

**Modules organisables à la demande des établissements du Pôle Louvain sur le site de leur choix pour 8 à 24 personnes**

**36 modules sont proposés aux enseignants membres du Pôle académique Louvain. Pour la plupart des modules, les enseignants ont le choix entre participer en présentiel au sein de leur établissement ou à distance via Teams.**

Les modules proposés durent 1h30, sauf indication contraire	Modalité(s) disponible(s)	
	Présentiel	Teams
<b>Modules en lien avec la co-modalité</b>		
<b>1. Animer une séance magistrale interactive avec un grand groupe en formation comodale</b>	X	X
<p>Concrètement, avec un groupe de plusieurs dizaines ou centaines d'étudiant·es, comment animer une séance magistrale avec Teams ? Comment se préparer efficacement ? Est-ce possible seul·e ? Quels sont les outils intégrés à Teams qui favorisent les interactions ? La formation comodale est un défi pour l'enseignant·e qui doit arriver à ne faire qu'un seul groupe interactif à partir de deux groupes séparés physiquement dans l'espace.</p> <p><b>Objectifs de la formation</b>            Au terme de la formation vous serez capables :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>d'identifier les méthodes d'animation</li> <li>d'identifier les outils les plus pertinents pour la gestion de grands groupes d'étudiant·es</li> <li>de les mettre en œuvre dans le cadre d'un dispositif pédagogique comodal</li> </ol>		
<b>2. Comment utiliser Teams pour donner cours ?</b>	X	X
<p>Ce webinaire propose de passer en revue les bases de Teams afin d'appréhender l'enseignement à distance ou en comodal de manière sereine. Au programme : créer, paramétrer et valider une équipe Teams, ajouter des membres à l'équipe, gérer les canaux, prévoir une réunion dans le calendrier pour donner un cours en direct, communiquer avec les étudiants individuellement ou en groupe, découvrir les fonctions de bases d'une réunion Teams. Cette formation 100% à distance est destinée à tous les enseignants qui n'ont jamais utilisé Teams pour donner cours.</p>		
<b>3. Echanger pour faire avancer la comodalité ! [2h] Nécessite un apport de pratique local</b>	X	X
<p><b>Et pourquoi pas grâce à un partage de pratiques ?</b></p> <p>En cette période particulière durant laquelle nous avons dû penser l'enseignement autrement, le Louvain Learning Lab organise un moment pour prendre un premier recul sur les défis et les avantages d'un cours en comodal. Nous vous proposons un temps de rencontre pour venir découvrir et échanger autour des présentations des pratiques d'enseignement en comodalité mises en place par certains de vos collègues dans le cadre de leur cours. En outre, cette rencontre permettra de dégager des pistes, des témoignages, des « bonnes pratiques » pour constituer un guide au service des acteurs de vos établissements respectifs devant s'impliquer dans la comodalité.</p>		

### Objectifs de la formation

A l'issue du partage de pratiques, vous aurez une vision plus large des possibilités offertes par l'enseignement comodal et de leurs mises en application concrètes.

### Prérequis

Attention, ce moment ne sera pas un lieu d'échange technique sur le fonctionnement de Teams ou des outils Adhoc. Afin de profiter au mieux de la rencontre, il est conseillé de maîtriser l'utilisation basique de l'outil Teams. En cas de difficulté, n'hésitez pas à consulter notre webinaire en ligne : [https://ezcast.uclouvain.be/ezplayer/?action=view\\_album\\_assets&album=Leswebinairesformati-pub&token=UURXFTGW](https://ezcast.uclouvain.be/ezplayer/?action=view_album_assets&album=Leswebinairesformati-pub&token=UURXFTGW)

## 4. Gérer une séance magistrale interactive avec un grand groupe en formation comodale

X

X

Vous enseignez dans les auditoriums à gradin équipés de Poly Studio et animez un dispositif comodal pour un grand nombre d'étudiant·es à la fois en auditorium et à distance ? Cet atelier est fait pour vous ! Vous apprendrez à relever le défi de constituer une seule communauté interactive à partir de deux groupes séparés physiquement dans l'espace.

