

# OFFRE DE FORMATION 2020/2021 – S2

Service Universitaire de Pédagogie

## PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE & OUTILS NUMÉRIQUES POUR L'ENSEIGNEMENT

### PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE : PRÉPARER ET ANIMER SON COURS

Réaliser le scénario pédagogique de son cours .....	6
Rédiger son syllabus.....	7
Animer un cours en classe virtuelle qui favorise l'interactivité .....	8
Préparer son enseignement en intégrant de la distance.....	9
Mettre en place une évaluation de ses enseignements par les étudiants .....	10
Former les étudiants à la méthodologie du travail universitaire .....	11

### EXPLOITER LES OUTILS NUMÉRIQUES POUR ENSEIGNER

Panorama des dispositifs et outils numériques pour enseigner et apprendre .....	13
Qu'est-ce qu'un cours en ligne ?.....	14
Moodle : débiter avec la plateforme pédagogique et structurer son espace .....	15
Moodle : communiquer avec ses étudiants sur la plateforme pédagogique .....	16
Moodle : gamification/ludification d'un espace de cours .....	17
Moodle : évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique avec l'activité Devoir .....	18
Moodle : évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique avec l'activité Test – niveau 1.....	19
Moodle : évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique avec l'activité Test – niveau 2.....	20
Concevoir et diffuser une vidéo pédagogique .....	21
Utiliser la classe virtuelle sur Teams et Via : enseignement, tutorat.....	22
Les outils pour favoriser l'interactivité : Wooclap, H5P, boîtiers de votes ... ..	23
Découvrir les escape games pédagogiques .....	24
Découvrir les salles du campus numérique de Bretagne.....	25

### LES ATELIERS SUP

« Être présent à distance » .....	26
« Utiliser Moodle pour enseigner en langue ».....	26
« Concevoir un TD en ligne » .....	27

La conception de l'offre de formation pour le deuxième semestre 2020/2021 est arrêtée au 04 décembre 2020. Des interventions pourront être ajoutées au fur et à mesure du semestre par communication institutionnelle le moment venu.

### **Les différents formats proposés**

Les *formations* : les formations permettront d'améliorer vos compétences professionnelles. Elles peuvent se dérouler en présentiel ou à distance.

Les *ateliers* : sur un format court (1h), ils sont un moment de mise en pratique et réflexion sur diverses thématiques choisies. Ils peuvent se dérouler en présentiel ou à distance.

*Modules en ligne* : en autonomie, accessibles 24/24h, ils permettent de se former au moment souhaité. Ils peuvent être complétés par des formations, permanences ou rendez-vous individuels. Cela est précisé au niveau de chaque fiche.

Les *sessions « Méthodologie de Travail Universitaire »* : sur 2 heures, avec des intervenants enseignants de l'UBS, il s'agit de donner des outils concrets afin de mieux former les étudiants aux compétences transversales essentielles à leur réussite académique.

### **Les modalités des sessions**

Les modalités sont adaptées à l'incertitude liée à aux conditions sanitaires. Elles pourront évoluer en fonction de la situation (passage de présentiel à distanciel, ou inversement si la situation le permet).

### **Comment s'inscrire aux formations du SUP ?**

Chaque session dispose d'un lien direct vers son formulaire d'inscription.

Le tableau ci-dessous récapitule l'ensemble des sessions proposées. Vous trouvez ensuite les contenus détaillés sur les fiches à suivre.

À tout moment, vous pouvez retrouver rapidement le catalogue sur [www.sup-ubs.fr](http://www.sup-ubs.fr) / puis « Catalogue de formations ».







