

# Catalogue de formation

2025



UNIVERSITÉ  
SAVOIE  
MONT BLANC



Département

**APPRENDRE**



Se former et échanger  
autour de la  
**pédagogie**  
**universitaire et du**  
**numérique**



- 4 Le département APPRENDRE
- 5 Le référentiel de compétence de l'enseignant chercheur
- 6 Les objectifs des ateliers
- 7 Modalités et inscriptions
- 8 Informations
- 9 Concevoir un dispositif de formation
- 22 Piloter les activités d'apprentissage
- 30 Evaluer les apprentissages des étudiants
- 34 Les Minis Forma'
- 36 Ressources en ligne et auto-formation

## Le département

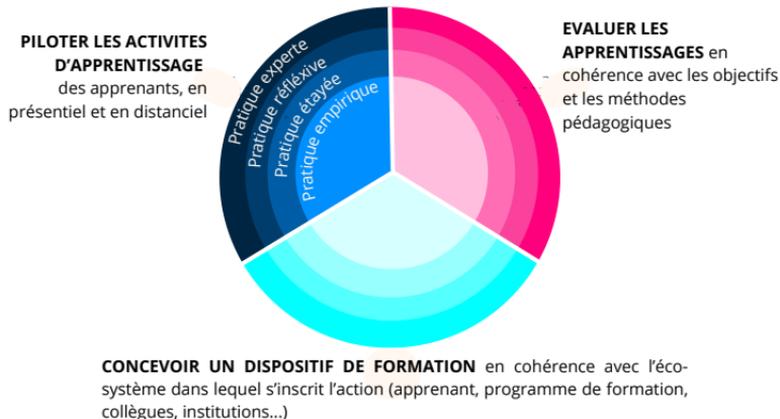
APPRENDRE (Accompagnement Pédagogique, PRomotion de l'Enseignement Numérique et à Distance pour la Réussite des Étudiants) est un département d'appui à la pédagogie universitaire et aux usages du numérique dans les apprentissages. Il accompagne et forme les équipes pédagogiques qui souhaitent développer les compétences suivantes : concevoir un dispositif de formation, évaluer les apprentissages et piloter des activités d'apprentissage.

Le département **APPRENDRE** de l'Université Savoie Mont Blanc soutient les enseignants et les équipes pédagogiques dans la mise en place d'activités d'apprentissage innovantes. Il valorise les nouvelles pratiques pédagogiques et le travail des étudiants, dynamisant ainsi les cours. Le département fournit également des ressources et des moyens techniques pour accompagner cette évolution. Les initiatives pédagogiques sont partagées et mises en avant lors d'événements dédiés à la pédagogie dans l'enseignement supérieur.



# Le référentiel de compétence de l'enseignant chercheurs

Ce document est le fruit du travail du département APPRENDRE de l'Université Savoie Mont Blanc, à partir d'une collaboration au sein du réseau des conseillers pédagogiques de la région AURA (PEnSERA, 2019).



## Les objectifs des ateliers

Les ateliers constituent des moments d'échanges, d'informations et de formation. Leur objectif principal est de soutenir les enseignants désireux d'enrichir leurs enseignements et d'intégrer l'usage des «TICE» (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) dans leurs pratiques pédagogiques.

Les ateliers proposés abordent un ensemble de thèmes et un panel d'outils permettant de répondre à différentes situations pédagogiques et d'être ainsi mieux à même :

- De découvrir des techniques de pédagogie active permettant de favoriser le travail des étudiants,
- D'adopter de bonnes pratiques des outils numériques dans le cadre des enseignements,
- De mettre à disposition des étudiants des ressources et supports en ligne à vocation pédagogique,
- De s'emparer des méthodes et outils de travail collaboratif et de communication

## Modalités et inscriptions

3 modalités de formation s'offrent à vous au travers : d'ateliers à des dates planifiées, en présentiel ou à distance ; d'ateliers à la demande et des ressources en ligne consultables en totale autonomie des ressources en ligne.

### Conditions d'accès

Les ateliers sont ouverts aux personnels de l'Université Savoie Mont Blanc, à ses doctorants et aux institutions partenaires.

