



## 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

**21 octobre 2019.**

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

### Programme

#### Lundi 21 octobre 2019

- **9h-10h30** : Définir/Construire son projet de vidéo pédagogique
- **9h-10h30** : Ludification sensibilisation
- **9h-10h30** : L'enseignement en ligne va-t-il transformer les universités ?
- **9h – 12h30** : Oral, écrit, rapport... Comment évaluer les acquis des étudiants
- **11h-12h30** : Supports de cours innovants
- **11h-12h30** : Ludification workshop
- **11h-12h30** : Formez vos étudiants avec le MOOC « penser critique »
- **13h30-15h00** : Réalités augmentée et virtuelle dans l'enseignement
- **13h30-15h00** : Echos pédagogiques
- **13h30-17h00** : Grilles critériées
- **13h30-17h00** : Développer la créativité à l'Université
- **15h30-17h00** : Les cartes fonctions pour travailler en groupe

## 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).

### Contact

[pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be](mailto:pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be)

### 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-vidéos/>.

## 2. Ludification sensibilisation ?

Cette formation est-elle pour vous ? Faites le test !

1. Vous avez toujours voulu explorer le potentiel du jeu et les dispositifs éducatifs qui l'intègrent.
  - a. Tout à fait
  - b. Jamais
  - c. Maintenant que vous posez la question, ça m'intéresse
  - d. Ça ne marchera pas
2. Aimerez-vous que vos élèves apprennent de façon ludique ?
  - a. Pas vraiment
  - b. Oui
  - c. Je tenterai bien l'expérience
  - d. Je n'y crois pas
3. Vous vous demandez comment intégrer le jeu dans vos cours ?
  - a. Non
  - b. Pourquoi pas
  - c. Cela me tient même réveillé·e la nuit
  - d. C'est impossible
4. Vous aimeriez rencontrer la communauté ludo-éducative ?
  - a. Elle existe vraiment ?
  - b. Oui oui oui
  - c. Ça pourrait être bien
  - d. Je déteste les communautés de pratique
5. Voulez-vous partager votre expérience ?
  - a. Pourquoi pas
  - b. Certainement pas
  - c. Avec plaisir
  - d. Je n'ai pas d'expérience à partager.

Vous avez le plus de b) et de c): cette formation est faite pour vous ! Vous êtes très intéressée par la ludification et le jeu et vous êtes avide de rencontrer la communauté des ludo-pédagogues

Vous avez le plus de a) et de d). Vous êtes visiblement sceptique. Venez quand même partager votre point de vue... vous seriez peut-être surpris·e de ce que vous découvrirez !

Que vous soyez a), b), c) ou d), ne manquez donc pas cette formation qui vous permettra d'identifier la valeur ajoutée du jeu, à travers des témoignages, discussions et présentations.

### Objectifs

Au terme de la formation, vous serez capable de :

- comprendre les enjeux de la ludification et des dispositifs ludo-pédagogiques
- identifier la valeur-ajouté du jeu et disposer de nouvelles pistes d'actions pour améliorer leur enseignement,
- susciter de nouveaux questionnements.

#### Formateurs

- Gaëlle Pellon
- Pascal Vangrunderbeek

#### Contact

[gaelle.pellon@uclouvain.be](mailto:gaelle.pellon@uclouvain.be)

#### In brief:

You want to gamify a course you don't know where to start?

You have already created a game and would like to present it?

You want to test different game design tools?

This workshop is made for you! During 1h30, we will test in small groups different digital and non-digital game design tools.

### **3. L'enseignement en ligne va-t-il transformer les universités ?**



L'enseignement en ligne fait beaucoup parler de lui depuis quelques années, via les MOOCs qui se sont développés un peu partout et également à l'UCLouvain.

