



Formations pédagogiques pour les établissements du Pôle Louvain



Le **Louvain Learning Lab** a le plaisir de vous inviter à ses journées formatives *Louvain Learning Days*.

Découvrez ci-dessous la présentation des ateliers proposés ainsi que l'horaire pour la journée du

12 mars 2020.

Cette journée aura lieu à **Louvain-la-Neuve**. Si vous participez à plusieurs ateliers durant la journée, nous vous offrons un lunch sandwich à midi.

Programme - Jeudi 12 mars 2020

De 9h à 10h30 - Définir/Construire son projet de vidéo pédagogique

De 9h à 12h30 - Techniques d'animation : les jeux-cadres de Thiagi

De 9h à 12h30 - Évaluer les acquis de mes étudiants à l'aide de QCM

De 11h à 12h30 - Supports de cours innovants

De 11h à 12h30 - Accompagner/Évaluer des mémoires/rapports

De 13h30 à 15h - Réalités augmentée et virtuelle dans l'enseignement

De 13h30 à 17h - Enseigner en ligne dans l'Enseignement Supérieur : retours d'expériences et bonnes pratiques

De 13h30 à 17h - La pédagogie active au service de l'apprentissage de l'étudiant ? Parlons-en !

De 15h30 à 17h - Utiliser Wooclap (ou un autre télévotant) pour dynamiser son auditoire

1. Définir/Construire son projet de vidéo pédagogique

Vous êtes de celles et ceux qui pensent que "un petit dessin vaut mieux qu'un long discours". Vous envisagez la vidéo comme support de préparation d'un cours (en classe inversée), comme support de débat ou comme modalité de synthèse mais ne savez pas vers quelle solution vous orienter.

Alors, ne manquez pas cette formation qui vous permettra de définir votre projet de vidéo et d'identifier ses plus-values pédagogiques.

NB : pour compléter ce premier atelier d'orientation des objectifs et des solutions les plus adaptées à votre contexte, cet atelier est suivi de un à quatre autres ateliers pratiques de prise en main de votre choix (monter ses vidéos pédagogiques ; réaliser un screencast; réaliser une vidéo d'animation; réaliser une vidéo avec son smartphone).

Objectifs

Au terme de la formation, vous serez capable de :

Définir votre projet de vidéos pédagogiques et son contexte de diffusion

Choisir la solution adaptée

Comprendre les balises pédagogiques et techniques à prendre en considération

Format

Atelier

Formateur·trice·s

Pascal Vangrunderbeeck

Isabelle Motte

Manuela Guisset

Autres informations

Chaque participant apportera :

Son ordinateur portable (de préférence)

Ou son smartphone / sa tablette

Un micro-casque (un dispositif de type kit main libre pour smartphone fera déjà l'affaire, un micro-casque à prise USB sera un plus)

Vu la grande variété des situations et des solutions techniques possibles, nous vous invitons à prendre connaissance du site d'autoformation que nous mettons à jour pour les besoins de l'atelier : <https://mediatice.uclouvain.be/exploiter-des-videos/>.

2. Techniques d'animation : les jeux-cadres de Thiagi

Depuis notre enfance, nous baignons dans une culture éducative favorisant une relation de « prof » à « élève ». Pourtant, depuis plusieurs dizaines d'années, les recherches en pédagogie insistent sur les bénéfices des pédagogies ludiques et participatives. Comment dès lors amorcer un changement de posture avec ses apprenants ? Les jeux-cadres de Thiagi représentent une piste à considérer.

En quoi consistent-ils ? Comme leur nom le laisse suggérer, il s'agit d'activités pédagogiques disposant d'un « cadre » prêt à l'emploi et adaptable à une large variété de contextes, publics et thématiques. Grâce à leur structure et à leur rythme, les jeux-cadres de Thiagi vous permettront de mettre en place les conditions favorables aux partages, échanges et interactions entre vos apprenants, le tout dans une ambiance et une dynamique de groupe positives.

Alors, envie de favoriser la motivation et l'engagement de vos apprenants ? De mettre plus de pep's dans vos cours ou dans vos séances de travaux pratiques ? De développer votre boîte à outils pédagogique de manière concrète et pratique ?...

Au cours de cet atelier 100% pratique, nous plongerons ensemble – à pieds joints – dans l'aventure ludopédagogique en découvrant le best-of des jeux-cadres à intégrer dans votre panoplie d'enseignant, ainsi que les coulisses de l'animation (ou les pièges et erreurs à éviter).

