



BOÎTE À OUTILS PÉDAGOGIQUES

« DE L'INSPIRATION À LA RÉALISATION »

DAPI
DIRECTION
D'APPUI
À LA PÉDAGOGIE
ET À L'INNOVATION

SOMMAIRE

ACCOMPAGNEMENT
PÉDAGOGIQUE À L'UNIVERSITÉ

PROJETS
EXEMPLES DE RÉALISATIONS

DES DISPOSITIFS
PÉDAGOGIQUES

DES OUTILS
PÉDAGOGIQUES

+

+

+

MISSIONS DAPI

 **5***
Parcours de Formations

 **+70**
Projets accompagnés

 **2**
Plateformes pédagogiques
utilisées en cours

 **5**
Communautés
de pratique

 **+130**
Tutoriels produits

 **+15**
MOOC et SPOC
réalisés

 **6000**
Téléchargements
de l'application
«journée du lycéen»

 **40**
Projets valorisés

Incitation, formation, animation

- Organisation de workshops et cycles de conférences
- Ateliers de formation
- Communautés de pratique

Accompagnement de transformations

- Accompagnement de composantes
- Equipes pédagogiques et individus
- Production de ressources pédagogiques (numériques, audiovisuelles,...)

Valorisation

- Recensement des pratiques
- Soutien à l'évaluation et à la valorisation des projets
- Production de vidéos de valorisation
- Participations à des colloques

Veille et expérimentations

- Veille sur les nouvelles pratiques pédagogiques et sur l'impact du numérique sur les pratiques pédagogiques
- Mise à disposition de matériel et expérimentations

Appui à la stratégie

- Conseils à l'institution et participation à la définition d'une stratégie

FORMATIONS DAPI

5 parcours de formation

Construire et organiser son cours

Réaliser des ressources de cours

Interagir avec ses étudiants

Faciliter le travail collaboratif

Évaluer ses étudiants

Les objectifs principaux

- ▶ Utiliser les plateformes pédagogiques Moodle et Chamilo
- ▶ Concevoir un support de cours
- ▶ Communiquer avec ses étudiants
- ▶ Animer un travail de groupe
- ▶ Concevoir et organiser une évaluation

J'ai un projet pédagogique



Oui

Non



Je maîtrise les dispositifs
(LMS - vidéo - pédagogies actives)

Je cherche l'inspiration

Oui

Non

Voir les pratiques
pédagogiques
à l'UGA

Je souhaite
un accompagnement
individuel ou
en composante

**Je souhaite
être
accompagné**

**Je souhaite
me former**

Site UGA
> choisir une formation
> pédagogies innovantes

WEB TV
UGA

Oui

Non

**Accompagnement
sur mesure
à la demande**
dapi@univ-grenoble-alpes.fr

**FORMATIONS
CATALOGUE**
(prise en main
des plateformes,
audiovisuel
pédagogique)
UGA/FICEL
> Pédagogie et Innovation

**FORMATIONS
SUR MESURE**
dapi-formation
@univ-grenoble-alpes.fr



**FORMULAIRE
D'ACCOMPAGNEMENT
PÉDAGOGIQUE**

<https://formulaires.univ-grenoble-alpes.fr/accompagnement-pedagogique>

**MON PROJET EST
MIS EN PLACE**



**Je suis autonome
sur les LMS**

Oui

Non

**J'ai accès
à des aides
et des SPOC
en ligne**

**Je veux
une assistance
quotidienne**

**Je veux
participer à
une atelier
d'aide bimensuel
(jeudi pm)**

cours.univ-grenoble-alpes.fr
> Aide > enseignants



Synchrone
06 38 10 32 02



Asynchrone
sos-dapi@univ-grenoble-alpes.fr



Tour Irma
Bureau 29 - ETG2
Interphone 35990



Diagnostic préalable

J'ai un projet pédagogique à valoriser



Je veux partager mon initiative enseignante

Je veux valoriser le travail de mes étudiants

Je cherche de l'inspiration

Je sais déjà ce que j'ai envie de partager

Je connais le format de la production finale

Je cherche de l'inspiration

Site Internet UGA
>Pédagogies Innovantes

C'est une transformation pédagogique qui répond à un appel à projet

Site Internet UGA
>Pédagogies Innovantes

Oui



Non



AAP IDEX Formation
Transformation pédagogique et Learning-by-doing

Coup de Pouce

Quel(s) sont les support(s) de valorisation disponibles ?