### Objectifs de la formation

Au terme de la formation vous serez capables de :

- Identifier les défis et les avantages des réunions Teams
- Identifier les outils les plus pertinents pour interagir avec un grand groupe en comodal
- Prendre en compte les spécificités d'un scénario de cours comodal avec un grand groupe

### Prérequis

Consulter les ressources suivantes :

- Triptyque "Enseigner en comodal à l'UCLouvain" >>> <https://bit.ly/comodal-UCLouvain>
- Consulter le TUTO LLL n°4 Wooclap (réservé aux membres UCLouvain)
- Consulter les autres TUTOS LLL selon vos intérêts (<http://bit.ly/comodal-UCLouvain>)

### Contenu

- Identifier les défis et les avantages des deux types de réunions Teams (réunion Teams ou Live Event) adaptées à la taille de votre auditorium ;
- Scénariser votre cours comodal (avant, pendant et après la séance en combinaison avec Moodle)
- Tenir compte des capacités attentionnelles ;
- Tenir compte des avantages et des limites de Teams pour favoriser un sentiment de présence ;
- Préparer et mettre en œuvre les activités de rétroaction rapide adaptées à la taille de l'auditorium (via la conversation Teams ; Wooclap ou les sondages Microsoft Forms) ;
- Partager des médias lors du cours comodal (partage vidéo ou audio)

## 5. Scénariser votre enseignement en ligne en articulant Moodle et Teams

X

X

Vous envisagez d'organiser une partie de - ou l'entièreté - de votre unité d'enseignement en ligne ? Scénarisez votre cours de façon à soutenir au maximum l'engagement et l'apprentissage de vos étudiant·es ! Moodle et Teams apportent chacun des atouts spécifiques et complémentaires que vous découvrirez dans cette formation.

Nous vous proposons une formation d'environ 4 heures, à l'image des messages pédagogiques que nous souhaitons vous partager :

- Environ 3-4 heures d'**apprentissage en autonomie sur Moodle**, sous notre guidance (consultation de ressources d'apprentissage et courtes activités à réaliser en ligne),
  - merci de déjà vous inscrire dans l'espace Moodle de cette formation : <https://moodleucl.uclouvain.be/course/view.php?id=15091>
    - ceci concerne les enseignant-es UCLouvain uniquement ; les collègues des autres établissements pourront consulter l'espace Moodle en mode anonyme.
- Complétées par une **rencontre collective** d'une durée d'1h30, en ligne sur Teams (date à déterminer conjointement).

ATTENTION, cette formation n'est pas destinée à vous aider à prendre en main Moodle et Teams, dont les manipulations sont considérées comme prérequis.

### Objectifs de la formation

A l'issue de cet atelier, vous serez capables de

- Identifier les valeurs ajoutées spécifiques des activités d'apprentissage en autonomie (sur une plateforme comme Moodle) et des rencontres en temps réel (sur un outil de webconférence comme Teams)
- Choisir certaines idées d'activités en ligne à mettre en œuvre dans votre enseignement
- Planifier le déroulement de l'enseignement (ou de la partie d'enseignement) que vous souhaitez organiser en ligne (= le scénariser) de façon à optimiser l'engagement des étudiant-s dans les activités proposées et leur apprentissage de vos étudiant-es

### Prérequis

- Avoir un projet précis (un enseignement ou une partie d'un enseignement) que vous souhaitez organiser en ligne. Vous serez amené-e à travailler sur ce projet.
- Etre familier avec l'utilisation de Moodle (vous n'apprendrez pas à manipuler Moodle dans cette formation). Pour découvrir l'utilisation de Moodle, voyez par exemple le [manuel pour les enseignant-es de l'UCLouvain](#).
- Etre familier avec l'utilisation de Teams (vous n'apprendrez pas à manipuler Teams dans cette formation). Pour découvrir l'utilisation de Teams pour donner cours, regardez par exemple [ce webinaire enregistré](#).

### Contenu

- Valeurs ajoutées du synchrone et de l'asynchrone dans l'enseignement en ligne
- Scénarisation d'un dispositif d'apprentissage
- Méthode de conception d'un enseignement basée sur l'activité des étudiant-es

## 6. Construire son projet de vidéo pédagogique

X

X

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.

Cette formation 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 : ateliers

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/>.

## 7. Filmer avec son smartphone

X

X

Cette formation vous propose d'apprendre à réaliser une vidéo pédagogique à l'aide de son smartphone.