Janvier	Panorama des dispositifs et outils numériques pour enseigner et apprendre	À partir du 18 janvier 2020 <a href="#">Module en ligne</a> + Permanence en direct sur Teams le 29 janvier – <u>10h00</u> Durée estimée : 2 heures	<a href="#">Inscription</a>
	Qu'est-ce qu'un cours en ligne ?	Jeudi 21 janvier À distance De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
	Réaliser son scénario pédagogique	Mardi 02 février À distance De 14h00 à 15h30 ± <a href="#">Module en ligne</a>	<a href="#">Inscription</a>
Février	Réaliser des capsules vidéos	À partir du 1 <sup>er</sup> février <a href="#">Module en ligne</a> Durée estimée : 2 heures + Accompagnement individuel avec captation à la demande En présentiel	<a href="#">Inscription</a>
	Mettre en place une évaluation de ses enseignements par les étudiants	<a href="#">Module en ligne</a> Disponible à partir du 1 <sup>er</sup> février	<a href="#">Inscription</a>
	Moodle : Débuter avec la plateforme pédagogique et structurer son espace	Jeudi 4 février À distance De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
	Moodle : Gamification d'un espace cours	Jeudi 11 février À distance De 14h00 à 17h00	<a href="#">Inscription</a>
	Atelier : Etre présent à distance	Mardi 16 février À distance De 14h00 à 15h00	<a href="#">Inscription</a>
	Méthodologie de Travail Universitaire : Apprendre à s'organiser	Jeudi 18 février Présentiel Lorient De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
	Utiliser la classe virtuelle : enseignement, tutorat...	Jeudi 04 mars À distance De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
Mars	Préparer un enseignement en intégrant de la distance	Mardi 09 mars À distance De 14h00 à 15h30 + <a href="#">Module en ligne</a>	<a href="#">Inscription</a>
	Moodle : Communiquer avec ses étudiants sur la plateforme pédagogique	Jeudi 11 mars À distance De 14h00 à 15h30	<a href="#">Inscription</a>
	Rédiger son syllabus	Mardi 16 mars À distance De 14h00 à 15h00	<a href="#">Inscription</a>
	Méthodologie de Travail Universitaire : Apprendre à se motiver	Jeudi 18 mars Présentiel - Vannes De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
	Méthodologie de Travail Universitaire : Apprendre à s'orienter	Mardi 23 mars Présentiel - Lorient De 09h00 à 12h00	<a href="#">Inscription</a>

	Méthodologie de Travail Universitaire : comprendre / mémoriser / réfléchir	Jeudi 25 mars Présentiel - Lorient De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
	Découvrir les escape games pédagogique	Jeudi 25 mars En présentiel – Vannes De 10h00 à 17h00	<a href="#">Inscription</a>
<b>Avril</b>	Animer un cours en classe virtuelle	Jeudi 1 <sup>er</sup> avril À distance De 14h00 à 15h30	<a href="#">Inscription</a>
	Moodle : Évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique : activité Devoir	Jeudi 08 avril À distance De 14h00 à 15h30	<a href="#">Inscription</a>
	Moodle : Évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique : activité Test (niveau 1)	Jeudi 15 avril À distance De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
	Moodle : Évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique : activité Test (niveau 2)	Jeudi 22 avril À distance De 14h00 à 16h00	<a href="#">Inscription</a>
<b>Mai</b>	Les outils pour favoriser l’interactivité : Wooclap, les boitiers de vote, H5P	Jeudi 20 mai En présentiel - Lorient De 14h00 à 15h30	<a href="#">Inscription</a>
<b>Juin</b>	Atelier : utiliser Moodle pour enseigner avec les langues	Jeudi 10 juin En présentiel - Lorient De 14h00 à 15h00	<a href="#">Inscription</a>
	Atelier : concevoir un TD en ligne	Jeudi 17 juin En présentiel - Vannes De 14h00 à 15h00	<a href="#">Inscription</a>
	Découvrir les escape games pédagogique	Jeudi 24 juin En présentiel – Vannes De 10h00 à 17h00	<a href="#">Inscription</a>

Exclusivement à la demande :

- Utiliser les [salles du campus numérique de Bretagne](#) – 1h30 – en présentiel – prise de rendez-vous par mail à [sup@univ-ubs.fr](mailto:sup@univ-ubs.fr)

Récapitulatif des modules en accès libre (en autonomie) :

-  [Panorama des dispositifs et outils numériques pour enseigner et apprendre](#)
-  [Réaliser son scénario pédagogique](#)
-  [Réaliser des capsules vidéos](#)
-  [La classe virtuelle SVI Via](#)
-  [Préparer son enseignement en intégrant de la distance](#) (ouverture février 2021)
-  [Mettre en place une évaluation de ses enseignements par les étudiants](#) (ouverture 1<sup>er</sup> février 2021)

- **PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE :  
PRÉPARER ET ANIMER SON COURS**

## OBJECTIFS

Vous serez capable de planifier votre cours dans une logique de cohérence pédagogique.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Aucun

Un scénario pédagogique décrit de façon détaillée chacune des séances d'un enseignement. La rédaction d'un scénario pédagogique est une étape importante dans le processus de conception de son cours afin de mieux garantir l'atteinte des objectifs. La mise en cohérence des méthodes pédagogiques et des évaluations avec les objectifs d'apprentissage visés par votre cours est le premier principe à respecter pour garantir la qualité d'un enseignement. Cette session vise principalement à fournir des outils, des conseils, des explications pour rédiger son scénario pédagogique.