Vidéo

Article Web

Réseaux sociaux

Fiche pédagogique

Exemple projet « eFLE@CUEF »
edu.univ-grenoble-alpes.fr
> Formation
> Innovations pédagogiques

Exemple projet « Une idée de la danse contemporaine »
> videos.univ-grenoble-alpes.fr
> Pédagogies innovantes
> Projets Coup de pouce

Témoignages :
Etudiants
Enseignants
Teaser projet

Site Internet UGA
Intranet des personnels UGA
LEO site étudiants UGA

Intranet UGA
>Pédagogie et Innovation
>Ressources > BOP
Twitter @UGA_innov
Facebook UGA
Instagram UGA

idex-cnp@univ-grenoble-alpes.fr



dapi@univ-grenoble-alpes.fr



Témoignages :
videos.univ-grenoble-alpes.fr
Site Internet UGA >Pédagogies Innovantes

PROSE

Plateforme Ressources
Orientation Stage Emploi



PRODUCTION DE RESSOURCES

PROJET **+ IDEX FORMATION**



PROSE rassemble et organise des ressources informationnelles et pédagogiques pour permettre des usages autonomes, collaboratifs et contributifs des étudiants et des usages diversifiés par les enseignants et les personnels de la Direction de l'Orientation et de l'Insertion Professionnelle de l'UGA (DOIP).

Objectifs pédagogiques

Proposer un lieu de ressources transverses commun à tous les étudiants pour construire leur parcours et préparer leur insertion professionnelle.



70
Étudiants impliqués



600
Connections
au site ressources



20
Enseignants impliqués

Porteurs du projet

Lydie Muzart
Mathias Fernandez Diaz
Emmanuelle Ricciardi
(DOIP DGDFVU)

Accompagnement CNP Ingénierie pédagogique

Mélanie Félix
Romain Laurent

Réalisation audiovisuelle
Lucas Laporte
Marie Juliana Peroz-Jacob



Points forts

- Contribution des étudiants et enseignants à l'élaboration de la plateforme
- Expérimentation sur le module « Projet Personnel et Professionnel » de la Licence 1 SHA



Difficultés

- Adapter les contenus des formations existantes à un modèle hybride
- Techniques d'appropriation de la plateforme Moodle



Comment mener un projet similaire ?



Appel à projets

Transformations pédagogiques et plateformes learning-by-doing



idx-cnp@univ-grenoble-alpes.fr

LICenSE

STAPS hybride - parcours
entraînement sportif

PROJET + IDEX FORMATION



ACCOMPAGNEMENT
ET FORMATION



Le projet LICenSE (Licence Interuniversitaire Coopérative Expérimentale Numérique STAPS pour publics Empêchés) vise à développer l'intégralité des trois années d'une Licence STAPS parcours entraînement sportif sous un format d'enseignement et d'organisation pédagogique permettant son accès aux publics empêchés.

Objectifs pédagogiques

Positionnement stratégique dans le domaine de l'accessibilité des formations universitaires aux publics empêchés, voire aux publics isolés dans une région comprenant des territoires de montagne.

Développement d'une formation hybride permettant à l'étudiant de suivre un cursus flexible (asynchrone, en partie à distance et modulable).



L1 L2 L3

Parcours entraînement sportif



400

Étudiants impliqués

30

Enseignants impliqués



7

Enseignants concepteurs

Porteur du projet
Henri Benoit

(UGA STAPS)



Accompagnement CNP
Ingénierie pédagogique et
Production de ressources

Lucie Metz
Daniel Seyve



Points forts

- Création de supports de domaines variés
- Mutualisation des réflexions pédagogiques
- Intégration en cours

Difficultés

- Envergure de la transformation
- Mobilisation de l'équipe pédagogique



Comment mener un projet similaire ?



Appel à projets

Transformations pédagogiques et plateformes learning-by-doing



idx-cnp@univ-grenoble-alpes.fr

eFLE@CUEF

Hybridation des cours intensifs de Français Langue Etrangère (FLE)

PROJET **+ IDEX FORMATION**



SCÉNARISATION
PÉDAGOGIQUE



Le CUEF procède à l'évolution innovante de ses cours intensifs mensuels de Français Langue Etrangère (FLE) en intégrant une dimension hybride par le développement de parcours en ligne. Ces parcours sont conçus pour 4 niveaux du CECRL : A1, A2, B1 et B2. Ce projet est reproductible à d'autres langues et d'autres contenus de formation en langue.

Objectifs pédagogiques

Ce dispositif positionne le CUEF comme « leader » sur le plan de l'ingénierie pédagogique et de la formation hybride, et s'inscrit dans la politique d'excellence et d'internationalisation de l'UGA. Il est reproductible à d'autres langues et d'autres contenus de formation en langue.

2000
Étudiants impliqués

4
Parcours

10
Enseignants concepteurs

40
Enseignants impliqués

Porteur du projet

Elsa Crozier

(UGA CUEF)

Accompagnement CNP
Ingénierie pédagogique
Mélanie Félix
Elodie Gully



Points forts

- Équipe conceptrice constituée d'enseignants du CUEF
- Ancrage sur le territoire
- Contenus pédagogiques des séquences du niveau A1 intégrés

Difficultés

- Besoins importants en audiovisuel (soutien de la DAPI pour la création audiovisuelle)



Comment mener un projet similaire ?



