

Formation en pédagogie universitaire et accompagnement des enseignants du supérieur

Catalogue 2026-2027

Université de Lille

Direction d'Appui à la Pédagogie et à l'Innovation (DAPI)

ÉDITORIAL

L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE : UN LEVIER AU QUOTIDIEN POUR LA RÉUSSITE ÉTUDIANTE

L'université de Lille souhaite contribuer à une société plus durable, innovante et solidaire. Cela passe par une démarche d'innovation qui associe à la fois la proposition de solutions sociales, organisationnelles ou technologiques et la prévention des vulnérabilités. L'accueil de la diversité des publics, la formation aux transitions et l'accompagnement de la réussite de toute la communauté étudiante, particulièrement en premier cycle, exigent une adaptation progressive et structurée des pratiques pédagogiques.

Pour répondre à ces enjeux structurants, l'Université de Lille s'inscrit dans une dynamique de terrain, fondée sur l'innovation pédagogique, c'est-à-dire un changement des pratiques en enseignement impliquant un éloignement de la norme et un rehaussement de la qualité des apprentissages des étudiant. es. Cette dynamique est menée par la Direction d'Appui à la Pédagogie et à l'Innovation (DAPI). Cette dernière s'affirme comme un partenaire stratégique du corps enseignant et des équipes pédagogiques ; comme un allié de proximité, au cœur des composantes et établissements-composantes de l'université.

Car enseigner à l'université ne relève pas de la simple répétition systématique du vécu de l'enseignant mais plutôt d'une véritable posture réflexive, animée par la rigueur scientifique et au cœur de laquelle se trouve un principe fondamental : l'alignement pédagogique. Cette recherche de cohérence associe donc un triptyque indissociable : les compétences visées (les objectifs), les activités d'apprentissage proposées et les modes d'évaluation retenus. Pour l'enseignant, garantir cet alignement permet de structurer son cours, d'éviter le décrochage des étudiants et de justifier objectivement les notes.

Penser l'évaluation dès la conception d'un enseignement est également le levier clé pour une transition réussie vers l'Approche par Compétences (APC), pour l'intégration de l'éthique au sein des usages des systèmes d'intelligence artificielle générative (IAg) ou pour répondre de manière efficiente aux enjeux des transitions écologique, numérique, etc. (TEDS/ODD). En clarifiant les objectifs et en adaptant les activités et les évaluations, cela permet de mieux accompagner les étudiants, de donner du sens à leurs apprentissages tout en gagnant en confiance dans ses pratiques pédagogiques.

Vous ne serez pas seul·e pour faire évoluer vos enseignements et vos pratiques pédagogiques. Vous pouvez vous appuyer sur un réseau solide et sur des interlocuteurs de proximité :

- Les conseillers et ingénieurs pédagogiques de la DAPI vous conseillent et vous accompagnent dans la mise en œuvre de vos expérimentations pédagogiques, avec ou sans le numérique.
- À leurs côtés, le réseau des référents pédagogiques de composante : enseignants au sein de vos facultés, IUT ou écoles (vos pairs), ils connaissent vos maquettes, vos publics et les réalités concrètes de votre discipline. Ils remonteront vos besoins du quotidien pour adapter l'offre de formation tout en animant la communauté enseignante locale.

Une attention toute particulière est apportée aux Néo-MCF, afin de les accompagner dès leur prise de fonctions et de leur offrir des repères utiles pour construire les enseignements. L'offre de formation et de services de la DAPI se structure en fonction de vos attentes, des orientations stratégiques, de l'actualité pédagogique et technologique. Cette année, deux enjeux prioritaires ont été définis : les formations et l'accompagnement à l'APC et aux usages des IAg en enseignement.

A l'Université de Lille, nous pensons que la pédagogie évolue et s'enrichit grâce aux échanges et aux retours d'expériences de chacun et chacune. Enseignant·e·s, enseignant·e·s-chercheur·euse·s, équipes pédagogiques : la pédagogie de demain se construit ensemble, à votre rythme et selon vos spécificités disciplinaires. Parcourez ce catalogue, découvrez les modules / formations conçus pour vous et venez nourrir vos pratiques.