Un [module en ligne](#) est également mis à disposition pour ceux qui souhaitent suivre la formation en autonomie et à leur rythme.

## QUESTIONS POSÉES

- Comment choisir et structurer les contenus d'un enseignement ?
- Comment traduire les contenus d'un enseignement en objectifs pédagogiques ?
- Comment choisir des stratégies (méthodes) d'enseignement adaptées aux contenus et aux objectifs pédagogiques ?
- Comment choisir et développer ses méthodes d'évaluation des apprentissages des étudiants ?



**Durée :**  
1h30



**Date et lieu :**

Mardi 2 février  
À distance  
De 14h à 15h30



**Intervenante :**

Cécile Gandon

[Inscription](#)



## OBJECTIFS

Vous serez capable de rédiger un syllabus de cours.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Aucun

Un syllabus de cours décrit toutes les informations relatives à votre cours. Il explique sur quoi porte le cours et comment il s'organise : les contenus abordés, les objectifs, les modalités d'évaluation, les règles de fonctionnement.

Cette formation se déroulera à distance en classe virtuelle et visera à donner des outils pour vous permettre de rédiger votre syllabus de cours.

## QUESTIONS POSÉES

- Pourquoi utiliser un syllabus de cours ?
- Quels sont les éléments que doit contenir un syllabus ?
- Comment rédiger son syllabus ?



**Durée :**  
1 heure



**Date et lieu :**

Mardi 16 mars  
De 14h à 15h00  
À distance



**Intervenant :**

SUP Cécile Gandon

[Inscription](#)

# Animer un cours en classe virtuelle qui favorise l'interactivité



## OBJECTIFS

- Identifier des techniques pour faire participer ses étudiants



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Aucun

## • PROGRAMME INDICATIF

➤ Animer un cours à distance peut être vécu comme une expérience qui questionne : caméras éteintes, interactions inexistantes. Toutefois même à distance il est possible de créer des occasions pour rendre ses étudiants actifs. L'objectif est de donner des pistes et des techniques qui vous permettront de favoriser les échanges.

### ➤ Questions soulevées :

Comment faire participer mes étudiants ? Comment créer des liens dans un cours à distance ?



**Durée :**  
1 heure 30



**Date et lieu :**  
Jeudi 1<sup>er</sup> avril 14h-15h30  
À distance



**Intervenante :** SUP  
Cécile GANDON

[Inscription](#)



# Préparer son enseignement en intégrant de la distance

## OBJECTIFS

- Utiliser un outil d'aide à la scénarisation d'un enseignement
- Mettre en place des activités pédagogiques



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Aucun

## PROGRAMME INDICATIF

➤ Un cours qui intègre de la distance (partiellement ou totalement) nécessite une planification plus rigoureuse qu'en présentiel, c'est ce qu'on appelle l'étape de scénarisation. La scénarisation prévoit la planification des activités d'enseignement, d'apprentissage et d'évaluation. Cette formation vise à donner des outils et des pistes pour permettre aux participants de développer un scénario d'apprentissage actif intégrant des outils.

Un [module en ligne](#) (en autoformation) sera mis à disposition en janvier 2021 pour ceux qui souhaitent suivre la formation en autonomie et à leur rythme.

### ➤ Questions soulevées :

Comment s'y prendre pour scénariser un enseignement qui intègre de la distance ? Quels contenus je peux mettre en ligne ? Quelles activités je peux mettre en place à distance ? Quels formats peuvent prendre



**Durée :**  
1 heure 30



**Date et lieu :**  
Mardi 9 mars 2021  
14h-15h30  
À distance



**Intervenante :** SUP  
Cécile GANDON

[Inscription](#)

# Mettre en place une évaluation de ses enseignements par les étudiants



## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable de concevoir un questionnaire d'évaluation qui peut permettre d'améliorer la qualité de votre enseignement.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Aucun

L'Évaluation des Enseignements par les Étudiants se présente comme un dispositif d'enquête systématique qui consiste à recueillir l'avis des étudiants sur leur expérience d'apprentissage. Ce type d'outil vise à identifier les forces et les faiblesses d'un enseignement afin d'y apporter des améliorations.