Appel à projets

Transformations pédagogiques et plateformes learning-by-doing



idx-cnp@univ-grenoble-alpes.fr

MOODLE ET ANGLAIS

Soutien à l'assiduité et à l'apprentissage à l'UGA SHS



ACCOMPAGNEMENT ET FORMATION

PROJET + FORMULAIRE DE DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT



L'UGA SHS est soumise à deux contraintes de plus en plus prégnantes. D'une part, l'augmentation de ses effectifs, en licence et en L1, d'autre part la diminution conséquente de ses possibilités d'atelier présentiel de pratique de la langue anglaise.

Objectifs pédagogiques

Depuis 2013, l'équipe pédagogique SHS-Anglais a imaginé et produit à l'aide de la DAPI un dispositif hybride d'échafaudage, scaffolding, permettant à la fois de soutenir l'assiduité, l'apprentissage, l'engagement dans la tâche et le monitoring de plus de 100 étudiants de L1.

Porteuses du projet

Nathalie Mazin-Chapignac

Sophie Paris

Sally Brown

Laurence Badault
(UGA SHS)

Accompagnement DAPI

Ingénierie pédagogique

Fabrice Ménard

Margarita Munguia

Romain Laurent



Points forts

- Augmente la persistance de l'effort d'apprentissage étudiant
- Permet de prévenir les difficultés et le décrochage



Comment mener un projet similaire ?



Accompagnement pédagogique et COUP DE POUCE

<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/accompagnement-pedagogique>



Accompagnement pédagogique audiovisuel

<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/inscriptions/demande-dav>

-15%

De décrochage des étudiants en L1

2000

Étudiants impliqués de la L1 au M1



4

Enseignantes conceptrices



Difficultés

- Le système gagnerait à être croisé avec d'autres outils tels que les parcours de langue augmentés du numérique

CASEINE

Plateforme d'autoformation en Informatique et Mathématiques



CHOIX D'OUTILS

PROJET + IDEX FORMATION



Caseine est une plateforme d'apprentissage en Mathématiques Informatique et Génie Industriel. Elle propose des cours de Recherche Opérationnelle, Informatique et Algorithmique (principalement Python, Java, C), Analyse Numérique, Probabilités et Statistique, Informatique avancée (design pattern...), des études de cas, des activités de programmation et des tests pour s'entraîner ou évaluer une compétence.

Objectifs pédagogiques

Augmenter l'implication et l'autonomie des étudiants, optimiser le temps enseignant et améliorer la qualité et la visibilité des contenus.

1210

Étudiants impliqués

36

Enseignants impliqués

14

Parcours License

11

Parcours Master

70 à 100

heures par étudiant en formation initiale

Porteur du projet

Nadia Brauner

(IM2AG GRENOBLE INP GI)

Accompagnement CNP

Développeurs

Fabrice Ménard

Florent Paccalet

Points forts

- Évaluation automatique (codes et modèles mathématiques)
- Feedback et interaction avec les étudiants sur leur travail
- Partage d'activités au sein d'une communauté d'enseignants

Difficultés

- Temps de prise en main important pour les utilisateurs enseignants
- Dispersion entre les plateformes pédagogiques
- Modalités pratiques et techniques de partage



Comment mener un projet similaire ?



Appel à projets

Transformations pédagogiques et plateformes learning-by-doing



idx-cnp@univ-grenoble-alpes.fr

LabNbook

LE CAHIER NUMÉRIQUE
POUR L'APPRENTISSAGE COLLABORACTIF

PROJET + FORMULAIRE DE DEMANDE
AUDIOVISUEL

LabNbook est un support numérique pour les pédagogies actives. Les enseignants construisent et structurent un espace de travail dédié à une activité pédagogique. Leurs étudiants y travaillent de manière individuelle ou collaborative, en présentiel et/ou à distance. Ils disposent d'outils de communication et d'édition de textes, équations, dessins, protocoles expérimentaux, tableaux de données, graphes et modèles numériques. Les enseignants peuvent suivre, visualiser et annoter le travail des étudiants en temps réel.

Objectifs pédagogiques

LabNbook est mis à disposition des enseignants des établissements de la COMUE Grenoble-Alpes. Les étudiants peuvent se connecter à travers l'annuaire des établissements.

L'équipe LabNbook propose des formations aux enseignants souhaitant utiliser la plateforme.

Dans le cadre d'un projet IDEX formation, les usages sont étudiés afin d'améliorer LabNbook en continu et d'évaluer son pouvoir.

Porteurs du projet

Cédric d'Ham

LABORATOIRE D'INFORMATIQUE
DE GRENOBLE (LIG)

Accompagnement CNP

Traitement des données

Maëlle Planche



Points forts

- Un outil novateur facile à prendre en main.
- Une conception basée sur des recherches en didactique et qui permet de rendre les étudiants plus actifs.
- Un accompagnement des enseignants par l'équipe LabNbook.
- Un dispositif d'amélioration continue en fonction des besoins des utilisateurs.