Vous souhaitez enregistrer une vidéo pédagogique pour illustrer un TP ou en faire l'usage dans un dispositif de classe inversée et ne savez pas comment le réaliser ?

Savez-vous que votre smartphone, complété par des accessoires grand public (trépied, micro cravate, application standard ou spécifique) constitue un moyen de réaliser, seul(e), vos capsules vidéos ? Venez vous initier aux premiers pas dans la prise de vue, le montage et la mise en ligne de vos vidéos pédagogiques.

NB : chaque participant apportera son PC portable, son smartphone chargé, le câble d'alimentation ou de synchronisation et veillera à disposer d'un espace de chargement suffisant pour accueillir ses productions.

### Objectifs

Au terme de l'atelier, vous serez sensibilisé au potentiel de votre smartphone pour réaliser une capsule vidéo pédagogique. Vous serez initié au maniement de base de votre smartphone et en capacité à choisir les accessoires et applications indispensables en vue de réaliser une prise de vue et de la diffuser.

### Autres informations

Découvrez les conseils d'enregistrement et la liste des logiciels conseillés sur le site d'auto formation de la cellule TICE de l'UCL à la page: [filmer des personnes](#)

Chaque participant apportera :

Son smartphone / sa tablette : ne pas oublier le câble de chargement / synchronisation.

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).

## 8. Monter ses vidéos pédagogiques

X

X

Vous souhaitez exploiter des extraits de vidéos existantes dans vos cours ou monter des vidéos que vous avez réalisées pour en faire une vidéo unique. Il existe de nombreux outils destinés à cette tâche.

Pour vous permettre d'y voir un peu plus clair dans le choix du logiciel à utiliser, nous en avons épinglé quelques-uns, que vous pourrez prendre en main lors de cet atelier.

Venez vous initier à une sélection de logiciels, aux possibilités d'insérer d'autres ressources (plans d'illustrations, sons, titres), à l'export de vos productions et à la diffusion des vidéos (via le service podcast de l'UCL ou via Youtube).

### Objectifs

Au terme de l'atelier, vous serez en mesure d'utiliser un logiciel de montage basique, d'insérer d'autres ressources (plans d'illustrations, sons, titres), d'exporter vos productions et de les diffuser via le podcast de l'UCL ou via Youtube.

**Formats** : atelier, expérimentation, multimédias

### Autres informations

Chaque participant apportera :

Son ordinateur portable

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)

Chacun téléchargera sur son ordinateur le logiciel libre et les extraits vidéos proposés quelques jours à l'avance par les formateurs

Découvrez les logiciels recommandés et quelques conseils sur le site d'auto-formation de l'équipe TICE UCL à la page: [Monter ses vidéos](#)

## 9. Utiliser des vidéos existantes dans un cours

X

X

Produire une vidéo peut prendre du temps et parfois une vidéo sur la même thématique existe déjà. Alors, pourquoi ne pas l'utiliser et ainsi gagner du temps ?

Il n'est pas toujours nécessaire de produire des vidéos si celles-ci ont déjà été réalisées qualitativement par d'autres et sont partagées. Lors de cet atelier, nous verrons ensemble comment utiliser des vidéos et comment partager les vôtres.

### Objectifs de la formation

Au terme de la formation vous serez capables de partager vos vidéos et les protéger et trouver des vidéos de qualité réalisées par d'autres.

## 10. Pré-enregistrer son cours ?

X

X

Comment pré-enregistrer des vidéos pour votre cours à distance ?

Quels outils utiliser ?

Comment pouvez-vous faire facilement, chez vous, avec du matériel simple ?

Quels bons conseils, trucs et astuces ?

Comment faire parvenir ces vidéos à vos étudiant-es (et non, il n'est pas possible de les déposer sur Moodle...) ?

Julie Crasset et Céline Mathelart vous guideront au travers de ces questions durant ce **séminaire en temps réel** sur Microsoft Teams.

### 11. Réaliser un screencast

X

X

Vous souhaitez créer une vidéo pédagogique sur base d'un enregistrement vidéo de l'écran d'ordinateur accompagné d'une narration audio (screencast) ? Si vous disposez déjà d'un bon support PowerPoint, ces enregistrements ne nécessitent pas d'habileté technique particulière et peuvent être préparés rapidement en combinant des fonctionnalités d'annotation et de mise en évidence.