## QUESTIONNES POSÉES

- Pourquoi mettre en place une évaluation des enseignements ?
- Quels sont les principes d'une évaluation ?



**Durée :**

1 heure



**Date et lieu :**

[Module en ligne](#)

Disponible à partir du  
1<sup>er</sup> février



**Intervenante :**

Cécile GANDON

[\*\*Inscription\*\*](#)

# Former les étudiants à la méthodologie du travail universitaire



## OBJECTIFS

- A l'issue de ces ateliers, vous serez capable de donner des clés et des outils à vos étudiants afin de les aider à mieux comprendre, mieux s'organiser et se motiver



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Aucun



## CONTENU

Pour s'engager dans un processus d'apprentissage l'étudiant a besoin d'être outillé afin de développer des compétences transversales qui ont un impact sur la réussite (apprendre à apprendre, à s'organiser, se motiver, s'orienter). Cette formation est composée de 4 ateliers.

Il est possible de participer à un ou tous les ateliers.

### **Atelier 1 : Apprendre à s'orienter**

Finalité : Donner du sens à ses projets

### **Atelier 2 : Comprendre/mémoriser/réfléchir**

Finalités : Comprendre le fonctionnement de la mémoire et s'approprier des techniques de mémorisation efficaces ; S'approprier des techniques de travail qui favorisent les capacités de compréhension, de mémorisation et de réflexion ; Consolider ses capacités d'apprentissage et passer à l'action

### **Atelier 3 : Apprendre à s'organiser**

Finalité : Focaliser son attention.

### **Atelier 4 : Apprendre à se motiver**

Finalités : Développer ses capacités d'auto-analyse et identifier ses ressources ; Gagner en confiance en soi et apprivoiser son stress



**Durée :**

2 heures



**Date et lieu :**

#### **Apprendre à s'orienter**

Mardi 23 mars 2021 à Lorient (salle PIC) de 09h à 12h00

[Inscription](#)

#### **Comprendre/mémoriser/réfléchir**

Jeudi 25 mars 2021 à Lorient (salle PIC) de 14h à 16h

[Inscription](#)

#### **Apprendre à s'organiser :**

Jeudi 18 février 2021 à Lorient (salle PIC) de 14h à 16h

[Inscription](#)

#### **Apprendre à se motiver :**

Jeudi 18 mars 2021 à Vannes (salle PIC) de 14h à 16h

[Inscription](#)



**Intervenante :**

Enseignants  
UBS

- **EXPLOITER LES OUTILS NUMÉRIQUES  
POUR ENSEIGNER**

# Panorama des dispositifs et outils numériques pour enseigner et apprendre



## OBJECTIFS

Pour débiter, ce module en ligne présentera les **principaux dispositifs pédagogiques** et les **outils numériques** dont nous entendons parler : FOAD, enseignement combiné (hybride), MOOC, SPOC, Classe inversée. Pour chaque dispositif, nous distinguerons les principes, les enjeux et les plus-values offertes au niveau des apprentissages.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun



## CONTENU

➤ **Focus** : apprentissage combiné / hybridation de cours

Ce focus a pour objectif de présenter les différents types de dispositifs de formations combinées (hybrides) et d'appréhender le type correspondant à vos pratiques d'enseignement.

Nous aborderons ensuite **les outils numériques et l'accompagnement de l'université**.

➤ **Focus** : découverte de la plateforme pédagogique

Moodle est une plateforme d'apprentissage en ligne pour la gestion de contenus et d'activités pédagogiques en complément d'enseignements présentiels ou en formations à distance. Vous prendrez en main la plateforme et découvrirez les ressources et activités principales et leurs usages.



**Durée :**

Entre 2 et 3 heures



**Date et lieu :**

À partir du 18 janvier  
[Module en ligne](#) + permanence  
Teams le 29 janvier – 10h00  
(facultative)

**[Inscription](#)**



**Intervenant :**

SUP

# Qu'est-ce qu'un cours en ligne ?



## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable d'appréhender les éléments constitutifs d'un cours en ligne



**Public cible :**  
Enseignant·e·s ,BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun

Cette formation a pour objet d'aborder les concepts inhérents au principe du cours en ligne, ainsi que son processus de création. Cette modalité d'enseignement rendue possible par l'émergence des TICE ne se résume pas à la mise en ligne de contenu, mais implique un changement dans la façon de concevoir le cours. Cette présentation porte sur ces changements et les ressources à disposition.

