CLASSE VIRTUELLE EN AUTONOMIE

Les webconférences font partie des activités que l'enseignant peut proposer sur la plateforme eCampus. Souvent utilisées pour répondre aux questions des étudiants, ces sessions de regroupement peuvent également être le lieu d'autres formes d'échanges, et devenir de véritables classes virtuelles.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de paramétrer une classe virtuelle en autonomie ;
- de partager leur écran, des documents (.doc, .docx, .pptx, .pdf), une vidéo et d'annoter une présentation en direct avec des outils de dessin ;
- d'autoriser les étudiants à ouvrir leur micro et à afficher leur webcam (ou de leur interdire) ;
- d'animer des activités d'écriture (messages publics et privés, écriture collaborative, écriture de commentaires) ;
- de réaliser des sondages, de faire travailler les étudiants par groupes et d'organiser les restitutions.

PROGRAMME DU COURS

Le cours vise à acquérir une bonne maîtrise de l'outil open source BigBlueButton et à en envisager différents usages.

Une attention particulière sera portée à la conception de classes virtuelles dans lesquelles tous les participants pourront être actifs et réaliser, individuellement ou collectivement, des productions.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

PASCAL VAUDORNE
Ingénieur pédagogique UFR
LVE et Carré international

CAMILLE HÉBERT
Ingénieure pédagogique,
CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 16/10 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

RÉALISER UNE PRÉSENTATION SONORISÉE D'UN COURS

La présentation sonorisée d'un cours peut présenter une alternative ou un complément intéressant à sa version écrite. Nous étudierons plusieurs configurations possibles pour la réalisation d'une telle présentation, en privilégiant l'utilisation de logiciels gratuits.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de préparer le matériel adéquat à la configuration choisie,
- d'enregistrer le flux vidéo de leur écran,
- d'enregistrer leur voix simultanément,
- d'enregistrer leur voix séparément,
- de synchroniser voix et images dans un logiciel de montage,
- d'intégrer les médias produits (texte, images, fichiers sons et vidéos) dans un module H5P.

PROGRAMME DU COURS

Le cours vise à acquérir une bonne maîtrise technique du logiciel open source OBS (Open Broadcaster Software) pour capter une présentation sonorisée, dans différentes configurations.

Deux d'entre elles seront particulièrement exploitées :

- la captation d'un diaporama animé accompagné de commentaires oraux,
- la captation d'une présentation en salle et du flux vidéo de l'écran de l'Intervenants.

Des solutions seront apportées pour certains cas particuliers : enregistrement de la voix uniquement, montage dans un logiciel dédié, captation d'annotations en direct, captation d'une opération réalisée sur ordinateur.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

PASCAL VAUDORNE

Ingénieur pédagogique UFR LVE et Carré international

JÉRÔME GALLOT

Ingénieur pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE AU CHOIX

Le 06/11 de 9h à 12h

Le 16/04 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

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 peut permettre d'apporter des compléments à une activités effectuées en présentiel ou encore permettre de préparer des séances de TP.

Alors comment fait-on et surtout comment maîtrise-t-on le temps de production ?

OBJECTIFS

À l'issu de cet enseignement, les stagiaires devront être capable de créer un tutoriel vidéo et notamment :

- d'enregistrer avec leur smartphone des séquences vidéos,
- de créer une vidéo copie de écran,
- de sonoriser des diaporamas,
- d'effectuer un montage et un titrage sommaire.

PROGRAMME DU COURS

- Aspect matériel : captation sonore et vidéo : est-ce une question de matériel ?
- Aspect logiciel : pour les environnements mac et PC : les logiciels disponibles.
- Aspect pédagogique : les aspects pédagogiques du tutoriel vidéo seront traités en créant d'une grille d'évaluation « c'est quoi un bon tuto ? ».
- Être acteur de sa formation : un tuto sur une thématique imposée ou choisie sera à créer et à déposer sur ecampus.