Objectifs

Au terme de la formation, vous serez capables d'identifier les étapes d'animation des principaux jeux-cadres (et de les animer à votre tour), ainsi que d'adapter les jeux-cadres découverts à votre propre pratique et à vos propres objectifs.

Formats

atelier
exercices
expérimentation

Publics cibles

enseignants
assistants
conseillers aux études
conseillers pédagogiques
formateurs

Formateurs

David Vellut – Psychologue, spécialisé en psychologie du développement et des apprentissages, conseiller pédagogique au sein du Louvain Learning Lab.

Autres informations

Livres conseillés pour aller plus loin :

« Modèles de jeux de formation » de B. Hourst & S. Thiagarajan (éditions Eyrolles)

« Jeux à thème de Thiagi » de B. Hourst & S. Thiagarajan (éditions Eyrolles)

Ressources complémentaires gratuites sur le site web Thiagi

: <https://www.thiagi.com/resources>

Newsletter gratuite « Conseils pour formateurs » de C. Peger (Eureka)

: <https://www.eureka-tp.com/conseilsformateurs/>

3. Evaluer les acquis des étudiants à l'aide de QCM – Première séance - SSH et SST

Quels acquis peut-on évaluer par QCM ? Quelles sont les règles de rédaction ? Quel barème de correction utiliser ?

Ces questions et d'autres seront soulevées avec pour objectif l'appropriation des balises pour concevoir un bon examen QCM et la (re)conception de votre propre examen QCM.

La formation s'articule autour des différentes questions qui se posent lors de la mise en place d'une évaluation par QCM:

Quels acquis peut-on réellement évaluer par les QCM ?

Comment construire un « bon » examen QCM ?

Quels types de questions pour les QCM: QRU (question à réponse unique), QRM (question à réponses multiples), vignettes cliniques, textes à trous, associations, ...?

Quels sont les règles de rédaction pour les QCM ?

Quels sont les avantages, inconvénients et limites des QCM ?

Quels barèmes de notation utiliser ?

Elle a pour objectif l'appropriation des balises pour concevoir un « bon » un examen QCM et ce à partir d'exemples concrets, l'échange de pratiques et des moments de structuration.

Lors de la deuxième séance, les participants seront amenés, avec l'aide des formateurs, à travailler en sous-groupes sur la conception et la rédaction de leur propre QCM.

Objectifs

Au terme de cette activité, les participants seront outillés pour mettre en œuvre une évaluation des acquis des étudiants à l'aide de QCM pertinente, valide et fiable en prenant en considération les éléments suivants :

le type d'acquis d'apprentissage qui peuvent être évalués avec pertinence par des QCM (utilisation pédagogique des QCM), le tableau des spécifications : un outil pour une approche globale de l'examen, les règles de rédaction des questions QCM, les avantages et limites des QCM, les conditions de correction des QCM, la préparation des étudiants aux examens QCM

Formats

atelier, débat / discussion, partage de pratiques, moments de restructuration

Formateur·trice·s

Emilie Malcourant

Léticia Warnier

Autres informations

Cette formation est organisée sur deux séances ; la participation à la deuxième séance n'étant possible que si la première séance a été suivie.

La séance 2 est organisée le 26/03 de 13h30 à 16h au Louvain Learning Lab.

4. Supports de cours innovants

Vous avez consacré beaucoup de temps à la réalisation de vos diaporamas et souhaitez les transformer pour en faire un usage plus interactif et les enrichir de démonstrations qui mixent voix et gestes à l'écran pour illustrer votre cours. Comment faire ? Vous souhaitez découvrir de nouveaux outils de création de supports de cours innovants ? Cet atelier vous initiera à une sélection de solutions facile à prendre en main et qui proposent le chemin le plus court depuis votre cours existant vers un support attractif et pédagogiquement efficace. Vous avez consacré beaucoup de temps à la réalisation de vos diaporamas et souhaitez les transformer pour en faire un usage plus interactif et les enrichir de démonstrations qui mixent voix et gestes à l'écran pour illustrer votre cours. Comment faire ? Vous souhaitez découvrir de nouveaux outils de création de supports de cours innovants ? Cet atelier vous initiera à une sélection de solutions facile à prendre en main et qui proposent le chemin le plus court depuis votre cours existant vers un support attractif et pédagogiquement efficace.

