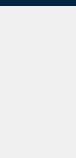


Se former et échanger autour de
la pédagogie universitaire
et du numérique

Catalogue de formation 2025



SOMMAIRE



PAGE 03

Le département
APPRENDRE

PAGE 04

Le référentiel de
compétence de
l'enseignant chercheur

PAGE 05

Les objectifs des ateliers

PAGE 06

Modalités et inscriptions

PAGE 07

Concevoir un dispositif de
formation

PAGE 15

Evaluer les apprentissages
des étudiants

PAGE 18

Piloter les activités
d'apprentissage

PAGE 23

Les Minis Forma'

PAGE 24

Ressources en ligne et
auto-formation

PAGE 25

Informations



LE DÉPARTEMENT APPRENDRE

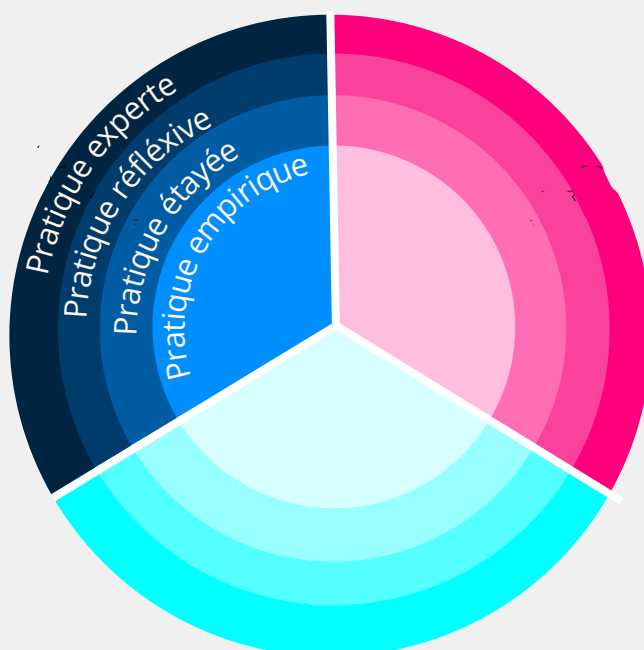
Le département APPRENDRE (Accompagnement Pédagogique, PRomotion de l'Eenseignement Numérique et à Distance pour la Réussite des Étudiants) est un service d'appui à la pédagogie universitaire et aux usages du numérique dans les apprentissages. Il accompagne et forme les équipes pédagogiques qui souhaitent 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 CHERCHEUR

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).

**PILOTER LES ACTIVITÉS
D'APPRENTISSAGE**
des apprenants, en
présentiel et en distanciel



**EVALUER LES
APPRENTISSAGES** en
cohérence avec les objectifs
et les méthodes
pédagogiques

CONCEVOIR UN DISPOSITIF DE FORMATION en cohérence avec l'éco-système dans lequel s'inscrit l'action (apprenant, programme de formation, collègues, institutions...)

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.

DURÉE

Des ateliers de 2 à 7 heures

INSCRIPTION

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

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.

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.

DURÉE

3 heures et demi



SENSIBILISATION AUX HANDICAPS INVISIBLES

Dans cet atelier, de nombreux outils sont utilisés afin de prendre en compte la diversité des situations. Le fil directeur suit la mécanique pédagogique suivante : "Et si c'était vous ?"

AVEC CET ATELIER, JE SERAI
CAPABLE :

Améliorer ses pratiques
pédagogiques afin de tenir
compte du profil de plus en plus
varié des étudiants

DURÉE

2 heures

CRÉER UN JEU DE PLATEAU

Dans cet atelier, on abordera :

- L'intérêt pédagogique des jeux de plateau
- Les étapes de création d'un jeu en équipe
- L'expérimentation : création d'un prototype

Ce sera aussi l'occasion de constituer, avec les volontaires, une communauté de pratique et d'échanges autour des jeux de plateau pour soutenir les initiatives qui émergeront suite à cet atelier.