### Inscription

Les inscriptions se réalisent en ligne, à partir de la page d'accueil du site « Rubrique AGENDA »  
[Cliquez ICI](#)

### Durée

Des ateliers de 2 à 4 heures

### Lieux et modalités de formation

Les ateliers se déroulent en petits groupes de 5 à 20 personnes sur un ou plusieurs sites de l'Université selon les demandes.

## Information

Pour toute information sur le contenu des ateliers, vous pouvez  
contacter le  
département APPRENDRE :

[contact.apprendre@univ-smb.fr](mailto:contact.apprendre@univ-smb.fr)

### **ORGANISATION D'ATELIERS À LA DEMANDE**

Un groupe d'enseignants peut demander la mise en place d'un atelier si un minimum de 5 personnes en forment le besoin. Une session pourra alors être organisée en date et lieu souhaités, en fonction de la disponibilité des intervenants

# Concevoir un dispositif de formation



## Construire un enseignement favorisant l'engagement des étudiants



Cet atelier présente et utilise les méthodes de la **pédagogie active** pour répondre à la question suivante : de quelle façon créer ou modifier un enseignement en respectant les principes garantissant l'engagement des étudiants ?

Son objectif général vise à permettre aux participants la construction d'un **enseignement cohérent** favorisant le travail et **l'apprentissage des étudiants**. Il s'appuie sur les résultats des recherches en pédagogie universitaire et des retours d'expériences.

Le participant aura l'occasion de (re)découvrir et d'expérimenter le principe de **l'alignement constructif** entre les objectifs d'apprentissages, les stratégies d'enseignements et les méthodes d'évaluation.

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- Concevoir un dispositif de formation en assurant l'alignement pédagogique des **objectifs**, des **activités** et de **l'évaluation**.

## Appuyer sa pédagogie sur une plateforme d'enseignement numérique

Cet atelier vise à présenter certains outils de Moodle qui permettront aux enseignants d'enrichir leurs enseignements en proposant aux étudiants des **ressources en ligne**. De cette manière les étudiants auront la possibilité de travailler en autonomie.

L'atelier est destiné aux enseignants qui souhaitent **découvrir la plateforme Moodle** ainsi qu'à ceux qui voudraient en connaître plus sur les fonctionnalités et ses usages.

### Avec cet atelier, je serai capable :

- **Créer et paramétrer** un cours
- **Inscrire** des utilisateurs
- Créer des **groupes**
- Déposer des **ressources** : texte, image, son

**Outil dédié**  
Moodle

## Prise en main de la plateforme d'enseignement numérique Moodle



Cet atelier, que vous pourrez suivre entièrement à distance vise à présenter certains **outils de Moodle** qui permettront aux enseignants d'enrichir leurs enseignements en proposant aux étudiants des ressources en ligne.

De cette manière les étudiants auront la possibilité de travailler en autonomie. L'atelier est destiné aux enseignants qui souhaitent **découvrir la plateforme Moodle** ainsi qu'à ceux qui voudraient en connaître plus sur les fonctionnalités et ses usages.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- **Créer** et **paramétrer** un cours
- **Inscrire** des utilisateurs
- Créer des **groupes**
- Déposer des **ressources** : texte, image, son

## Scénariser son enseignement avec Moodle

Si vous souhaitez faire évoluer votre cours et vos pratiques pédagogiques, une démarche importante est celle de la scénarisation.

Cet atelier se propose de voir comment **organiser les activités et les ressources Moodle** de façon cohérente. Nous verrons comment repenser la scénarisation d'un cours Moodle au travers d'études de cas puis chaque participant se focalisera ensuite sur un cours, un module ou une séquence pédagogique de son choix.

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- **Articuler** les ressources et les activités dans son cours Moodle en respectant le **principe d'alignement pédagogique**.

### **Pré-requis**

Avoir suivi l'atelier "Appuyer sa pédagogie sur une plateforme d'enseignement numérique" ou connaître l'environnement Moodle

## L'hybridation ou construire et organiser ses cours autrement



Comment transformer mon cours « présentiel » et m'adapter à des modalités d'enseignement différentes? Le participant sera capable d' identifier et utiliser les méthodes et outils qui permettront de **scénariser une séquence pédagogique** notamment en mode hybride.