Venez vous initier à une sélection de logiciels d'enregistrement faciles à prendre en main, à la préparation de vos écrans, aux astuces pour faciliter la compréhension de vos contenus, à l'export et à la diffusion de vos productions.

#### Objectifs

La formation a pour but de susciter de nouveaux questionnements pédagogiques chez les enseignants, de leur proposer de nouvelles pistes d'actions pour améliorer son enseignement.

Au terme de la formation, les participants seront capables de penser, préparer, réaliser et diffuser une capture vidéo d'un écran présentant une séquence pédagogique (image et voix).

### 12. Réaliser une vidéo d'animation

X

X

Vous souhaitez réaliser une vidéo d'animation de courte durée pour introduire une formation ou proposer une synthèse de manière ludique et dynamique ? Vous souhaitez proposer un contenu de manière innovante et créer des présentations et des vidéos à la façon des dessins animés ? Savez-vous qu'il existe des solutions en ligne qui facilitent la conception et l'animation de ce genre de projet ? Les solutions que nous vous présenterons facilitent le processus de création grâce à une interface claire et ergonomique permettant de réaliser une animation.

### 13. Télévotants : aspects pédagogiques

X

X

Vous souhaitez augmenter la participation des étudiant·e·s lors de vos cours et favoriser les interactions en classe ? Cet atelier vous donnera des balises pédagogiques dans ce but et vous proposera un tour d'horizon des pratiques pédagogiques à envisager et des solutions techniques (télévotants) disponibles pour les soutenir. Au terme de l'atelier, vous serez ainsi capables de comprendre les balises pédagogiques et techniques à prendre en considération.

### 14. Télévotants : prise en main de Wooclap

X

X

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 télévotateur 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.

#### 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.

### 15. Intégrer des MOOCs dans les cours et les programmes

X

X

Est-il envisageable d'utiliser des MOOCs existants pour les intégrer dans votre propre enseignement ou votre programme d'études ? À l'heure actuelle, plus de 9.400 MOOCs sont offerts, créés par des experts dans leur discipline, de plus de 800 universités parmi les meilleures à travers le monde. Il y a donc fort à parier que, dans cette abondance de ressources d'apprentissage, se trouvent déjà un ou plusieurs cours traitant de votre sujet d'expertise.

Comment pouvez-vous tirer parti de MOOCs d'autres universités en les intégrant dans votre cours ou votre programme ? Quels seraient les avantages et bénéfices d'une telle démarche, pour les enseignants et les étudiants ?

Ensemble, nous vous proposons de réfléchir à la question, et d'envisager des pistes d'action concrètes, notamment à partir des *MicroMasters* disponibles sur edX et des expériences menées dans le cadre du programme *European Virtual Exchange*.

#### Objectifs

Discuter et explorer les opportunités offertes par les MOOCs pour enrichir un enseignement ou un programme existant.

Rechercher des MOOCs existants liés à votre discipline au sein de plusieurs plateformes (edX, Coursera, Udacity, FUN, OpenClassroom).

Envisager leurs usages possibles dans vos enseignements et/ou programmes.

## Modules « Evaluation »

### 16. L'évaluation continue

X

X

Stimuler le travail régulier, évaluer le processus d'apprentissage et pas uniquement le produit fini, permettre aux étudiant-es de réguler leur processus d'apprentissage et favoriser l'engagement dans la tâche d'apprentissage vous intéressent ? Et pourquoi ne pas réfléchir à un dispositif d'évaluation continue tout au long du quadrimestre ?

Cet atelier répondra à vos différentes questions sur les avantages et inconvénients de l'évaluation continue, vous donnera des pistes de mise en œuvre et vous aidera à scénariser votre dispositif pédagogique en y intégrant l'évaluation.

#### Objectifs de la formation

Au terme de la formation, vous serez capables de déployer un dispositif d'évaluation continues tant au niveau de la scénarisation que du choix des modalités les plus appropriées à leur enseignement.

### 17. QCM or not QCM ? [3h]

X

X

Ce module vous donnera l'occasion de découvrir des balises pour concevoir un bon examen QCM. Il répondra notamment aux questions suivantes :

- Quels acquis peut-on évaluer par QCM ?
- Quels types de questions QCM pour aller plus loin que la restitution ?
- Quelles sont les règles de rédaction ?