AVEC CET ATELIER, JE SERAI
CAPABLE :

Concevoir un jeu de plateau
disciplinaire utilisable et
associable à mes pratiques
d'enseignements actuelles

OUTIL DÉDIÉ

DURÉE

3 heures

INITIATION À MOODLE

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

DURÉE

3 heures

APPUYER SA PÉDAGOGIE SUR UNE PLATEFORME D'ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE (en ligne)

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

DURÉE

3 heures

MODALITÉ

Distanciel

COMMENT PARTAGER UN COURS MOODLE ENTRE PLUSIEURS ENSEIGNANTS

Cet atelier vise à présenter les fonctionnalités de Moodle permettant à plusieurs enseignants de **partager un même espace de cours**, tout en proposant aux étudiants et étudiantes des activités et ressources visibles uniquement par leur groupe. Il abordera l'**organisation du contenu**, la **gestion des groupes** et la **configuration des activités ou ressources**.

AVEC CET ATELIER, JE SERAI
CAPABLE :

- Créer des **groupes** et des **groupements**,
- **Paramétrer** des activités et des ressources pour qu'elles soient visibles en fonction des restrictions

DURÉE

3 heures

OUTIL DÉDIÉ

Moodle

PRÉ-REQUIS

Connaitre l'environnement Moodle ou bien avoir suivi la formation 'Initiation à Moodle'

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**.

OUTIL DÉDIÉ

Moodle

DURÉE

3 heures

PRÉ-REQUIS

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

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 » ? Autant de points abordés par cet atelier.

AVEC CET ATELIER, JE SERAI
CAPABLE :

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

OUTIL DÉDIÉ

Moodle

DURÉE

3 heures

PRÉ-REQUIS

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

L'HYBRIDATION OU CONSTRUIRE 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.

3 types de scénarios hybrides vous permettront de voir comment certains éléments peuvent être transposables à votre contexte d'enseignement.

Enfin, la **méthode ABC Learning Design** vous aidera à **articuler** vos activités avant, pendant ou après le cours, selon la modalité choisie (distance/présence ; asynchrone/synchrone). Des travaux de groupes favoriseront les échanges.

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).

DURÉE

3 heures

OUTILS DÉDIÉS

Moodle
Wooclap
Méthode ABC Learning Design

MODALITÉ

Distanciel

EVALUER LES APPRENTISSAGES DES ÉTUDIANTS

ÉVALUATION DES ÉTUDIANTS AVEC 'TEST' & 'DEVOIR'-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

DURÉE

3 heures

PRÉ-REQUIS

Utiliser Moodle ou avoir suivi
l'atelier 'Appuyer sa pédagogie
sur une plateforme
d'enseignement numérique' ou
'Initiation à Moodle'

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

DURÉE

3 heures

PRÉ-REQUIS

Avoir les bases de l'Approche Par Compétences selon Jacques Tardif/LABSET (Poumay/Georges) et être familiarisé avec le référentiel de compétences

PILOTER LES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

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

DURÉE

4 heures

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**. Elle 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.

DURÉE

3 heures

LA MOTIVATION DES ÉTUDIANTS À APPRENDRE (en ligne)

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**, 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.

DURÉE

2 heures

MODALITÉ

Distanciel

DYNAMISER VOS COURS AVEC WOOC LAP

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**

DURÉE

2 heures

OUTILS DÉDIÉS

Wooclap
Moodle

LES MINI 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

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

FORMAT

distanciel, synchrone

FRÉQUENCE

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

INSCRIPTIONS

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

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 :



Piloter les
activités
d'apprentissage

Concevoir un dispositif
de formation

Evaluer les
apprentissages

ENGAGER ET MAINTENANIR LES APPRENANT.E.S DANS LA TACHE

- Forum
- Tutorat
- Vote interactif
- Motivation

DEFINIR LES CRITÈRES

- Evaluation des compétences
- Inclusion - Handicap

REDIGER LES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

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

CONTACTEZ-NOUS

INFORMATIONS

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

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 formulent le besoin. Une session pourra alors être organisée en date et lieu souhaités, en fonction de la disponibilité des intervenants