Pour cela, nous vous inviterons à vous immerger dans **3 types de scénarios** et de voir comment ceux-ci peuvent être transposables à votre contexte d'enseignement.

Enfin, nous vous présenterons la **méthode ABC Learning Design** qui vous aidera à **articuler vos activités** selon la modalité choisie (distance/présence ; asynchrone/synchrone). Au travers de discussions en petits groupes, elle vous permettra également de vous projeter dans ce que vous pourrez mettre en place avant, pendant ou après le cours.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Identifier et utiliser les **méthodes et outils** qui permettront de scénariser une séquence pédagogique en mode hybride (distance/présence).

## Référencer sa bibliographie avec ZOTERO



Zotero est un logiciel gratuit et open source.

Il s'agit avant tout d'un outil destiné aux étudiants de 3e cycle et aux chercheurs pour les aider dans la **gestion de leur bibliographie**.

Il permet aux utilisateurs de collecter, gérer, citer et de partager tous les types de sources et de documents. Exemple : collecter sur le web des données bibliographiques, classer ces données, y attacher des fichiers ou créer 1 bibliographie lors de la rédaction d'un article scientifique, d'un rapport ou d'un mémoire.

Il s'installe et s'utilise facilement depuis votre navigateur web, en même temps que vous recherchez, lisez de l'information

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- **Collecter, gérer, citer et de partager** tous les types de sources et de documents

## Les classes inversées : maximiser les activités d'apprentissage



Apparentées à l'enseignement hybride les classes inversées peuvent être de plusieurs types.

Quels sont les **atouts** liés à cette méthode qui permettent d'agir sur l'efficacité des apprentissages. Quels sont les **écueils** à éviter ? Quelle **scénarisation** mettre en place ? Quels **contenus** disciplinaires « inverser » ?

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- Identifier les **atouts** de cette méthode
- Mettre en œuvre un **scénario adapté**

## Les bases de l'intelligence collective



Cet atelier s'adresse aux personnels de l'université qui sont motivés par le développement de l'intelligence collective au sein de leurs équipes pour **mener à bien leurs projets de transformation** qu'ils soient pédagogiques, ou pas.

En passant par la pratique collective d'un instrument atypique : le gamelan de la compagnie Kotekan, l'atelier a pour objectif de poser les premiers fondements d'une pratique éclairée de **codéveloppement collectif**.

L'atelier a donc lieu en deux temps.

Le premier temps sera consacré à la **pratique collective du Gamelan** avec Jean-Pierre Goudard de la société Kotekan.

Le deuxième temps sera consacré, en mode codéveloppement à l'**analyse de la pratique de l'intelligence collective** au sein d'une équipe.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Faire appel à l'intelligence collective pour mener des activités pédagogiques

## Communication Verbale et Non Verbale

Cet atelier sur la communication verbale et non verbale en présentiel vise à **améliorer** la compréhension des signaux verbaux et non verbaux, à **développer** des compétences en communication verbale claire et concise, à **maîtriser** la communication non verbale et à **savoir adapter sa communication** en fonction du public et du contexte.

L'atelier comprend des séquences sur l'introduction à la communication verbale et non verbale, l'amélioration de la communication verbale, la communication non verbale et des mises en situation, ainsi qu'une réflexion sur l'adaptabilité de la communication.

La présence d'un **formateur comédien professionnel** à l'atelier permet une expérience pratique et immersive pour perfectionner les compétences en communication non verbale.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Offrir aux enseignants universitaires une opportunité unique d'améliorer leurs compétences en communication verbale et non verbale, renforçant ainsi leur efficacité pédagogique et leur capacité à **interagir de manière plus impactante avec leurs étudiants.**

#### **Outil dédié**

Enregistreur audio ou vidéo pour les exercices de mise en situation.

# Découverte des Outils de Réalité Virtuelle en Pédagogie

Cet atelier de découverte des outils de réalité virtuelle en pédagogie vise à faire acquérir une compréhension approfondie de la réalité virtuelle, à se **familiariser avec les outils** et **plateformes** de RV, à apprendre à créer du contenu pédagogique en utilisant la RV, à réfléchir sur les **meilleures pratiques d'intégration** de la RV dans l'éducation universitaire.