Contact

pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be

Objectifs

Au terme de l'atelier, vous serez sensibilisés aux alternatives à PowerPoint pour enrichir votre cours en support multimodal. Vous serez familiarisés à une sélection de solutions pour transformer et enrichir votre support existant.

Susciter de nouveaux questionnements.

Disposer de nouvelles pistes d'actions pour améliorer leur enseignement.

Être prêt à modifier sa façon d'enseigner.

Formats

Atelier, débat / discussion, expérimentation, multimédias, partage de pratiques

Formateur·trice·s

Pascal Vangrunderbeeck

Isabelle Motte

Manuela Guisset

Céline Mathelart

Autres informations

Chaque participant apportera : son ordinateur portable Ou son smartphone / sa tablette

[Les grandes bases comment faire des PwP qui piquent aux yeux](#)

5. Accompagner/Évaluer des mémoires/rapports

La réalisation du mémoire représente une opportunité pour l'étudiant de réaliser un projet qui lui est personnel et de développer des compétences essentielles comme futur diplômé et comme professionnel. Toutefois, la réalisation de cette activité de formation pose une série de défis, tant pour l'étudiant que pour les personnes qui l'encadrent et l'évaluent.

Quelles sont les compétences visées ? Quels sont les rôles de chacun ? Quel type d'encadrement mettre en place, avec quelle(s) méthode(s) ? Comment soutenir le sentiment d'efficacité des étudiants tout au long du parcours ? Comment évaluer la production de l'étudiant ?

Cet atelier propose des balises pour un partage de pratiques et de questionnements autour des enjeux du mémoire.

Objectif

Au terme de cette activité, vous serez davantage capable d'identifier les bonnes pratiques en matière d'accompagnement et d'évaluation du mémoire.

Format

Exposé oral, débat, partage de pratiques

Formatrices

Julie Lecoq

Nathalie Kruyts

6. Réalités augmentée et virtuelle dans l'enseignement

Vous souhaitez proposer à vos étudiants des informations complémentaires, pour mieux comprendre, visualiser, approfondir un point de matière. Vous souhaitez enrichir votre syllabus ou n'importe quel objet de votre cours, qu'il soit dans l'auditoire, le laboratoire ou issu de l'environnement de formation.

Comment procéder ? Quels sont les usages pédagogiques d'un QR Code ? Est-il possible d'aller plus loin et proposer une expérience d'exploration ou de chasse au trésor pédagogique ?

L'usage des QR codes et de la réalité augmentée comme médiation numérique permettent d'offrir des informations supplémentaires à l'apprenant. Il est donc possible de valoriser, documenter ou disséminer des informations de façon dématérialisée et invisible.

Contact : pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be

Objectifs

Au terme de cet atelier, vous serez sensibilisé aux usages pédagogiques de la réalité enrichie à l'aide de QR code et de la réalité augmentée en vous familiarisant avec une sélection de ces technologies pour donner l'accès à une information, pour mémoriser une information ou pour agir.

Formateurs :

Pascal Vangrundenbeeck

Manuela Guisset

Isabelle Motte

Autres informations :

La réalité augmentée dans un contexte d'apprentissage : note de recherche ([Dugas 2016](#))

Chaque participant apportera :

Son ordinateur portable

Son smartphone / sa tablette

Formats :

Atelier, débat / discussion, expérimentation, multimédias, partage de pratiques

7. Enseigner en ligne dans l'Enseignement Supérieur : retours d'expérience et bonnes pratiques

Les cours en auditoire présentent des contraintes, tant pour les étudiant·es que pour les enseignant·es : conflits horaires entre deux cours ou avec une activité professionnelle, déplacements... Et si vous songiez à organiser votre cours en ligne ?

Utilisés à bon escient, les cours en ligne offrent davantage de choix, de confort et de flexibilité en terme d'organisation. Des enseignantes et enseignants ont déjà fait ce choix à l'UCLouvain et vous partagent leur expérience dans cet atelier.

Celui-ci sera divisé en deux parties :

Dans un premier temps, des collègues partageront leurs réalisations et leurs retours d'expériences : comment ils ont organisé leur cours pour le rendre accessible majoritairement en ligne, comment ils s'assurent que les étudiants travaillent, comment ils gèrent les évaluations et examens...