## ❓ QUESTIONS POSÉES

- Quelles sont les questions à se poser au moment de la conception ?
- Quels sont les outils, équipements et ressources disponibles à l'Université Bretagne Sud ?



**Durée :**  
2 heures



**Dates et lieu :**  
Jeudi 21 janvier  
À distance  
De 14h00 à 16h00



**Intervenant·e :**  
Lucas Ricroch

[Inscription](#)

# Moodle : débiter avec la plateforme pédagogique et structurer son espace



## OBJECTIFS

À l'issue de de la formation, vous connaîtrez les fonctionnalités de base de la plateforme et ses usages possibles.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun

Moodle est une plateforme d'apprentissage en ligne pour la gestion de contenus et d'activités pédagogiques en complément d'enseignements présentiels ou en formations à distance.



## PROGRAMME INDICATIF

- Présentation de la plateforme Moodle
- Aperçu & éléments de la page d'accueil
- Créer un espace de cours
- Structuration d'un espace cours sur la plateforme
- Connaître et savoir mettre en œuvre les activités (forum, classe virtuelle, test, devoir, wiki ...) & les ressources (fichiers, URL, étiquettes ...)



## QUESTIONS POSÉES

- Comment agencer son cours pour le rendre le plus clair possible aux yeux des étudiants ?
- Quels sont les éléments à faire apparaître ?
- Quels sont les conseils, recommandations ?



**Durée :**

2h00



**Dates et lieu :**

Jeudi 04 février  
À distance  
De 14h00 à 16h00



**Intervenant·e :**

Alice Dauphin  
Laurent Le Toux

[Inscription](#)

# Moodle : communiquer avec ses étudiants sur la plateforme pédagogique

## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable de choisir l'outil de communication adapté en fonction de votre scénario pédagogique.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s



**Prérequis :**  
Maîtrise des bases de Moodle

L'enseignement en ligne n'est pas synonyme d'isolement pour les étudiants. La plateforme pédagogique Moodle propose différents outils de communication synchrone (en direct) ou asynchrone (décalé dans le temps) pour permettre aux étudiants d'être informé sur l'organisation du cours, l'usage des différents outils et la réalisation des différentes activités pédagogiques afin d'instaurer une communauté d'apprentissage.

## QUESTIONS POSÉES

- Que signifie les outils de communication synchrone et asynchrone ?
- Quelles sont les différents usages pédagogiques en fonction de ces outils : tchat, forum, annonce, visioconférence ?
- Quels outils puis-je mettre en place pour que les étudiants collaborent entre eux ?



**Durée :**  
1h30



**Date et lieu :**  
Jeudi 11 mars  
À distance  
De 14h00 à 15h30



**Intervenant :**  
Alice Dauphin

[\*\*Inscription\*\*](#)



# Moodle : gamification/ludification d'un espace de cours

## OBJECTIFS

- Appréhender les principes de gamification
- Paramétrer des parcours conditionnels
- Utiliser les badges de cours Moodle
- Utiliser les plugins Baluchon et Niveaux de Moodle



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Être familier avec l'environnement de Moodle

➤ Le principe de gamification ou de ludification part d'un postulat, celui d'une prédisposition humaine au jeu, dont l'objet est d'engager les utilisateurs dans un dispositif.

Tout l'enjeu est de mettre en pratique ces mécaniques de jeu dans des situations d'apprentissage et dans le cas de cette formation, dans un espace de cours Moodle.

Nous verrons ensemble quels sont les leviers qui favorisent l'implication des étudiants ainsi que les moyens de les mettre en œuvre dans un dispositif de formation à distance ou d'apprentissage combiné.

## • PROGRAMME INDICATIF

- Tour d'horizon des principes de gamification
- Présentation d'expérimentations autour des badges
- Fonctions Moodle pour ludifier un espace de cours
- Cas pratique : mise en place de parcours conditionnel et de badges



**Durée :**  
3 heures



**Dates et lieu :**  
Jeudi 11 février  
À distance  
De 14 à 17h00



**Intervenant :** SUP  
Lucas Ricroch

[Inscription](#)

# Moodle : évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique avec l'activité Devoir



## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable d'évaluer les étudiants à l'aide des activités « Devoir ».



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Maîtrise des bases de Moodle

L'évaluation des étudiants sur la plateforme pédagogique Moodle pour le dépôt de fichiers ou la rédaction via un éditeur de texte s'appuie principalement sur l'activité « Devoir ».