Comment mener un projet similaire ?



Accompagnement pédagogique et COUP DE POUCE

<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/accompagnement-pedagogique>



idx-cnp@univ-grenoble-alpes.fr



ACCOMPAGNEMENT
DÉPLOIEMENT DE
PROJET



1418

Etudiants utilisateurs



120

Enseignants impliqués



149

Activités pédagogiques



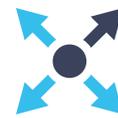
Difficultés

- Le réseau WIFI insuffisant dans certaines salles de cours.
- Un outil numérique de plus pour les enseignants et les étudiants.

LA BOÎTE À TECHNIQUES

Protocoles travaux pratiques (TP)
chimie biologie en vidéo

PROJET + COUP DE POUCE



ACCOMPAGNEMENT
DÉPLOIEMENT DE
PROJET



Pour répondre à une réelle difficulté des étudiants de première année Chimie-Biologie-SVT à mettre en pratique des protocoles dans le cadre de travaux pratiques, la «Boîte à Techniques» héberge des capsules vidéos décrivant les différentes étapes des expériences menées en TP.

Objectifs pédagogiques

Les étudiants sont accompagnés dans le transfert des connaissances acquises en cours à un mode opératoire en laboratoire.



700

Étudiants impliqués



Capsules réalisées



Enseignantes impliquées

Porteuses du projet

Eve De Rosny

Véronique Rossi

(INSTITUT DE BIOLOGIE STRUCTURALE (IBS))

Accompagnement CNP

Formation audiovisuelle

Marie-Juliana Peroz-Jacob



Points forts

- Réalisation de capsules en autonomie (prêt de matériel DAPI)
- Appui de la DAPI sur la formation aux outils
- Transposable à d'autres parcours

Difficultés

- Temps de réalisation des capsules relativement long



Comment mener un projet similaire ?



Accompagnement pédagogique et COUP DE POUCE

<https://formulaires.univ-grenoble-alpes.fr/accompagnement-pedagogique>



Accompagnement pédagogique audiovisuel

<https://formulaires.univ-grenoble-alpes.fr/inscriptions/demande-dav>

MOOC OSUG

Réingénierie du MOOC
« Vers d'autres planètes habitables »

PROJET + **FORMULAIRE DE DEMANDE AUDIOVISUEL**



PRODUCTION DE RESSOURCES



La question de la vie sur d'autres planètes que la Terre est une question fascinante. Au cours de ce MOOC, nous partirons à la recherche d'autres mondes habitables. Un MOOC, Massive Open Online Course est un cours ouvert à tous gratuitement et disponible sur un temps donné. Il comprend plusieurs modules de cours contenant des capsules vidéos.

Objectifs pédagogiques

Objectif initial : rendre disponibles à un large public les connaissances actuelles sur la recherche d'autres planètes habitables.

Objectif de la réingénierie : finalisation du MOOC avec ajout de 3 vidéos comblant les manques spécifiques identifiés lors de la première session, et renforcement de l'interaction et de l'animation du forum.

3059
Inscrits

62
Nationalités d'apprenants

Porteurs du projet
David Mouillet
(OBSERVATOIRE DES SCIENCES
DE L'UNIVERS DE GRENOBLE (OSUG))

Accompagnement DAPI
Audiovisuel et communication
Marie Juliana Peroz-Jacob
Lucas Laporte
Karine Cannard

11
Enseignants impliqués



Points forts

- Actualisation des ressources
- Interaction avec les apprenants



Difficultés

- Suivi du forum
- Évaluation par les pairs



Comment mener un projet similaire ?



Accompagnement pédagogique et COUP DE POUCE

<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/accompagnement-pedagogique>



Accompagnement pédagogique audiovisuel

<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/inscriptions/demande-dav>

ENSEIGNEMENT À DISTANCE

Définition

L'Enseignement à Distance (EAD) représente l'ensemble des contenus qu'un enseignant transmet à un groupe d'apprenants n'étant pas nécessairement présent physiquement. Il se caractérise par la mise en œuvre de différents outils et activités qui requièrent généralement un support numérique. L'EAD peut se décliner sous différentes formes : 100% distance, tutoré, non tutoré, hybride... Dans tous les cas, le rôle joué par l'enseignant dans le dispositif est un facteur clé pour sa réussite.

Mise en pratique

L'enseignement à distance nécessite une attention particulière à :

- La scénarisation (articulation des ressources, activités et échanges)
- Le rôle de l'étudiant (ce qui est attendu et à quel moment)
- Le rôle de l'enseignant (ce qu'il va faire, à quel moment et par quel moyen)

Exemples

LicenSe en STAPS

- Licence hybride flexible et tutorée avec des cours théoriques à distance, des temps d'échange en ligne et des regroupements prévus pour la pratique du sport.