Une évaluation par les pairs en utilisant la grille créée sera à effectuer. Le meilleur tuto créé pourra faire l'objet d'une diffusion plus large.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JEAN-MARC ROUTOURE
Enseignant-chercheur
à l'UFR des sciences

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire
des idées, chercheur
en sciences du jeu,
responsable du dispositif
EnsSup

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 20/04 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Salle info CEMU · Campus 3

RÉALISER UNE VIDÉO PÉDAGOGIQUE EN AUTONOMIE

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

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de définir ce qu'est une vidéo pédagogique en distinguant les différents formats de communication possibles ;
- d'écrire un script structuré d'une vidéo pédagogique ;
- d'évaluer factuellement la qualité d'une vidéo pédagogique ;
- de connaître les aspects juridiques concernant le droit d'auteur ;
- de réaliser et monter une vidéo pédagogique ;
- de connaître les règles d'implémentation d'une vidéo pédagogique sur une plateforme.

PROGRAMME DU COURS

L'ensemble du cours est construit autour d'un projet concret qui amènera les stagiaires à produire une vidéo pédagogique de 180 secondes qui présentera soit une activité pédagogique soit un module de formation. Les aspects les plus théoriques seront présentés à distance, puis un atelier présentiel permettra de travailler les aspects techniques et la rédaction du script. Enfin, un travail entre pairs analysera les vidéos concrètement produites.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

PASCAL VAUDORNE
Ingénieur pédagogique UFR
LVE et Carré international

HUGO DROUIN
Motion Designer, CEMU

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire
des idées, chercheur
en sciences du jeu,
responsable du dispositif
EnsSup

PRÉ-REQUIS

« Scénariser et réaliser
une vidéo pédagogique
avec l'appui d'une équipe
technique »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 23/10 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

ADOPTER

UNE POSTURE

RÉFLEXIVE

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 qualité pour évaluer et faire évoluer ses pratiques dans un but d'amélioration continue et il gagnera également à valoriser ses expériences dans un eportfolio 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.

RECONNAITRE DES COMPÉTENCES DANS UNE DÉMARCHE D'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 ce module comment la démarche d'eportfolio permet de valoriser son parcours d'enseignant-e.

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- de 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 pratiques pédagogiques afin de progresser dans son métier d'enseignant ;
- maîtriser un outil numérique eportfolio.

PROGRAMME DU COURS

Au terme du module, les stagiaires repartiront avec leur propre eportfolio en travaillant les points suivants :

1. Les enjeux, notamment pour l'avancement de carrière ;
2. Les outils numériques à disposition ;
3. Le choix des traces à conserver et à valoriser ;
4. Les types d'eportfolio.

MODALITÉ

Module hybride: cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Responsable du dispositif
EnsSup

JEANINE BERTHIER
Responsable de l'équipe CEMU

PEGGY HEINEN
Ingénieure pédagogique,
CEMU

NOÉMIE GAUTIER
Cheffe de projet · NCU
Réussites plurielles

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE AU CHOIX

Le 01/12 de 9h à 12h

Le 06/04 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

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 ? Au près de qui ?

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

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'adopter une attitude critique et distanciée sur leurs pratiques en enseignement ;
- de mettre en oeuvre une démarche qualité à travers la production d'une grille d'évaluation adaptée à leurs besoins ;
- d'analyser un feedback étudiant, qualitatif et quantitatif ;
- connaître les différentes formes d'évaluation d'un cours et leurs avantages et biais respectifs.

PROGRAMME DU COURS

Le cours est construit autour d'évaluations que les stagiaires réaliseront sur leur propre cours et sera rythmé par les grandes étapes de l'évaluation :

1. connaître les éléments fondamentaux de l'évaluation ;
2. construire sa grille d'analyse et ses instruments de mesure ;
3. présenter sa démarche et lancer l'évaluation ;
4. analyser les résultats ;
5. communiquer aux étudiants et intégrer dans ses cours des résultats.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANT

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel enseignant

DATE

Le 23/04 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

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, de créativité ou encore d'esprit d'équipe?