Il permet de récupérer les travaux des étudiants : paramétrages, exploitation des travaux, réaliser un feedback (rétroaction), annoter un devoir, récupérer les notes



## PROGRAMME INDICATIF

- Paramétrage de base de l'activité « Devoir »
- Exploitation des travaux par le visualiseur de Moodle ou par téléchargement
- Réalisation des feedbacks (commentaire)
- Récupération des notes dans le carnet de note



**Durée :**

1h30



**Dates et lieu :**

Judi 08 avril  
À distance  
De 14h à 15h30



**Intervenant·e :**

Alice Dauphin  
Laurent Le Toux

[Inscription](#)

# Moodle : évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique avec l'activité Test – niveau 1

## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable de mettre en place un QCM/QCU sur l'activité « Test ».



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Maîtrise des bases de Moodle

L'évaluation des étudiants sur la plateforme pédagogique Moodle par un questionnaire s'appuie principalement sur l'activité « Test ». Il permet de construire ses questions, importer ses questions depuis un fichier Excel, construire ses feedbacks (rétroactions), gérer les résultats

## PROGRAMME INDICATIF

- Paramétrage de base de l'activité « test »
- Création des QCM et QCU
- Gestion du carnet de notes (exploitations, exports)



**Durée :**

2h00



**Dates et lieu :**

Jeudi 15 avril  
À distance  
De 14h à 16h00



**Intervenant·e :**

Alice Dauphin  
Laurent Le Toux

[Inscription](#)

# Moodle : évaluer les étudiants sur la plateforme pédagogique avec l'activité Test – niveau 2



## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable de mettre en place l'ensemble des types de questions dans l'activité « Test ».



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Maîtrise des bases de Moodle

L'évaluation des étudiants sur la plateforme pédagogique Moodle s'appuie principalement sur l'activité « Test » parmi les 16 types de questions proposée par Moodle : question Cloze, question calculée, appariement, glisser-déposer, etc.



## PROGRAMME INDICATIF

- Découverte des 16 différents types de questions sur Moodle
- Paramétrage basique de ses types de questions
- Gestion des évaluations manuelles
- Gestion du carnet de notes (exploitations, exports)



**Durée :**

2h00



**Dates et lieu :**

Jeudi 22 avril  
À distance  
De 14h à 16h00



**Intervenant·e :**

Alice Dauphin  
Laurent Le Toux

[Inscription](#)

# Concevoir et diffuser une vidéo pédagogique

## OBJECTIFS

À l'issue de cet atelier, vous connaîtrez les possibilités pour concevoir une vidéo pédagogique pour l'enseignement hybride / à distance.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun

La réalisation d'un vidéo permet de communiquer aux étudiants et d'animer des situations d'apprentissage. Cette activité de conception d'une vidéo pédagogique comporte différentes étapes essentielles, de l'écriture du scénario à l'intégration sur la plateforme.

## PROGRAMME INDICATIF

Cette formation sera dispensée sous un format hybride en deux temps correspondant au processus de création d'une vidéo pédagogique :

1. **Une première partie en ligne** qui abordera l'écriture du texte pour vidéo et la conception du support visuel. Ce module consiste des vidéos pédagogiques, des ressources supplémentaires et d'exemple, ainsi que des exercices d'entraînement.
2. **Des sessions individuelles en studio** qui permettront à chacun à la fois de s'exercer et de créer une première vidéo en rapport avec ses propres besoins et objectifs d'enseignement.



**Durée :**  
2 heures



**Dates et lieu :**

À partir du 1<sup>er</sup> février  
Module en ligne

+

Accompagnement individuel avec  
captation

En présentiel



**Intervenant·e :**  
SUP

[Inscription](#)

# Utiliser la classe virtuelle sur Teams et Via : enseignement, tutorat



## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable d'identifier les valeurs ajoutées de chaque outil de visioconférence et de planifier des activités adéquates.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun

La classe virtuelle est un outil pour interagir à distance en temps réel. Il permet d'échanger avec ses étudiants ou d'organiser des réunions à distance. L'Université Bretagne Sud propose deux outils avec chacun des spécificités différentes comme par exemple :

- Via pour le travail en groupe
- Teams pour ses fonctionnements facilitant l'échange

Un [module en ligne](#) est également disponible pour les fonctionnalités SVI Via.