SPOC Analyse de Données en SHS

- Public L2 Sociologie // Déclinaison d'un Mooc : séquences vidéos et QCM en ligne associé à des séances de Travaux Dirigés en présentiel.

Master Sécurité Internationale et Défense

- Public Master en Droit // Formation toute à distance avec l'usage de plateformes pédagogiques et examens organisés en présentiel.

Points forts

- Souplesse (lieu, temps)
- Fonctionnalités variées disponibles sur les plateformes pédagogiques
- Possibilité d'évaluer sur les plateformes

Aller plus loin :

<https://www.france-education-international.fr/sources/campus-numerique/principes-enseigner-former-distance/>

https://www.usherbrooke.ca/ssf/fileadmin/sites/ssf/Face_et_pile/face_pile_FAD_final.pdf

Contact :

Demande d'accompagnement pour la mise en œuvre d'enseignement à distance : dapi@univ-grenoble-alpes.fr

Difficultés

- Temps de conception du cours plus important
- Accès aux technologies pour les étudiants
- Estimation du temps de travail étudiant

LA VIDÉO PÉDAGOGIQUE



Définition

Vidéo qui permet à l'apprenant d'accéder à une connaissance. Elle peut être de différents types : il peut s'agir d'un screencast de cours, d'un documentaire, d'une animation, d'un teaser...

Mise en pratique

La vidéo pédagogique peut être utilisée en situation d'enseignement présentiel pour dynamiser, introduire ou illustrer un concept, en pédagogie inversée pour introduire ou traiter une notion qui sera par la suite approfondie en cours, en pédagogie hybride pour compléter un cours présentiel, ou constituer la base d'un cours à distance (MOOC - Massive Open Online Course - ou SPOC - Small Private Online Course).

Exemples

La demande :

- Réalisation de capsules vidéos dans le cadre de la réalisation d'un SPOC à destination d'étudiants en pharmacie pour les préparer à réaliser leur stage en milieu hospitalier.

La réalisation :

- La forme « documentaire » de certaines des vidéos réalisées est tout à fait appropriée (car impliquante) pour effectuer une « plongée » dans le milieu de l'hôpital.

Points forts



- Contenu dynamique.
- Possibilité d'écoute et de réécoute (apprentissage adapté au rythme de chaque étudiant).
- Illustration et compréhension d'un concept complexe.
- Synthèse de cours.

Difficultés

- La production et la mise-en-œuvre parfois complexe d'où nécessité de mobiliser du personnel technique autour du projet.
- La phase d'écriture essentielle au bon déroulement du projet chronophage pour les enseignants porteurs de projet.

Exemple d'outils :

Logiciels de screencast et de montage, prêt de matériel audiovisuel sur demande : <https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/inscriptions/demande-dav>



Aller plus loin :

https://www.usherbrooke.ca/ssf/fileadmin/sites/ssf/documents/pdf/guide_production_video_numerique.pdf
York, Dennis N. et Ron Owston, Enabling learning with user-created web video in higher education, 2012 Annual Meeting (Proceedings), American Educational Research Association, Vancouver, 2012, 16p.

Contact :

dapi@univ-grenoble-alpes.fr

Formulaire AV : <https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/inscriptions/demande-dav>

PÉDAGOGIE PAR PROJET

Définition

C'est une façon de penser l'enseignement en vue d'un apprentissage dans l'action, centré sur les apprenants. L'objectif principal est de permettre aux étudiants d'investir, réinvestir, développer, adapter, des compétences et connaissances de manière active en vue d'accomplir une réalisation particulière selon une planification précise. Un projet peut être mono-niveau, mono-cours, mais aussi pluridisciplinaire, transdisciplinaire, transniveaux.

Mise en pratique

Les projets proposés aux étudiants répondent généralement à des objectifs pédagogiques transdisciplinaires. Les étudiants peuvent alors développer des compétences, qu'elles soient disciplinaires, méthodologiques, sociales ou techniques. Toujours orienté vers une production concrète.

Exemples

Compétences universitaires

- Se documenter
- Problématiser
- Travailler en groupe

Compétences transversales

- S'organiser
- Planifier
- Être à l'écoute

Compétences professionnelles

- Rendre des comptes
- Faire des choix négociés
- Gérer des projets

Points forts

- L'étudiant-acteur prend conscience de ce qu'il sait et de ce qu'il sait faire
- Satisfaction du travail accompli
- L'enseignant est un guide et instaure l'entraide

Difficultés

- L'enseignant anime mais ne décide pas de tout
- Pas d'improvisation possible
- L'étudiant peut avoir du mal à travailler en autonomie et en intelligence collective

Aller plus loin :

<https://www.france-education-international.fr/sources/campus-numerique/principes-enseigner-former-distance/>

https://www.usherbrooke.ca/ssf/fileadmin/sites/ssf/Face_et_pile/face_pile_FAD_final.pdf

Contact :

Demande d'accompagnement pour la mise en œuvre d'enseignement à distance : dapi@univ-grenoble-alpes.fr

ESPACES D'APPRENTISSAGE

Définition

Un espace d'apprentissage est un lieu où l'on apprend, il peut être innovant mais aussi classique. L'enseignant pourra varier ses modalités pédagogiques à l'intérieur de cet espace.