Que vous souhaitiez expérimenter de nouvelles méthodes pédagogiques, proposer des enseignements hybrides, personnaliser les parcours de vos étudiantes et étudiants ou simplement échanger sur vos pratiques, l'équipe de la DAPI est à votre disposition pour vous conseiller et vous accompagner !
À vous de choisir les formations et les modalités qui vous correspondent, en fonction de vos projets, de vos contraintes et des spécificités de votre discipline.

Aux côtés de la DAPI, l'équipe présidentielle de l'Université de Lille, à travers la Vice-présidence Accompagnement professionnel et la Vice-présidence formation, soutient cette dynamique collective et encourage les initiatives pédagogiques qui contribuent à la qualité des formations et à la réussite des étudiantes et étudiants.

L'équipe de la Vice-présidence Accompagnement professionnel,
de la Vice-présidence formation et la DAPI

TABLE DES MATIÈRES

NOTION CLÉS EN PÉDAGOGIE 01

TECHNIQUES D'ANIMATION 02

LUDO-PÉDAGOGIE 03

APPROCHE PAR COMPÉTENCES 04

ÉVALUER 05

INCLUSION ET ACCESSIBILITÉ 06

TECHNO-PÉDAGOGIE 07

IA GÉNÉRATIVES 08

CYCLE 1 : NOTION CLÉ EN PÉDAGOGIE

Mettre en place du travail de groupe dans mon enseignement : pourquoi et comment ?

1

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage
→ Outiller ses activites d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Identifier les apports et les points d'attention du travail de groupe
→ Identifier les jalons de mise en œuvre du travail de groupe
→ Etablir leur posture d'enseignant selon la dynamique de groupe

Description :

Le travail de groupe peut être un puissant levier d'apprentissage… à condition d'être bien préparé ! Cet atelier vous propose de réfléchir aux enjeux, aux bonnes pratiques et à votre posture dans sa mise en œuvre. Un temps pour prendre du recul, partager vos expériences et repartir avec des repères pour intégrer le travail de groupe dans vos enseignements.

Méthodes pédagogiques :

Travail de groupe, exposé interactif

Public cible :

BIATSS, Chercheurs, Enseignants

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/7366/22761

Elaborer et présenter son syllabus

2

Format et durée : Distanciel – 1h (envoyé une à deux semaines en amont)
Présentiel – 1/2 journée (3h)

Compétences :

- → Concevoir un dispositif pédagogique,
- → Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage,
- → Guider les activités d'enseignement-apprentissage,
- → Réguler le dispositif pédagogique dans une perspective de développement continu

Objectifs d'apprentissage :

- → Identifier les fonctions et les enjeux pédagogiques du syllabus
- → Analyser de manière critique des exemples de syllabus
- → Proposer une structure claire et cohérente d'un syllabus, engageante pour les étudiants

Description :

Le premier contact avec les étudiants est un moment essentiel, il conditionne bien souvent la suite de l'enseignement. C'est notamment le moment de préciser vos objectifs pédagogiques, d'informer les étudiants de vos attentes en termes de méthode de travail et de participation au cours et de présenter les modalités d'évaluation. Beaucoup plus qu'une simple table des matières abordées dans le cours, le syllabus est un véritable outil de planification, de communication et de concertation. Sa rédaction vous permettra de matérialiser et d'expliciter tous ces éléments. Il s'agit de formaliser ce qui deviendra le contrat pédagogique que vous présenterez à vos étudiants, un levier d'engagement important qui participera à la réussite de ces derniers.

Méthodes pédagogiques :

Travail en distanciel, mise en commun des apports théoriques, mise en pratique

Public cible :

BIATSS, Chercheurs, Enseignants

Pré-requis :

Aucun

Scénariser son enseignement ou son cours avec la méthode ABC Learning Design

3

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (4h)

Compétences :

→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage
→ Outiller ses activites d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ S'approprier la méthode ABC Learning Design.
→ Adapter son enseignement aux contraintes de contexte (lieux, temps, modalités pédagogiques, etc.).
→ Concevoir des activités d'apprentissage actives favorisant l'entraînement des étudiants.
→ Collaborer avec ses pairs pour concevoir un enseignement.
→ Scénariser un enseignement en mettant l'accent sur les activités réalisées par les étudiants.