## PROGRAMME INDICATIF

- Présentation des usages & potentiels pédagogiques possibles de ces deux outils
- Les différentes fonctionnalités : partage de documents, partage d'écran, sondage, chat



**Durée :**

2 heures



**Dates et lieu :**

Judi 04 mars  
À distance  
De 14h00 à 16h00



**Intervenant·e :**

Alice Dauphin

[Inscription](#)

# Les outils pour favoriser l'interactivité : Wooclap, H5P, boitiers de votes ...

## OBJECTIFS

À l'issue de l'atelier, vous serez capable de réaliser une séquence interactive en ligne avec vos étudiants, de la création des questions à la gestion des résultats.



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun

Les outils d'apprentissage interactif permettent à partir de la plateforme pédagogique Moodle, d'utiliser différentes activités comme le questionnaire, le nuage de mot ou « trouver sur l'image » afin d'évaluer le niveau ou la compréhension.

- ✓ « **Quizzbox** » est un outil d'évaluation ludique et interactif, où l'étudiant dispose d'une télécommande et répond, par cet intermédiaire, aux questions rédigées par l'enseignant.
- ✓ « **Wooclap** » pour créer des questionnaires (QCM, questions ouvertes), des sondages, des exercices d'appariements, etc. Chaque étudiant pourra participer depuis tout type d'appareil (smartphone, tablette, ordinateur ...).
- ✓ « **H5P** » permet de créer un diaporama de cours, un module ou d'insérer un média contenant différentes activités comme du texte, des images, des liens menant vers d'autres ressources, des boutons pour ouvrir des formulaires mais aussi des questions.
- ✓ « **Votar** » est un système de Vote en Réalité augmentée (ou de sondage d'audience). Votre public tient des feuilles imprimées avec un symbole précis, et en tant qu'orateur vous en prenez une photo sur votre smartphone avec cette application Android, qui l'analysera et comptera les votes.



## PROGRAMME INDICATIF

- Présentation de l'intérêt d'utiliser ces outils dans le cadre d'une situation d'apprentissage
- Découverte et fonctionnement des outils à distance ou en formation hybride de « Wooclap » et l'activité « H5P »
- Découverte et gestion des outils en présentiel « Votar » et « Quizzbox »



**Durée :**

1 heure 30



**Dates et lieu :**

Jeudi 20 mai  
Lorient  
De 14h00 à 15h30



**Intervenant·e :**

Alice Dauphin

[Inscription](#)



## OBJECTIFS

Connaître les différentes étapes nécessaires à la création d'un espace games pédagogique



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun



## PROGRAMME INDICATIF

D'origine japonaise, l'escape game est un phénomène mondial. Ils ont fait leur apparition en France il y a 5 ans. Le concept se situe entre le jeu de rôle et Cluedo. Il s'agit pour un groupe de personnes de s'échapper d'une pièce en résolvant des énigmes en un temps donné. Depuis maintenant plusieurs années le monde de l'éducation s'est approprié le concept, avec les escape games pédagogiques. L'objectif de ce dispositif est de favoriser l'engagement des apprenants en s'appuyant sur les principes de la ludification.

Cet atelier se déroule en deux temps :

- Matinée : découvrir les escape games pédagogiques en participant à Ulki
- Après-midi : appréhender les différentes étapes de création d'un escape game pédagogique

### ► Questions soulevées :

- Pourquoi mettre en place un escape game pédagogique ?
- Comment le dispositif peut-il répondre à des objectifs pédagogiques ?
- Comment construire son scénario et ses énigmes Quels sont les points de vigilance à observer ?

### ► Contenu :

- Définir les objectifs pédagogiques
- Déterminer le scénario
- Concevoir les énigmes
- Penser la scénographie
- Accompagner et suivre les participants
- Scénariser le briefing et le débriefing
- Tester le dispositif



**Durée :**  
6 heures



**Dates et lieu :**  
Jeudi 25 mars ou Jeudi 24 juin  
De 10h00 à 17h00



**Intervenant :**  
SUP – Lucas Ricroch

[Inscription](#)



# Découvrir les salles du campus numérique de Bretagne



## OBJECTIFS

Appréhender l'environnement des salles du campus numérique de Bretagne (salles immersives, télé-amphis) et des services associés



**Public cible :**  
Enseignant·e·s, BIATSS



**Prérequis :**  
Aucun



**De nouveaux équipements associés à des services numériques facilités (travail collaboratif, captation automatique) sont disponibles pour vos cours, réunions, séminaires.**

54 équipements ont été déployés sur l'ensemble du territoire breton. Plusieurs salles sont d'ores et déjà en service :