Ces cours en ligne ouverts attirent l'attention des établissements d'enseignement supérieur, mais aussi des étudiantes et étudiants, sur les avantages et les opportunités qu'offre l'enseignement à distance :

- Mieux répondre aux besoins de formation tout au long de la vie d'un public croissant d'adultes en recherche de réorientation de carrière
- Contribuer à résoudre des problèmes de massification et de contraintes organisationnelles dans la formation initiale
- Offrir des opportunités de formation diplômante à des publics moins favorisés ou éloignés, dans un esprit d'Open education.

Cette prise de conscience entraîne-t-elle des changements majeurs dans le paysage de l'enseignement supérieur ? Des établissements ont-ils déjà transformé radicalement leur offre d'enseignement et leur positionnement ? Vers

quoi l'enseignement supérieur pourrait-il, devrait-il, ne devrait-il pas évoluer ? Vers quoi l'UCLouvain pourrait-elle, devrait-elle évoluer ?

C'est à débattre de ces questions que nous vous invitons dans cet atelier. Les discussions seront structurées par une méthodologie d'analyse de scénarios réels et fictifs, qui guideront le groupe dans le débat sur les visions d'avenir souhaitables ou non.

Ces discussions sont particulièrement importantes aujourd'hui pour l'UCLouvain, dans une période d'élaboration de plans stratégiques pour l'Université numérique, l'Open education et les MOOCs.

Ce chapitre vous donnera un avant-

goût appétissant : <http://hdl.handle.net/2078.1/209974>

(Deville, Yves ; Docq, Françoise ; Swaen, Valérie ; Blondel, Vincent ; Agarwal, Anant ; et. al. Online learning: a wake-up call for Higher Education. In: Directeur éditorial Vincent Blondel., L'Université en dialogues. University Conversations., Presses Universitaires de Louvain (PUL) : Louvain-la-Neuve 2018, p. 74 - 83 )

**Contact :** [francoise.docq@uclouvain.be](mailto:francoise.docq@uclouvain.be)

## Objectifs

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

- Décrire des positionnements stratégiques adoptés par certaines grandes universités en matière d'enseignement en ligne et discuter des opportunités et limites de ces positionnements,
- Mieux expliquer ce qu'a fait l'UCLouvain en matière d'enseignement en ligne jusqu'à présent ainsi que les directions qu'elle pourrait prendre à l'avenir,
- Participer à, voire initier, des réflexions stratégiques à ce sujet (en commissions de programme, en Bureau de faculté...),
- Identifier les actions que vous pouvez mettre en place, à votre niveau, en matière d'enseignement en ligne.

## Formateurs

Virginie Renson

David Vellut

## 4. Oral, écrit, rapport... Comment évaluer les acquis des étudiants



L'objectif de cet atelier est d'outiller les enseignants afin de les aider à se poser les bonnes questions dans leur démarche de construction d'un dispositif d'évaluation des acquis des étudiants pertinent en regard des acquis d'apprentissage visés par leur cours.

La formation s'articule autour des questions qui se posent lors de la construction d'un dispositif d'évaluation :

- Qu'est-ce que je souhaite évaluer ? Et dans quel objectif ?
- A travers quel dispositif évaluer ? Oral, écrit, travail de groupe ... avec quelle pondération entre les différentes parties de l'évaluation ?
- Est-ce que mon examen permet effectivement d'évaluer ce que je souhaite ?
- Comment corriger un examen ? Quelles précautions pour attribuer une note juste ? ...

Dans cet atelier, il vous sera proposé de questionner, (re)construire, améliorer le dispositif d'évaluation de l'un de vos cours à travers des moments de réflexion sur votre cours, l'apport de concepts clés et de conseils pratiques.

Un atelier pour vous permettre de vous approprier une démarche d'évaluation efficace et cohérente.

### **Objectifs**

Au terme de cette atelier, les participants seront d'avantage capables de/d' :

- identifier et expliciter sur quoi porte leur évaluation, en regard des acquis d'apprentissage visés
- construire une démarche d'évaluation pertinente, valide, fiable et réaliste
- initier des ajustements pour renforcer la cohérence pédagogique (alignement) du dispositif de formation

### **Publics cibles**

Tous : académiques, nouveaux académiques, chargés de cours, assistants ...