- Quel barème de correction utiliser ?

Dans un second temps, une séance de travail (non obligatoire) sur la formulation de vos propres questions QCM vous sera proposée.

NB : Si vous souhaitez déjà investir ces questions avant la formation, consultez les ressources suivantes (vidéos) : <http://bit.ly/defi-qcm>

## 18. Accompagner et évaluer des mémoires

X

X

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

## 19. Évaluation par les pairs : Oui, non ? Pourquoi ? Comment ?

X

X

Un atelier de découvertes et de partages pour exploiter pleinement et avec pertinence les possibilités de cette nouvelle stratégie d'évaluation.

Lors de cet atelier, les questions suivantes seront soulevées :

Pourquoi et comment mettre en place l'évaluation par les pairs (student peer assessment) ?

Quelles sont les balises à respecter ?

Dans le cadre d'une évaluation formative et/ou certificative ?

Qu'est ce qui fonctionne bien ?

Avec quels outils ?

...

Cet atelier propose de parcourir ces questions à la lumière des balises que l'on trouve dans la littérature et également à travers le partage de dispositifs mis en œuvre par des enseignants de l'UCL :

*Évaluation par les pairs sur base d'une grille critériée*, Dominique De Jaeger

*L'évaluation mutuelle avec une grille d'évaluation ou avec l'évaluation comparative : Quelle méthode procure une meilleure validité et fiabilité ?*, Liesje Coertjens

*Dynamo – Un outil moodle d'évaluation par les pairs de l'implication des membres du groupe et de la dynamique de groupe*, Bruno Schoumaker

### Objectifs

Au terme de cette activité, vous serez d'avantage capable de mesurer l'intérêt de recourir à l'évaluation par les pairs, pour l'un de vos cours et mobiliser les balises et les exemples présentés en vue de construire votre propre dispositif d'évaluation par les pairs en regard de vos objectifs et votre contexte

## 20. Grilles critériées : un outil d'évaluation mais aussi de formation [3h]

X

X

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 ».

### 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

## 21. Oral, écrit, rapport... Comment évaluer les acquis des étudiants ? [3h]

X

X

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

#### 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, ...).

### Autres thématiques

#### 22. Développer la créativité dans l'enseignement supérieur [3h]

X

non

Dans la plupart des référentiels de compétences du 21<sup>ème</sup> siècle, la créativité figure au rang des compétences incontournables, au côté de la communication, de l'esprit critique, de la coopération, ... Notre 21<sup>ème</sup> siècle attend des personnes capables de produire et d'implémenter de nouvelles idées, de résoudre des problèmes complexes de manière originale, à la mesure des défis qui se présentent (changements inédits, rapides, globaux, ...).

**Ces changements à opérer** passeront par des enseignants créatifs, innovants... Puis, il s'agit aussi de **former les apprenants à devenir créatifs**, innovants pour qu'à leur tour ils puissent imaginer de nouvelles avenues, de nouvelles solutions, un monde meilleur...

Comment développer la créativité à l'Université ?

Un cadre de référence commun sera proposé. Il facilitera la conception de dispositifs pédagogiques, l'apprentissage et l'évaluation de la créativité.

Ensuite, à travers un processus et des techniques de créativité, nous élaborerons collectivement un « produit » créatif.

Nous clôturerons en envisageant des pistes concrètes pour intégrer des activités créatives dans nos programmes.

#### 23. Engagez-vous ! qu'ils disaient... Ou Apprendre en s'engageant

X

X

Nécessite un apport de pratique local

Le "**Service Learning**", que l'on pourrait traduire "Apprentissage académique par le service à la société", est une méthode pédagogique qui met l'accent à parts égales sur l'apprentissage par l'expérience et le service rendu à la société, le tout alimenté par la "réflexion/réflexivité" (va-et-vient entre le service et l'apprentissage, pouvant entraîner une redéfinition du projet en fonction des apprentissages tirés et/ou des résultats du service rendu).

Si à l'UCLouvain, cette méthode n'est pas conceptualisée, ni visibilisée en tant que telle, de nombreux enseignants y recourent et visent à travers des dispositifs ambitieux des apprentissages académiques et civiques, à travers un partenariat avec la société civile.