L'atelier comprend des séquences sur **l'introduction** à la RV, la **découverte** des outils et applications de RV, **l'expérimentation** pratique, la réflexion et la discussion, ainsi que la conclusion et les ressources pour l'apprentissage continu.

## **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Offrir une **exploration complète de la réalité virtuelle** dans le contexte de l'enseignement supérieur, allant de la compréhension théorique à l'expérimentation pratique. Encourager les enseignants à réfléchir de manière critique sur la façon d'intégrer la RV dans son enseignement.

### **Outil dédié**

Casques de réalité virtuelle (VR) avec contrôleurs pour chaque participant.  
Ordinateurs puissants compatibles avec les casques VR.

# L'IA générative à l'université : initiation pour les enseignants

L'objectif de cet atelier est d'expliquer simplement le **fonctionnement d'une IA générative textuelle** (ChatGPT, Bing, Bard...) et de proposer une **initiation à son utilisation** et plus particulièrement au **prompt**, instructions que l'on donne à l'IA. Cet atelier propose également d'aborder la question de l'**utilisation de ces IA par les étudiants** et celle de son **impact** sur certaines modalités d'évaluation.

## Avec cet atelier, je serai capable :

- Expliquer simplement le fonctionnement d'une IA générative textuelle telle que ChatGPT pour se rendre compte de ce que des enseignants ou des étudiants peuvent faire avec,
- **Générer des contenus** à partir de prompts détaillés,
- Décrire différentes modalités de travail assistées par l'IA pour l'étudiant,
- Expliquer aux étudiants comment ils peuvent **citer l'IA dans leurs travaux**

### Outil dédié

Licences temporaires ou versions d'essai des logiciels payants, le cas échéant.  
ChatGPT, Bing/Copilot, Bard, Midjourney, H5P, Wooclap...

## Prendre en main tableur Excel

Excel est un logiciel de tableur développé par Microsoft, largement utilisé pour la gestion et l'analyse de données. Il permet de créer des feuilles de calcul, des graphiques, et des tableaux croisés dynamiques. Grâce à ses nombreuses fonctionnalités, Excel est un outil puissant pour les professionnels de divers secteurs. Cet atelier s'axe sur la prise en main d'Excel, couvrant les bases telles que la création de feuilles de calcul, l'utilisation de formules et de fonctions, ainsi que la visualisation des données.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- D'utiliser le logiciel Excel pour saisir, formater, calculer, appliquer des fonctions simples, les filtres et imprimer des données. Vous aurez également faire des graphiques et des macros de base. Durée 3 heures

**Uniquement sur demande**

# Piloter les activités d'apprentissage



## La motivation des étudiants à apprendre



Cette formation permet de mieux appréhender les **facteurs** qui agissent sur la motivation des étudiants et identifier quels **leviers** l'enseignant peut activer pour agir sur certains de ces facteurs.

Les objectifs principaux sont de comprendre les différentes **sources de motivation**. Les participants seront ainsi mieux outiller pour favoriser un environnement d'apprentissage stimulant.

Grâce à des activités pratiques et des discussions collaboratives, les participants développeront des stratégies efficaces pour encourager l'engagement et la réussite académique des étudiants.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Concevoir un dispositif de formation en scénarisant des activités d'apprentissage et leur articulation
- Piloter les activités d'apprentissage en soutenant la **dynamique motivationnelle**

## La certification Pix



L'USMB est centre de **certification PIX**.

En effet, il apparaît important de valoriser ses compétences numériques à chaque étape de la vie : recherche d'emploi ou de stage, entrée dans les études ou la vie active, valorisation de vos compétences auprès de votre employeur.

Pix est une plateforme en ligne qui propose des activités ludiques et des questions-défis pour mesurer et améliorer son niveau de maîtrise du numérique. La Certification Pix est un test de 32 questions qui évalue votre maîtrise du numérique dans 5 domaines et 16 compétences. La Certification Pix est inscrite au répertoire spécifique de France Compétences : les offres de formation préparant à la certification sont éligibles au Compte personnel de formation (CPF). La Certification Pix est basée sur le cadre de référence européen DigComp. Elle est donc reconnue par l'État, par le monde professionnel national et international et par l'UNESCO.