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'auto-évaluer leur maîtrise des compétences transversales et non-académiques ;
- de mettre en oeuvre une stratégie individuelle de développement de compétences ;
- de s'engager dans un travail collaboratif ;
- de présenter des traces objectivant leur progression.

PROGRAMME DU COURS

Le cours est essentiellement construit autour d'activités ludiques collaboratives permettant aux stagiaires de concrètement développer leurs compétences.

L'idée est à de travailler sur ses compétences tout en ayant à l'esprit que le module est complètement transférable auprès des étudiants que vous souhaitez accompagner dans une telle démarche.

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

JÉRÔME GALLOT
Ingénieur pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 11/05 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

UTILISER UNE SALLE D'EXPÉRIMENTATION

Learning expedition

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

Au terme du module, les apprenants seront capables :

- d'observer et décrire un espace d'apprentissage ;
- de penser et aménager un espace d'apprentissage en lien avec leur scénario pédagogique ;
- de repenser leur posture d'enseignant au sein d'un espace collaboratif et modulable ;
- d'explorer et d'expérimenter de nouvelles méthodes pédagogiques.

INTERVENANTS

GABIN MOTTAIS

Ingénieur pédagogique, CEMU

MARIE VOISIN

Ingénieure pédagogique, CEMU

PROGRAMME DU COURS

Ce module propose une journée en immersion au sein des trois Learning Lab implantés à Caen :

- CEMU (campus 3) de 9h à 10h30 ;
- IAE (campus 4) de 11h à 12h30 ;
- SCD (campus 1) de 14h à 15h30.

Un repas sous forme de buffet vous sera proposé

Les participants auront la possibilité de découvrir, d'échanger et d'explorer les nombreuses possibilités d'aménagements et d'animations offertes par un Learning Lab.

Il sera également possible de visiter à la carte ces tiers-lieux selon les disponibilités et les situations géographique des participants

PRÉ-REQUIS

Aucun

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 16/03 de 9h à 17h

DURÉE

8 h

MODALITÉ

Module présentiel : une journée en mode Learning Lab expedition (visite des trois Learning Lab à Caen).

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

UTILISER L'OBSERVATION PAR LES PAIRS ET LES VISITES APPRENANTES

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

OBJECTIFS

Au terme du module, les stagiaires devront être capables :

- d'adopter une posture professionnelle visant à préserver la confidentialité des échanges ;
- de structurer une visite apprenante à travers une grille d'observation ;
- de conduire un entretien constructif avec le collègue visité ;
- de transférer une pratique pédagogique en l'adaptant à son contexte.

PROGRAMME DU COURS

Les enseignants pourront bénéficier au cours de ce module de missions de découverte et d'échange in situ avec des porteurs de projets ou des collègues ouverts au partage d'expérience. Ils seront également invités à ouvrir leur cours s'ils le souhaitent.

Le principe de la collaboration

- Observer ou accueillir
- Structurer un échange constructif
- Formaliser dans le dossier de valorisation pédagogique - DVP

MODALITÉ

Module hybride : cinq heures en enseignement à distance (vidéo de cours, activités) et trois heures en atelier présentiel.

INTERVENANTS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS
Enseignant en histoire des idées, chercheur en sciences du jeu, responsable du dispositif EnsSup

GABIN MOTTAIS
Ingénieur pédagogique, CEMU

PRÉ-REQUIS

« Renseigner son DVP avec une démarche d'eportfolio »
« Évaluer ses enseignements »

PUBLIC

Tout personnel

DATE

Le 29/01 de 9h à 12h

DURÉE

8 h

LIEU

Bathyscaphe · Learning Lab CEMU
Campus 3

S'INSCRIRE

Inscrivez-vous à un ou plusieurs modules sur bit.ly/enssup21

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 · campus 3 · boulevard Yitzhak Rabin · 14123 IFS