Un espace est dit innovant par son niveau d'équipement, son agencement, ses possibilités multiples de réorganisation. Un espace innovant peut être facilitateur de pédagogies actives.

Mise en pratique

L'espace doit être aménagé en fonction de l'objectif de la séance. L'enseignant doit se demander quelle est son intention pédagogique du jour, quel sera son animation et prévoir ainsi la disposition de sa salle de cours.

Exemples

Learning Lab

- Ces espaces sont équipés de matériels mobiles et d'équipements technologiques de pointe, centrés sur l'expérimentation.

Usages : rencontres, conception de ressources

Learning Center

- Les bibliothèques se transforment progressivement en lieux de vie et de formation.

Usages : travail en autonomie, concentration

Espace de co-working

- Le coworking ou travail partagé, consiste à partager un espace de travail entre différents publics.

Usages : mise en réseau, brainstorming

FabLab

- Un fablab, "fabrication laboratory" en anglais, est un lieu ouvert et équipé en machines et outils.

Usages : création d'objets, prototypes

Salle de créativité

- Une salle de créativité est un espace modulable.

Usages : travail de groupe, créativité

Points forts

- Mobilité dans la salle
- Travail collaboratif ou participatif
- L'enseignant joue un rôle de facilitateur

Difficultés

- Penser l'espace en fonction de son objectif pédagogique
- Temps pris sur le cours
- Génère du bruit et de l'agitation, la concentration est difficile à retrouver

Aller plus loin :

Cartographie des espaces d'apprentissages de l'UGA : Intranet des personnels > Pédagogie et Innovation > Espaces d'apprentissages

Repenser les espaces physiques d'apprentissage :

https://www.enseigner.ulaval.ca/system/files/espaces_physiques-orientations_strategiques_0.pdf

Contact :

Demande d'accompagnement pour la mise en œuvre d'enseignement à distance : dapi@univ-grenoble-alpes.fr

APP

APPRENTISSAGE PAR PROBLÈME

Définition

L'Apprentissage Par Problème (ou PBL en anglais pour Problem Based Learning) est une séquence d'apprentissage relativement courte, deux à trois semaines, visant à acquérir de nouveaux concepts sous la forme de la résolution d'une situation problème. La résolution du problème est conduite par des groupes d'étudiants avec l'accompagnement d'un enseignant tuteur et de document(s) (cours, exercices) fournis par l'enseignant. Très souvent cette méthode d'enseignement est mise en œuvre au sein d'une équipe de plusieurs enseignants.

Mise en pratique

Mise en pratique : il faut commencer par établir les objectifs d'apprentissage, trouver une situation problème, prévoir très précisément le déroulement de chacune des séances en présentiel et le travail individuel hors séance à réaliser.

Exemples

Situation problème :

- Déterminer la couleur d'une piste de ski.

Objectifs d'apprentissages :

- Connaître et savoir utiliser les outils mathématiques pour l'étude des surfaces.

Points forts

- Autonomie des étudiants.
- Investissement plus important des étudiants.
- Apprentissage en profondeur.

Difficultés

- Changement de posture de l'enseignant.
- Modalité parfois déstabilisante pour les étudiants.
- Préparation importante en amont.

Aller plus loin :

Raucent, Benoît ; Milgrom, Elie ; Bourret , Bernard ; Hernandez, Anne ; Romano, Christophe. Guide pratique pour une pédagogie active : les APP..., Apprentissages par Problèmes et par Projet. (2013) Seconde édition.

Contact :

Demande d'accompagnement en équipe pour la mise en œuvre d'APP
dapi@univ-grenoble-alpes.fr

UN OU UNE QCM ?

Définition

Selon Dieudonné Leclercq (1986) une QCM = une question à laquelle « l'étudiant répond en opérant une sélection (au moins) parmi plusieurs solutions proposées, chacune étant jugée [...] correcte ou incorrecte indépendamment de l'apprenant qui doit y répondre ».

Mise en pratique

Question en adéquation avec les objectifs d'apprentissage : connaissance, compréhension ou analyse ? Pour rédiger un QCM, il faut rédiger deux parties : la consigne / question et les items. La consigne doit être une phrase simple, courte, à la forme affirmative ou interrogative. Les items (les distracteurs = réponses incorrectes et la clé = réponse correcte) doivent être d'une longueur équivalente, plausibles et cohérents. Ils ne doivent pas comporter d'ambiguïtés et doivent être rédigés à la forme affirmative. Choisir enfin le score pour chaque question et réponse correcte ou incorrecte.