### **Formats**

Atelier, discussion, partage de pratiques, moments de restructuration A

### **Autres informations**

Les participants apporteront, pour cet atelier, toutes les ressources ou documents utiles pour questionner et améliorer le dispositif d'évaluation relatif à l'un de leurs cours (épreuves d'évaluation, cahier des charges, plan de cours, ...).

### **Formateur·trice·s**

Émilie Malcourant

Léticia Warnier

## **5. 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.

## Contact

[pascal.vangrunderbeeck@uclouvain.be](mailto: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](#)

## 6. Ludification workshop?

Cet atelier s'articule en trois mini-workshops qui se dérouleront de manière simultanée :

1. Créer un Serious Escape Game.
2. Détourner un jeu existant pour l'adapter à un cours
3. Créer un learning game numérique (chatbot ; histoire interactive)

Chaque participant devra s'inscrire à un seul workshop. Au terme d'une heure de manipulation en sous-groupe, accompagnée par un·e conseiller·e, les créations et réflexions seront mises en commun.

## Objectifs

Au terme de la formation, vous serez capable de :

- de créer un prototype de jeu
- de comprendre les fondements du game-design
- d'utiliser des outils de game-design

## Formateurs

- Gaëlle Pellon
- Pascal Vangrunderbeek

## Contact

[gaelle.pellon@uclouvain.be](mailto:gaelle.pellon@uclouvain.be)

In brief

You want to gamify a course you don't know where to start?

You have already created a game and would like to present it?

You want to test different game design tools?

This workshop is made for you! During 1h30, we will test in small groups different digital and non-digital game design tools.

Objectives of the project

At the end of the training, you will be able to:

- experience gamification
- create a game or game variant prototype
- use game design tools

## **7. Formez vos étudiants avec le MOOC "Penser critique"**



L'esprit critique est considéré comme l'une des compétences clés du 21e siècle. Pourtant, cette compétence n'est pas innée pour nos étudiants : elle s'apprend, comme on apprend à lire ou à calculer.

Développer cette compétence est l'objectif du MOOC "Penser critique", produit en 2018 par l'UCLouvain, et développé par une équipe pédagogique de 6 personnes (avec la participation de plus de 30 intervenants). Ce cours en ligne est maintenant à la disposition de la communauté universitaire. Et si vous l'utilisiez pour former vos étudiants ?

L'atelier se déroulera en deux temps :

- Plonger dans le contenu du MOOC pour y découvrir les thématiques abordées, sa structure, ses supports pédagogiques ;
- Identifier comment vous pouvez utiliser ce MOOC, en tout ou en partie, avec vos étudiants, afin de les aider à développer leur esprit critique.

**Contact**

[david.vellut@uclouvain.be](mailto:david.vellut@uclouvain.be)

**Quelques questions pour un avant-goût :**

Depuis quand parle-t-on de pensée critique ?

Quels obstacles devons-nous dépasser pour mettre en œuvre une démarche critique ?

Sur quels critères se baser pour évaluer la fiabilité d'une information ?



Les mots, les images et les sons utilisés influencent-ils notre jugement ?  
Comment interpréter des données, un graphique ?  
Quelles sont les limites de la science ?...

### Objectifs

Au terme de cet atelier, vous serez en mesure de :  
Situer les sujets et thématiques abordés dans les différents modules du MOOC,  
Choisir les parties du MOOC les mieux à même de répondre à vos besoins,  
Définir la manière dont vous souhaitez utiliser le MOOC dans votre enseignement avec vos étudiants UCLouvain (ressources pédagogiques, parcours d'apprentissage, suivi et tutorat, évaluations).