Après avoir défini quelques concepts clés et en avoir précisé les enjeux, nous vous proposons le partage de 3 de ces expériences :

- Ingénieurs Sud (Jean-Pierre Raskin et Stéphanie Merle)
- Clinique juridique Rosa Parks pour les droits humains (Auriane Lamine, Céline Romainville, Sylvie Sarolea, Alice Sinon)
- Comportements et Compétences de santé, option dans le cadre du master de santé publique (Isabelle Aujoulat, Madeleine Capiou et Héline Zabeau)

S'ensuivra une discussion sur les défis (pédagogiques et autres) à relever pour faire de ces dispositifs des événements d'apprentissages "efficaces" et créer une articulation "féconde" entre la société civile et l'Université. Nous espérons aussi à travers ce module fédérer une dynamique de réflexion autour des questions de la citoyenneté (de l'engagement citoyen).

## 24. Animer des grands groupes

X

X

Gérer de grands groupes d'étudiants en présence ou à distance, tout en maintenant une pédagogie active, participative, collaborative et un niveau taxonomique d'apprentissage élevé pour les étudiants n'est pas chose aisée. Pourtant, les grands groupes sont une réalité de plus en plus présente dans l'enseignement supérieur suite au nombre grandissant des inscriptions à l'université.

Pendant cette formation, nous vous proposerons quelques outils numériques et dispositifs pédagogiques qui pourront aider les enseignants à garantir des apprentissages efficaces et de qualité à chacun.

Si vous désirez pouvoir tester les outils proposés pendant la formation, n'hésitez pas à prendre un ordinateur portable et/ou un smartphone avec vous.

### Objectifs

Au terme de la formation, les participants seront capables d'identifier les outils les plus pertinents pour la gestion de grands groupes d'étudiants et de les mettre en œuvre dans le cadre d'un dispositif pédagogique.

## 25. Les neuromythes sont parmi nous

X

X

En tant qu'enseignant, est-il pertinent de tenir compte de la dominance hémisphérique et des styles d'apprentissage de vos étudiants ? Est-il vrai que notre capacité d'attention est comparable à celle d'un poisson rouge ?...

Au cours des 20 dernières années, les recherches en neurosciences ont réalisé des progrès fulgurants, nous permettant de mieux comprendre le fonctionnement de notre cerveau (notamment en contexte d'apprentissage). Pourtant, elles donnent lieu quelque fois à des interprétations, des simplifications excessives et des croyances erronées que l'on désigne par le terme "*neuromythes*". Alors, entre science et pseudo-science, comment détecter ces neuromythes ? D'où viennent-ils et quelles formes peuvent-ils prendre ? Constituent-ils un risque potentiel en éducation, pour vous-même et vos étudiants ? Quelles sont les stratégies d'enseignement et d'apprentissage qui ont réellement fait leurs preuves d'un point de vue scientifique ? C'est ce que vous aurez l'occasion de découvrir au cours de cet atelier.

### Objectifs

Décrire ce que représente le terme "neuromythe" (définition, origines, formes).

Illustrer 3 neuromythes parmi les plus populaires en contexte éducatif ainsi que les risques potentiels liés à leur utilisation.

Proposer des stratégies d'enseignement et d'apprentissage alternatives et scientifiquement valides.

### Formateur

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

## 26. Stratégies d'apprentissage et fonctionnement cognitif

X

X

## 27. Les technologies pour soutenir le travail collaboratif

X

X

Vous souhaitez soutenir l'attention de vos étudiant·e·s, rendre le support de cours disponible pour permettre sa complétion ou sa co-écriture par les étudiant·e·s ou favoriser la collaboration entre étudiants pour la prise de notes ou les travaux de groupe. Comment s'y prendre ?

Cet atelier vous propose un survol des outils permettant la collaboration en ligne. Des plateformes telles que MoodleUCL ou Google Docs en passant par les Framatools, nous vous présenterons un panel d'outils de collaboration synchrones et asynchrones. Que ce soit pour animer des travaux de groupes étudiants ou pour collaborer avec des collègues, vous pourrez alors utiliser ces ressources pour passer du présentiel interactif au support de cours collaboratif.

### Objectifs

Au terme de la formation, vous serez :

Familiarisé·e avec un éventail d'outils collaboratifs ;

Conscient·e de l'impact du choix de l'outil sur la dynamique de travail.