Description :

Varier les activités pédagogiques favorise les apprentissages et permet d'accroitre la motivation et l'engagement des étudiants. La méthode ABC Learning Design vise à permettre de scénariser les enseignements dans cette perspective. Cet atelier s'appuie sur les techniques développées à l'University College of London. L'atelier implique un fonctionnement collaboratif : en petits groupes, à l'aide d'un matériel imprimé, il s'agira de créer un scénario pédagogique visuel qui permettra de définir les différents types d'activités impliquées ainsi que les modalités de travail en présentiel et à distance. Cette méthode de scénarisation est utile à la fois dans le cadre de la rénovation d'un cours existant et de la conception d'un nouveau cours ou d'une nouvelle formation.

Méthodes pédagogiques :

Travail de groupe

Public cible :

BIATSS, Chercheurs

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1779/22778

Pourquoi et comment évaluer mes étudiants ?

4

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (4h)

Compétences :

→ Évaluer les apprentissages et les compétences des étudiants

Objectifs d'apprentissage :

→ Définir une stratégie d'évaluation des apprentissages dans son enseignement en :
- →précisant les objectifs de l'évaluation
- →déterminant les objets de l'évaluation
- →définissant les modalités d'évaluation

Description :

- Qu'est-ce qu'évaluer ?
- Moments et types d'évaluation
- Rôle des différents acteurs
- L'alignement constructif / triple concordance
- Les caractéristiques d'une évaluation
- Modalités de contrôles des connaissances : règlement de l'Université de Lille

Méthodes pédagogiques :

Pédagogie active, apports théoriques

Public cible :

Toute personne ayant une mission d'enseignement

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10580/22728

Développer l' interactivité dans les grands groupes (type amphi)

1

Format et durée : en présentiel – 1 journée (7h)

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique,
→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Construire son enseignement en grand groupe pour favoriser l'engagement et l'attention des étudiants.
→ Choisir une ou plusieurs techniques d'enseignement en grands groupes en fonction des objectifs d'apprentissage visés.

Description :

Notions de grands groupes, interaction, interactivité, courbe de l'attention.
Présentation et expérimentation de techniques d'animation en grands groupes.

Méthodes pédagogiques :

Travail de groupe, exposé interactif

Public cible :

Chercheurs, Enseignants

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1734/22730

Concevoir et animer un APP - apprentissage par problème

2

Format et durée : en présentiel – 1 journée (7h)

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique,
→ Évaluer les apprentissages et les compétences des étudiants,
→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage,
→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Prendre conscience des intérêts de l'approche par problème dans l'enseignement : enjeux, écueils
→ Concevoir un scénario de pédagogie active de type APP
→ Construire une situation problème

Description :

L'apprentissage par problèmes (APP) est une méthode pédagogique qui doit permettre à chaque étudiant d'acquérir des connaissances, de réaliser des apprentissages en profondeur, de travailler la compréhension et l'analyse, d'apprendre à travailler en équipe...
De nombreux enseignants du supérieur souhaitent s'engager dans cette approche pour soutenir la motivation, l'autonomie de leurs étudiants et les préparer aux problématiques professionnelles.
Pour atteindre toutes ces promesses, la construction d'un APP doit cependant répondre à un certain nombre de règles, tant au niveau de la rédaction de la situation problème qu'au scénario ou à l'animation.
Nous vous proposons, dans cet atelier, de vivre cette expérience afin de mieux l'appréhender, puis dans un second temps, d'analyser un peu plus en profondeur la conception d'une situation-problème.

Méthodes pédagogiques :

Travail de groupe, exposé interactif

Public cible :

Enseignants

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10590/22765

Premiers pas avec la classe inversée

3

Format et durée : en distanciel et en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique,
→ Évaluer les apprentissages et les compétences des étudiants,
→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage,
→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Identifier les éléments constituants d'une classe inversée
→ Analyser les intérêts et limites d'une pédagogie inversée pour les étudiants
→ Élaborer des séquences d'enseignements en classe inversée

Description :

Que ce soit dans les médias ou auprès de collègues universitaires, il est de plus en plus courant d'entendre parler de la classe inversée comme un dispositif pédagogique qui permet d'impliquer et de favoriser la motivation des étudiants. Cette méthode est basée sur une inversion des temps d'apprentissage entre le cours en présentiel et le temps hors cours. Elle consiste notamment à mettre à disposition les supports de cours ou exercices avant le cours afin que les étudiants s'approprient les notions et puissent bénéficier d'un apprentissage plus actif en présentiel. Cet atelier propose une sensibilisation à l'usage de ce dispositif dans vos enseignements.