- ✓ 15 télé-amphithéâtres (sur les sites de l'UBS : LLSHS Lorient, IUT de Lorient, DSEG Vannes, IUT de Vannes, IUT Pontivy)
- ✓ 8 salles de téléprésence
- ✓ 5 salles de téléprésence immersive (sur les sites de l'UBS : SSI Vannes, SSI Lorient)
- ✓ 1 salle de télé-enseignement

Pour consulter la carte interactive du campus numérique de Bretagne & un descriptif des différents équipements, rendez-vous sur : <https://campusnumerique.u-bretagneloire.fr/>

L'ensemble des procédures autour de ces salles passe par le portail <https://campusnumerique.u-bretagneloire.fr/> puis « se connecter » en haut à droite.

Une documentation liée à l'usage des salles est disponible sur ce portail, sous forme de capsules vidéo pour la présentation des outils et services ou au format PDF pour leur prise en main.



**Durée :**

1h30



**Dates et lieu :**

À la demande - présentiel



**Intervenant·e :**

SUP – Lucas  
Ricroch

**Prise de rendez-vous par mail à [sup@univ-ubs.fr](mailto:sup@univ-ubs.fr)**

# Les ateliers du SUP

Durant la continuité pédagogique, les échanges de pratiques et les retours d'expérience des enseignants ont été les moteurs d'une réflexion sur la manière d'enseigner et de concevoir un cours. Le SUP organise des ateliers qui seront un moment de réflexion et de partage.

À partir d'un scénario vécu par les enseignants, à travers vos retours d'expériences et vos interrogations, ce moment peut vous permettre de trouver des idées.

## « Être présent à distance »

### Description

Dans l'enseignement en ligne, les repères habituels sont bouleversés. Les étudiants sont à distance.

Comment se repérer dans un cours à distance ? Que peut-on mettre en place pour éviter les risques de décrochage des étudiants ?

À partir d'un scénario pédagogique, nous nous pencherons sur les problèmes rencontrés dans l'enseignement en ligne à partir de ses thèmes :

- Thème 1 : le bon fonctionnement du cours
- Thème 2 : la bonne utilisation des outils
- Thème 3 : les outils synchrones
- Thème 4 : les outils asynchrones

### Objectif

Le but est d'accompagner les enseignants dans l'utilisation des outils numériques pour peut-être instaurer une communauté d'apprentissage et bien guider les étudiants à distance.

Date : Le mardi 16 février de 14h00 à 15h00 – à distance

[Lien d'inscription](#)

## « Utiliser Moodle pour enseigner en langue »

### Description

Cet atelier constitue une spécialisation de l'usage de la plateforme pédagogique Moodle dans le contexte de l'enseignement et l'apprentissage des langues. À partir des compétences du CECRL, nous travaillerons sur des scénarii pour l'utilisation :

- Des outils pour le développement des compétences orales
- Des outils pour le développement des compétences écrites
- Des outils pour les interactions en synchrone et asynchrone

### Objectif

À l'issue de cet atelier, vous serez capable de choisir le type d'activité sur Moodle en fonction des compétences en langue à développer.

Date : Le jeudi 10 juin de 14h00 à 15h00 – Lorient – en présentiel

[Lien d'inscription](#)

« Concevoir un TD en ligne »

### **Description**

À l'université, les séances de travaux dirigés (TD) sont des temps de travail en groupe restreint durant lesquels des études de cas ou des problèmes sont discutés et corrigés. À partir des scénarii de TD en présentiel, nous travaillerons sur la conceptualisation de TD à distance :

- Niveau 1 : Les étudiants corrigent au tableau et présentent leurs préparations en totalité
- Niveau 2 : Les étudiants corrigent uniquement ce qui pose problème
- Niveau 3 : Les étudiants corrigent et répondent aux questions posées par leurs collègues
- Niveau 4 : Les étudiants travaillent en groupe sur les problèmes ou études de cas
- Niveau 5 : Les étudiants travaillent en groupe et valident leurs résultats avec d'autres groupes

### **Objectif**

Le but est de concevoir un TD en ligne afin de favoriser le travail collaboratif et le travail en groupe.

Date : Le jeudi 17 juin de 14h00 à 15h00 – Vannes en présentiel

[Lien d'inscription](#)



[www.sup-ubs.fr](http://www.sup-ubs.fr)

[sup@univ-ubs.fr](mailto:sup@univ-ubs.fr)