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- Evaluer, développer et certifier ses compétences numériques tout au long de la vie.

## L'enseignant et la « gestion de classe »



Cet atelier se propose d'explorer les **interactions** entre l'enseignant universitaire et ses étudiants. Les **éléments perturbateurs** de la situation d'enseignement-apprentissage, le **style** et les **méthodes** de gestion de classe seront abordés à la lumière des apports de la recherche en pédagogie.

Ils permettront à chaque participant de répondre à cette question : **Dans quelle mesure un enseignant gère-t-il ses étudiants ?**

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- Piloter les activités d'apprentissage en **favorisant un climat et des interactions propices aux apprentissages**

## Rendre actifs les étudiants en cours



Peut-on **solliciter la réflexion, susciter l'intérêt** et **l'engagement** des étudiants lors d'un enseignement en amphithéâtre ? Quelles sont les **méthodes pour agir sur leur attention**, leur motivation, et leur apprentissage en profondeur ? Les activités de cet atelier proposent des pistes d'action, étayées par les résultats de la recherche en pédagogie et les retours des expériences associées.

**Avec cet atelier, je serai capable :**

- Piloter les activités d'apprentissage en **favorisant un climat et des interactions propices aux apprentissages**

## Animer un cours avec Speechi

Dans cet atelier, vous apprendrez à utiliser Speechi et Whiteboard, le tableau blanc numérique de Microsoft, pour préparer et animer vos cours. Vous verrez notamment comment **connecter un PC à Speechi**, gérer le partage d'écran, **paramétrer Whiteboard** pour un cours, **importer et annoter des documents** sur Whiteboard et partager la tableau blanc d'un cours avec les étudiant.e.s.

### Avec cet atelier, je serai capable :

- Utiliser Speechi et Microsoft Whiteboard pour préparer et animer ses cours

#### Outil dédié

Speechi et Whiteboard

## Pratiquer des cours interactifs par le questionnement

L'apprentissage des étudiants est de meilleure qualité si on leur donne l'occasion de mettre leurs connaissances à l'épreuve d'un **questionnement**, d'un **débat contradictoire** entre pairs ou avec l'enseignant. Mettre en place ce type d'interaction en cours et particulièrement dans le cas des **grands auditoires** est un défi qui peut être relevé grâce à des solutions tels que Wooclap

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Citer les **bénéfices de la pratique** du questionnement des étudiants
- **Rédiger des questions** à poser dans un de mes cours à l'aide de la solution Wooclap

### **Outil dédié**

Ordinateur personnel avec connexion internet

## Dynamiser vos cours avec Wooclap

Wooclap est un outil de création d'activités interactives qui permet d'améliorer la **participation des étudiants** pendant les cours, de **recueillir des retours** en temps réel et de **favoriser l'assimilation des contenus**. Il permet également de travailler de manière **collaborative**, entre étudiant.e.s et/ou entre enseignant.e.s.

Dans cet atelier, vous apprendrez à **créer des quiz** interactifs, des sondages en direct et des activités engageantes pour vos cours et vous découvrirez comment Wooclap peut contribuer à **relancer l'attention** des étudiant.e.s et, plus généralement, répondre à vos besoins pédagogiques spécifiques, que soit les vôtres ou ceux de votre équipe pédagogique.

### Avec cet atelier, je serai capable :

- **Mesurer la compréhension** des étudiants grâce à des questionnaires interactifs
- Rendre les **présentations plus interactives** grâce à des QCM, des sondages et des questions ouvertes

Outil dédié

Wooclap et Moodle

# Evaluer les apprentissages des étudiants



## Évaluer les apprentissages des étudiants et des étudiantes



Vais-je évaluer tous les apprentissages à la fin du cours ou certains pendant le cours ? Dois-je mettre une note systématiquement ? Faut-il toujours obtenir des bons, des moyens et des mauvais résultats ? Est-il possible d'être **objectif lorsque j'évalue** les apprentissages de mes étudiants et de mes étudiantes ?