Méthodes pédagogiques :

Classe inversée

Public cible :

Chercheurs, Enseignants

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1780/22771

Concevoir un diaporama pédagogique

4

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique,
→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage,
→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Identifier les composantes d'un diaporama pour l'enseignement
→ Construire et utiliser des outils pour faciliter la communication avec ses étudiants

Description :

Utiliser un diaporama de manière adaptée dans ses cours :
se questionner sur l'intérêt d'utiliser un diaporama en enseignement et réfléchir aux règles ergonomiques dans une logique d'accessibilité ainsi qu'aux principes pédagogiques nécessaires pour qu'un diaporama soutienne les étudiants dans leurs apprentissages.
Attention : cette formation n'est pas une formation technique aux logiciels de création de diaporama.

Méthodes pédagogiques :

Travail de groupe, exposé interactif

Public cible :

Chercheur, Enseignant, BIATSS

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10581/22731

Quelles techniques d'animation intégrer dans mon cours ?

5

Format et durée : en distanciel et en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Expérimenter quelques techniques d'animation
→ Sélectionner des techniques d'animation en fonction de son cours
→ Organiser le déroulement des activités d'apprentissage intégrant les techniques d'animation retenues

Description :

Cette journée de formation propose aux participantes et participants de découvrir et d'expérimenter différentes techniques d'animation favorisant l'engagement et l'apprentissage des étudiants. À travers les expérimentations, les échanges entre pairs et des temps de réflexion, vous serez amenés à analyser l'intérêt et les conditions d'utilisation de plusieurs méthodes d'animation.
Vous vous questionnerez sur la sélection des techniques les plus adaptées aux objectifs pédagogiques de vos enseignements et la conception d'un déroulement d'activités cohérent, intégrant ces méthodes au sein d'un de vos cours.

Méthodes pédagogiques :

Exposé interactif, expérimentation, travail en groupe

Public cible :

Chercheurs, Enseignants, BIATSS

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/5864/22751




Rassembler
5-30
60-90 min
Retour vers le futur
Construire une vision partagée dans un futur où l'objectif est déjà atteint
Cette activité change la manière classique de concevoir un planning. Elle stimule la créativité en partant du succès final et favorise l'appropriation collective des objectifs et du projet.
Le box des accusés
Diagnostiquer le fonctionnement d'une équipe en simulant un procès fictif
Ce jeu de rôle permet un diagnostic clair des forces et axes d'amélioration de l'équipe, il facilite la co-création d'un plan d'action et développe l'écoute active, la réflexion critique et la collaboration.
Les chapeaux de Bono
Réfléchir à une problématique donnée sous un angle spécifique déterminé par une couleur


SKY TEAM
PRÉPAREZ-VOUS À L'ATTERRISSAGE
Scorpion Masqué
Alexis Allard + Joan Dufour
Jérôme Soleil
COLOR WORDS
DES COULEURS, UNE GRILLE, 6 MOTS !!
1/6
10+
20'
BANKIIZ EDITIONS

Construire un escape game pour ses enseignements

1

Format et durée : en présentiel – 1 journée (7,5h)

Compétences :

→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Appréhender le potentiel pédagogique d'un escape game ;
→ Expérimenter les différentes étapes de la construction d'un escape game ;
→ Envisager d'intégrer un escape game dans ses enseignements.

Description :

Issus du monde des loisirs puis de l'entreprise, les escape games s'ouvrent désormais au milieu universitaire avec la mouvance de la ludification des enseignements. Un escape game pédagogique est un jeu d'évasion virtuel ou non, à réaliser en groupe et construit sur une succession d'énigmes permettant d'atteindre un but et des apprentissages. Cet atelier vous proposera de vivre un escape game afin d'en cerner les principaux rouages (scénarisation, (de)briefing et animation) et d'être en mesure d'amorcer la construction de ce type d'activité dans vos enseignements.