### Formateur·trice·s

Françoise Docq  
David Vellut

### Autres infos

Accès au MOOC en s'inscrivant via ce lien : <https://www.edx.org/course/penser-critique>

## 8. 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](mailto: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

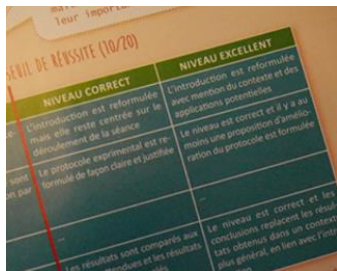
## 9. Echos pédagogiques



Les Échos Pédagogiques valorisent et diffusent les communications scientifiques d'enseignant·e·s de l'UCLouvain, témoins d'initiatives pédagogiques innovantes au sein de notre communauté universitaire. Différent·e·s intervenant·e·s vous présentent leurs recherches.

**De plus amples informations à venir sur les Objectifs, les Formats et les formateurs ...**

## 10. Grille critériée : un outil d'évaluation mais aussi de formation, de transparence et d'équité ?



Comment construire une grille d'évaluation pertinente et réaliste ? Un outil pour former les étudiants ? Un outil pour une évaluation plus transparente et équitable ? ...

Un atelier de découverte et de partage pour exploiter pleinement les possibilités d'une grille d'évaluation de

type « rubrics ».

Lors de cet atelier, les questions suivantes seront soulevées :

Comment construire une grille d'évaluation pertinente et réaliste ?

Comment en faire un outil pour communiquer ses exigences aux étudiants et pour les accompagner dans leurs apprentissages ?

Cette grille peut-elle être un outil pour une évaluation plus transparente et équitable ?

...

Cet atelier propose de parcourir ces questions à travers la construction d'une grille d'évaluation de type « rubrics », le partage d'exemples concrets d'utilisation de ce type de grille par des enseignants de l'UCL et la réflexion autour de ses usages (avantages et limites).

Un atelier de découvertes, de réflexions et de partages pour exploiter pleinement et avec pertinence les possibilités d'une grille d'évaluation de type « rubrics ».

Contact [leticia.warnier@uclouvain.be](mailto:leticia.warnier@uclouvain.be)

### Objectifs

Au terme de cette activité, vous serez d'avantage capables de/d' :  
construire une grille d'évaluation de type « rubrics » pertinente et réaliste  
exploiter les atouts pédagogiques de la grille avec les étudiants  
initier une réflexion avec les collègues concernant l'utilisation de ce type de grilles

### Publics cibles

Tous : académiques, nouveaux académiques, chargés de cours, assistants, doctorants ...

### Formats

Atelier, débat / discussion, partage de pratiques, moments de restructuration, exposé oral

### Formateur·trice·s

Léticia Warnier  
Émilie Malcourant

## **11. Les cartes fonctions pour travailler en groupe**

Le travail en sous-groupes de 6 à 10 étudiants constitue une approche pédagogique efficace. Cependant, il ne suffit pas de mettre des étudiants en groupes pour que spontanément ils s'organisent et constituent une équipe efficace. Par ailleurs, donner des consignes précises sur les bons usages dans le travail de groupe a généralement peu d'effet sur la qualité du travail, le groupe rejette même souvent ces règles sous le prétexte qu'elles ne sont pas nécessaires. Alors comment faire?

Les cartes fonctions constituent un outil développé à l'initiative des enseignants du bac 1 de l'EPL en vue de favoriser le travail des étudiant en équipes. L'idée générale est de faire percevoir aux groupes d'étudiants l'intérêt qu'ils ont à s'organiser avec l'aide des cartes qui précisent les fonctions utiles pour un groupe: animation, gardien du temps, porte-parole, ...

Ce module vise à faire vivre un dispositif exploitant les cartes fonctions et ainsi à former les enseignants pour qu'ils puissent, à leur tour, animer l'activité avec leur étudiants.

### Objectif

Au terme de cet atelier, les participants auront à disposition tous les éléments nécessaires pour exporter ce module et le répliquer avec leurs propres étudiants.

### Formatrice

- Julie Lecoq



Éditeur responsable : Université catholique de Louvain