### Formats

Atelier, débat / discussion, démonstration

### Autres informations

**Chaque participant apportera son ordinateur portable**

Interactivité en contexte de l'enseignement supérieur.

Atelier de prise de note dans le contexte universitaire.

Annoter avec le numérique : caractéristiques de l'annotation numérique et panorama.

Prendre des notes : une activité cognitive exigeante.

### 28. Atelier "techniques d'animation Jeux Thiagi" [3h]

X

non

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

### 29. Cartes Fonctions pour travailler en groupe

X

non

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 étudiants 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.

### 30. Cartes conceptuelles

X

X

Vous cherchez une méthode d'évaluation, continue ou non, certificative ou non, mais qui allie facilité de conception et de correction avec un niveau taxonomique élevé pour vos étudiants ? L'évaluation par cartes conceptuelles à trous est un dispositif qui propose d'évaluer les acquis d'apprentissage des étudiants grâce à des cartes conceptuelles dont certains concepts ont été remplacés par des trous, à remplir par les étudiants. Il permet également l'apprentissage par les pairs en grands auditoriums durant les tests/examens et une correction automatisée via des formulaires QCM.

L'intérêt du dispositif est de garantir une évaluation qualitative (à haut niveau taxonomique) des apprentissages tout en facilitant la conception et la correction de ces évaluations par l'enseignant, même pour de grands groupes d'étudiants (plusieurs centaines) et en favorisant la coopération entre étudiants en amont et pendant les évaluations.

**Objectifs :** au terme de la formation, vous serez dès lors davantage capables de :

Appréhender de nouvelles formes d'évaluation  
Redonner du sens aux moments d'évaluation  
Susciter de nouveaux questionnements,  
Disposer de nouvelles pistes d'actions pour améliorer leur enseignement,  
Être prêt à modifier leur façon d'enseigner

### 31. Découvrir le théâtre-forum [3h]

X

non

L'objectif du théâtre forum est de créer un espace d'expression et de négociation collectives permettant l'examen critique d'une situation problème.  
Dans cet atelier réservé aux assistants, on utilisera le théâtre forum comme outil de résolution de situations à priori difficiles, pour laquelle une solution n'apparaît pas clairement.  
On partira des difficultés que vous rencontrez dans le cadre de votre métier d'assistant. Ces difficultés seront mises en scène dans un scénario précis afin de faire émerger collectivement des pistes de solution. Ce module est complémentaire au module 'spécial assistants' sur le conseil collégial. Il peut toutefois être suivi seul.

### 32. Expérimenter l'intelligence collective [3h]

X

non

Grâce à cet atelier, vous aurez l'occasion d'élargir votre compréhension d'un problème et ses voies de résolution en mobilisant l'intelligence collective d'un groupe.  
Entre assistants, nous utiliserons le conseil collégial comme outil de résolution de situations à priori difficiles, pour laquelle une solution n'apparaît pas clairement.  
Nous partirons des difficultés que vous rencontrez dans le cadre de votre métier d'assistant. Une situation sera choisie et explorée collectivement selon différents angles, élargissant la perception du processus à l'œuvre et les voies de résolution possibles.  
Ce module est complémentaire au module 'spécial assistants' sur le théâtre-forum. Il peut toutefois être suivi seul.

### 33. Supports de cours innovants

X

X

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.

**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

#### Autres informations

Chaque participant apportera :

Son ordinateur portable

Ou son smartphone / sa tablette

### 34. Animer des petits groupes

X

non

Le groupe d'étudiants est un dispositif efficace et efficient pour réaliser un projet et/ou apprendre. Encore faut-il qu'il fonctionne bien et que l'enseignant puisse correctement "diriger" le travail du groupe. L'objectif de cet atelier est d'initier les participants au modèle de tutorat « CQFD » pour Conduire, Questionner, Faciliter et Diagnostiquer. Ce modèle a été développé initialement pour accompagner les tuteurs de l'EPL, qui travaillent en APP, et a montré ses qualités dans d'autres dispositifs de formation en mettant les étudiants en petits groupes de travail.

### 35. La pédagogie active au service de l'apprentissage de l'étudiant? Parlons-en ! [3h] Nécessite un apport de pratique local

X

X

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 confronté 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 enseignements 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 ?

#### 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>

### 36. Les APP : le pourquoi et le comment [3h]

X

X