Exemples

Dans les questions qui suivent un seul choix est possible :

- Lequel de ces ingrédients choisira-t-on en premier pour réaliser un cocktail à étages ?

- A. Sirop de fraise
- B. Chartreuse verte*
- C. Jus d'orange
- D. Whisky*
- E. Crème de menthe

*À consommer avec modération

- L'égalité $n=11q+r$ où q et r sont des entiers naturels nous permet d'affirmer que :

- A. L'entier n n'est pas divisible par 11
- B. L'entier q est le quotient de la division de n par 11
- C. 11 est le quotient de la division de n par q
- D. Aucune des réponses proposées

Points forts

- Correction et rétroaction rapide.
- Pas d'évaluation de la rédaction.
- Possibilité d'avoir des statistiques par question/objectif d'apprentissage.

Difficultés

- Demande beaucoup de temps de création.
- Pas d'évaluation de la rédaction.
- Parfois les tests avec des QCM sont jugés simplistes.

Exemple d'outils :

Sous Moodle possibilité de réaliser des tests QCM imprimables et sous Chamilo possibilité en ligne de création de tests qui gèrent les degrés de confiance.

Aller plus loin :

D. Leclercq, La conception des questions à choix multiples, 1986, Editions Labor.

JEU

Définition

Un jeu éducatif mêle des principes de gamification (collectionner, gagner des points, etc.) à un mode d'apprentissage plus traditionnel. L'apprentissage par le jeu vise à développer plusieurs aptitudes (observer, mettre en commun des idées, savoir manier la langue, utiliser le langage non verbal, etc.) et permet de renforcer la motivation et l'engagement des apprenants.

Mise en pratique

Un jeu peut être mis en œuvre sur toute ou partie d'une séance voire sur plusieurs séances. Il doit permettre aux étudiants d'avoir une vision plus globale d'un concept travaillé en cours. Il peut être organisé avec un nombre variable d'étudiants, cela dépendra du jeu choisi et des intentions pédagogiques de l'enseignant.

L'enseignant doit établir un lien entre l'expérience issue du jeu et les expériences issues de la vie réelle.

Exemples

Escape Game

- Plonger les étudiants dans un univers fictif, en les invitant à résoudre des énigmes et relever un défi.
- L'essence même de l'escape game repose sur la coopération. La conception du scénario est essentielle.

Jeu de plateau

- Création de plateaux de jeu, connectés ou non, pour une ludification de l'apprentissage quelle que soit la matière.

Exemple : SmartGames est un générateur de jeux automatisés en ligne avec une dizaine d'environnements graphiques.

Jeu de devinettes

- Un joueur/une équipe détient une information.
- Un joueur/une équipe doit trouver cette information.
- Des modalités spécifiques sont définies pour transmettre cette information entre les 2 entités.

Points forts

- Motivation des étudiants
- Meilleure mémorisation (avec feedback)
- Permet l'erreur, la prise de risque
- Travaille les « soft skills »

Difficultés

- Temps de conception et d'investissement de l'enseignant
- La gestion du matériel, la salle, le bruit
- Les étudiants réfractaires

Aller plus loin :

« Je refuserais de répondre à la question "Est-ce (ou non) un jeu ?" au profit de la question "En quoi cela peut-il être un jeu ?" » (Brogère, 2012:122-123)
<https://videos.univ-grenoble-alpes.fr/video/5109-instant-projet-smartgames/>
<https://innovalangues.univ-grenoble-alpes.fr/>

Contact :

Demande d'accompagnement pour la mise en œuvre d'enseignement à distance : dapi@univ-grenoble-alpes.fr

MOODLE

Définition

Moodle est une plateforme d'apprentissage en ligne (en anglais : Learning Management System ou LMS) sous licence libre servant à créer des communautés s'instruisant autour de contenus et d'activités pédagogiques. À l'UGA, Moodle supporte à ce jour plus de 50 000 comptes utilisateurs (étudiants ou personnels) répartis dans plus de 7 000 cours, couvrant les grands domaines de formation. L'accès aux plateformes d'apprentissage est ouvert aux utilisateurs dès leur inscription dans l'établissement et la plateforme est disponible depuis les intranet.

Mise en pratique

Outre la création de cours à l'aide d'outils intégrés, Moodle ajoute aussi des outils d'interactions pédagogiques et permet de créer, via le réseau, des interactions entre pédagogues, apprenants et ressources pédagogiques. Les activités proposées par Moodle sont riches et variées, on retrouve par exemple : les classes virtuelles (avec BigBlueButton, ZOOM), les outils de travail collaboratif entre apprenants (only office, chat, wiki, forums, évaluation par les pairs), des solutions de messagerie interne, des activités d'évaluation/autoévaluation massives en ligne ou en présentiel, un dispositif dématérialisé de devoir en ligne, des outils d'enquêtes, etc.