Dans un second temps, nous formaliserons les bonnes pratiques à prendre en compte et les étapes à suivre pour mettre en place votre projet de cours en ligne : séquençage en modules et sous-modules, activités d'apprentissage nombreuses et variées donnant lieu à des productions des étudiants, interactions entre étudiants et avec l'enseignant, modalités d'évaluation rigoureuses...

Nous espérons que cet atelier vous donnera la confiance et l'envie de vous lancer pour expérimenter ce type de dispositif pédagogique avec vos étudiants.

Objectifs

Au terme de cet atelier, vous serez en mesure de :

Visualiser à quoi peut ressembler un cours en ligne à l'UCLouvain,

Lister quelques éléments de bonnes pratiques favorisant l'engagement des étudiants en ligne,

Identifier les ressources disponibles à l'UCLouvain (plateformes, infrastructures techniques, ressources humaines...) et savoir comment les mobiliser,

Raconter des expériences d'enseignement en ligne vécues par des collègues de l'UCLouvain.

Formateurs

Françoise Docq

Virginie Renson

David Vellut

8. La pédagogie active au service de l'apprentissage de l'étudiant?

Parlons-en !

Le contenu de l'atelier proposé vise à partir à la découverte de dispositif inspirant d'activation pédagogique. Au travers de cet atelier, il sera possible d'expérimenter trois pratiques actives spécifiques. Une pratique inspirée de l'apprentissage par problème/ projet, une pratique basée sur le jeu et une pratique destinée à l'enseignement en grands auditoriums. Sur base de cette expérience et de témoignages, nous réfléchirons sur ce qui constitue une pédagogie active et relierons nos conclusions à celles de la littérature. Un temps d'échange sera également prévu pour discuter des apports et des freins relatifs aux dispositifs d'activation pédagogique.

Objectifs

Au terme de cette activité, les participants seront mieux outillés pour mettre en œuvre un dispositif de pédagogie active, auront été confrontés à plusieurs illustrations de dispositifs existants et auront développé une vision plus nuancée de la pédagogie active à l'université. L'atelier amènera des éléments de réponse aux questions suivantes :

Comment peut-on réellement délimiter le champ de la pédagogie active ?

Comment puis-je augmenter le degré d'activation pédagogique de mes cours ?

Comment relever les défis de mise en place d'une pédagogie active (contenu, l'espace d'apprentissage, le nombre d'étudiants, l'évaluation...)?

Quels sont les éléments constitutifs d'une pratique se voulant active et innovante ?

Quels sont les opportunités et les freins auxquels sont confrontés les enseignants du supérieur dans leurs démarches d'innovation pédagogique ?

Quels sont les différents dispositifs existants pouvant servir de guide à la mise en place de nouvelles pratiques ?

Formateur·trice·s

Mikaël De Clercq

Autres informations :

Deux premières lectures peuvent déjà initier votre réflexion sur le sujet :

Winterbottom, M.

(2016). Active learning. Retrieved from <https://www.cambridgeinternational.org/Images/271174-active-learning.pdf>

Normand, L. (2017). L'apprentissage actif : une question de risques... calculés. Pédagogie collégiale, 31(1), 5-

12. Retrieved from: <http://aqpc.qc.ca/sites/default/files/revue/normand-vol.31-1.pdf>

9. Utiliser Wooclap (ou un autre télévotant) pour dynamiser son auditoire

Dans le cadre de l'université numérique, l'UCL met à disposition de tous ses enseignants un nouvel outil interactif: Wooclap facilite la participation et l'interaction avec les étudiants en auditoire et de manière asynchrone.

Wooclap est un système de collecte et de traitement instantané de réponses émises par les étudiants, dans l'auditoire en utilisant le WIFI ou l'envoi de SMS.

Cette séance de prise en main vous familiarisera aux usages du dispositif de télévotant Wooclap et vous mènera de l'inscription à la création d'un premier jeu de questions à exploiter pour susciter l'(inter)activité avec vos étudiants dans votre cours en auditoire ou votre salle de classe. Il vous proposera également quelques balises pédagogiques pour favoriser des apprentissages de qualité.

Publics cibles

tous

Objectifs

Au terme de cette séance de prise en main de Wooclap, vous serez en mesure de créer des questions et de l'utiliser dans votre cours.

Formateurs

Pascal Vangrunderbeeck

Isabelle Motte

Manuela Guisset



Éditeur responsable : Université catholique de Louvain