Comment faire pour que les étudiant et les étudiantes travaillent tout au long de l'année ? Pourquoi certains étudiants et étudiantes trouvent-ils que l'évaluation est injuste ? Vous vous posez ce genre de question ? Alors cet atelier est fait pour vous !

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- Évaluer les apprentissages en **adaptant les modalités** (qui, quand, comment, pourquoi) selon le contexte (pédagogique, humain, organisationnel)

# Évaluation des étudiants à l'aide des outils 'test' et 'devoir' sous Moodle

Cet atelier présentera les activités 'Test' et 'Devoir' et leur utilisations possibles. L'activité 'Test' permet la **création de questionnaires**. Nous aborderons le paramétrage de l'activité et la création des questions.

L'activité 'Devoir' permet le **dépôt de documents** ou leur écriture en ligne, nous aborderons le paramétrage de l'activité, les modalités de dépôts et de correction des copies ainsi que le rendu de documents en groupe par les étudiants.

## Avec cet atelier, je serai capable :

- Créer et paramétrer une activité 'Devoir'
- **Corriger un document déposé** par un étudiant
- Créer et paramétrer une activité 'Test'
- **Créer et ajouter des questions**

### Outil dédié

Appuyer sa pédagogie sur une plateforme d'enseignement numérique

## Évaluer les compétences à l'USMB

Dans le cadre du projet NCU @SPIRE de l'USMB, la mise en place l'Approche Par Compétences au niveau des licences implique de nouvelles modalités d'évaluation.

Cet atelier propose de montrer quels en sont ses **principes**, de voir dans quel **cadre réglementaire** elles s'inscrivent et **comment elles s'intègrent aux modalités d'évaluation existantes**.

Une partie de l'atelier sera également consacré aux **Situations d'Apprentissage et d'Évaluation (SAÉ)**, support indispensable à l'acquisition des compétences et à leur validation, ainsi qu'au portfolio qui permet de répertorier et de mettre en valeur le travail des étudiant.e.s autour des compétences.

Cet atelier s'adresse à tou.te.s les enseignant.e.s titulaires ou vacataires souhaitant en savoir plus sur l'évaluation des compétences à l'USMB.

### **Avec cet atelier, je serai capable :**

- **Expliquer** l'évaluation des compétences à des étudiants
- **Débuter une conception de Situation d'Apprentissage et d'Évaluation** d'un niveau de compétence

# Les Minis Forma'



**Nouveau !**

## **Les Minis Forma'**

Un à deux jeudis par mois, pendant la pause de midi, nous vous invitons à aborder un point précis de la pédagogie ou d'un outil numérique.

Ce sera aussi l'occasion d'échanger et partager vos expériences sur la thématique traitée.

Durée : 30 minutes

Format : distanciel, synchrone

Fréquence : 1 à 2 fois par mois, le jeudi à de 12h30 à 13h00

Pas d'inscription, rendez-vous sur notre l'agenda pour obtenir le lien vers la visio du Mini Forma' correspondant.

Au plaisir de vous retrouver autour des Minis Forma'

# Ressources en ligne et auto-formation



# Auto-formation

En parallèle des ateliers de formation, le département vous propose un ensemble de ressources en auto-formation ou en libre accès. Vous accéderez à ces ressources depuis votre espace de cours Moodle.

Quelques exemples de ressources disponibles :

## REDIGER LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Evaluer les apprentissages

- + Syllabus
- + Objectifs pédagogiques
- + Scénario pédagogique
- + De la compétence à l'activité

## DEFINIR DES CRITERES ...

- + Evaluation des compétences

Concevoir un dispositif de formation

ADOPTER UNE POSTURE NEUTRE ET EGALITAIRE VIS-A-VIS DES CANDIDAT.E.S

- + Inclusion - Handicap

## ENGAGER ET MAINTENIR LES APPRENANT.E.S DANS LA TACHE

Piloter les activités d'apprentissage

- + Forum
- + Tutorat
- + Vote interactif
- + Vote interactif : activettes
- + La motivation

## Information

Pour toute information sur le contenu des ateliers, vous pouvez  
contacter le  
département APPRENDRE :

[contact.apprendre@univ-smb.fr](mailto:contact.apprendre@univ-smb.fr)



Département

**APPRENDRE**