Exemples

Création d'une base de données :

- Les élèves peuvent partager infos et fichiers sous forme structurée, gérer des collections, etc.

Evaluer de façon formative ou sommative :

- Le test créé peut être limité dans le temps et sécurisé avec de nombreux types de questions variés.



Points forts

- Technologie ouverte.
- Diversité des activités.
- Export de contenus pour alimenter des outils réflexifs.
- Communauté très active.



Difficultés

- Temps de prise en main de l'outil.
- Pas de réseau social intégré.



Aller plus loin :

Tutoriel Moodle à télécharger sur l'intranet des personnels UGA > Formation et vie étudiante > Pédagogies et innovation > Ressources et tutoriels
 Formation Moodle : infos et inscriptions sur FICEL > Pédagogies et innovation
 Communauté Moodle sur www.moodle.org

Contact :

Assistance pour les plateformes pédagogiques : sos-dapi@univ-grenoble-alpes.fr

CHAMILO

Définition

Chamilo est une plateforme de formation à distance et de collaboration sous forme de logiciel opensource.

Flexible, ses outils s'adaptent en fonction des besoins de chaque cours.

Cette plateforme offre une gestion intuitive et ne demande aucune compétence technique.

Mise en pratique

L'enseignant a de nombreux outils à sa disposition pour créer un environnement d'apprentissage. Il peut élaborer un parcours pédagogique, importer et publier des documents (audio, vidéo, image), créer des évaluations, permettre le rendu de travaux en ligne, créer des groupes, des enquêtes, des ressources de documents collaboratifs, participer à une classe virtuelle, etc.

Exemples

Fonctionnalité «Exercice»

- Cet outil permet de créer, modifier, importer des exercices mais aussi vérifier les résultats et les corriger.

Fonctionnalité «Évaluation»

- Cet outil est utile pour les cours où une note doit être attribuée. Il permet de créer une évaluation en salle ou en ligne.



Points forts

- Technologie ouverte.
- Interface intuitive, ergonomique.
- Possibilité de créer un parcours.
- Quiz avec intégration du degré de certitude.



Difficultés

- Peu de possibilité dans le suivi et le reporting.
- Linéarité du parcours.
- Pas de création de Portfolio.



Aller plus loin :

- Tutoriels Chamilo à télécharger sur l'intranet des personnels UGA > Formation et vie étudiante > Pédagogie et innovation > Ressources et tutoriels
- Formations Chamilo : infos et inscriptions sur FICEL > Pédagogie et Innovation

Contact :

Assistance pour les plateformes pédagogiques : sos-dapi@univ-grenoble-alpes.fr

VISIOCONFÉRENCE

Définition

Une solution de visioconférence offre la possibilité d'organiser en ligne des conférences, des réunions de travail ou des formations virtuelles avec des personnes distantes. C'est un outil de collaboration synchrone (tous les participants voient et entendent la même chose au même moment).

Mise en pratique

BigBlueButton et Zoom sont les deux solutions de visioconférence mises en place à l'UGA pour un usage pédagogique. Ces outils permettent d'animer un cours avec des étudiants à distance.

Exemples

Fonctionnalités BigBlueButton

- Logiciel libre
- Jusqu'à 100 participants
- Intégration dans les plateformes pédagogiques

Fonctionnalités Zoom

- Logiciel propriétaire
- De 100 à 300 participants
- Intégration dans les plateformes pédagogiques

Points forts

- Enregistrement vidéo des sessions
- Partager son écran
- Utiliser un tableau blanc virtuel
- Réaliser des sondages

Difficultés

- Plus faible participation étudiante en cours
- Nécessite une connexion internet stable pour l'enseignant et les élèves

Aller plus loin :

Retrouvez les formations BigBlueButton et Zoom sur FICEL > Pédagogie et Innovation. Téléchargez les tutoriels

<https://intranet.univ-grenoble-alpes.fr/formation-et-vie-etudiante/pedagogie-et-innovation/ressources/les-tutoriels/les-tutoriels-381383.kjsp>

Contact :

sos-dapi@univ-grenoble-alpes.fr



Contact

- Questions générales
dapi@univ-grenoble-alpes.fr
- Questions au sujet des plateformes pédagogiques
sos-dapi@univ-grenoble-alpes.fr



Formulaires de demande d'appui

- Audiovisuel
<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/inscriptions/demande-dav>
- Accompagnement
<https://formulaire.univ-grenoble-alpes.fr/accompagnement-pedagogique>

Toutes nos informations sur le web

- Les services numériques DSI > pédagogies
- Le site internet UGA > Formation > pédagogies innovantes
- L'intranet des personnels > Formations et étudiants > Pédagogies innovantes
- Intranet LEO > Plateformes pédagogiques
- Web TV => videos.univ-grenoble-alpes.fr



Localisation

Tour Irma, 1er et 2eme étage
51 rue des mathématiques
38610 Gières
Arrêt de tram «Bibliothèque Universitaire»