Méthodes pédagogiques :

Learning by doing

Public cible :

BIATSS, Chercheur, Enseignant

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/2103/22675

Utiliser des jeux pédagogiques pour enseigner

2

Format et durée : en présentiel – 1 journée (7h)

Compétences :

→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Appréhender le potentiel pédagogique des jeux ;
→ Découvrir différentes pratiques pédagogiques basées sur le jeu ;
→ Construire ou réutiliser des jeux pédagogiques pour les intégrer dans ses enseignements.

Description :

Depuis plusieurs années, les jeux pour la formation n'ont cessé de se développer dans de nombreux domaines. Ne vous êtes-vous jamais demandé comment les jeux pouvaient nous aider à apprendre ou à faire face à des problématiques de société ? Cet atelier propose une initiation à la création de jeux pédagogiques (avec le numérique ou non). À partir de nombreux exemples, nous nous interrogerons sur le potentiel pédagogique des jeux. Il s'agira d'identifier certains profils de joueurs et de voir quels impacts le jeu peut avoir sur l'apprentissage des étudiants. Nous présenterons plusieurs jeux pédagogiques conçus et utilisés à l'université de Lille. Nous aborderons ensuite des questions plus pratiques : Comment créer un jeu ? Comment le mettre œuvre dans son enseignement ?
Pour ceux et celles qui le souhaitent, un temps de test de jeux du commerce sera proposé sur la pause déjeuner.

Méthodes pédagogiques :

Learning by doing

Public cible :

BIATSS, Chercheur, Enseignant

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1771/22752

CYCLE 4 : APPROCHE PAR COMPÉTENCES

Initiation à l'Approche Par Compétences

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

1

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique

Objectifs d'apprentissage :

→ Comprendre les concepts clefs de l'approche par compétences
→ Concevoir un dispositif de formation en APC
→ Identifier les leviers de transformation de la formation
→ Questionner la relation entre le savoir et sa mise en application
→ Comprendre la stratégie de formation de l'université et le vocabulaire clef

Description :

L'approche par compétences (APC) transforme en profondeur la manière de concevoir les formations : il ne s'agit plus seulement de transmettre des savoirs, mais de penser leur mobilisation dans des situations concrètes. Cette formation d'initiation s'adresse à toute personne souhaitant découvrir les fondements de cette approche et en mesurer les implications pour ses propres enseignements ou dispositifs de formation.
La formation adopte un format hybride. Elle débute par un module en ligne, à suivre en autonomie, qui permet de s'approprier les concepts clés de l'APC ainsi que le vocabulaire et la stratégie de formation portés par l'université. Ce premier temps pose les bases nécessaires pour aborder sereinement la suite du parcours.
Un atelier en présentiel vient ensuite prolonger et ancrer ces apprentissages. Construit autour d'une étude de cas, il invite les participants à imaginer collectivement un dispositif de formation conçu selon l'approche par compétences. Cette mise en situation permet d'expérimenter concrètement la démarche, d'identifier les leviers de transformation de la formation et de questionner la relation entre le savoir et sa mise en application.

Méthodes pédagogiques :

Classe inversée, atelier hybride, étude de cas

Public cible :

Responsable de formation, responsable d'année, enseignant curieux

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/5852/17482

Approfondissement APC : créer une SAÉ

2

Format et durée : Atelier hybride – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique

Objectifs d'apprentissage :

→ Identifier les spécificités et le cahier des charges des Situation d'Apprentissage et d'Évaluation
→ Scénariser une SAÉ

Description :

Au cœur de l'approche par compétences, les Situations d'Apprentissage et d'Évaluation (SAÉ) constituent le moment où les étudiants mobilisent leurs ressources — savoirs, savoir-faire, attitudes — face à des situations authentiques et complexes pour développer une compétence. Concevoir une SAÉ ne s'improvise pas : elle se scénarise en équipe pédagogique et répond à un cahier des charges précis qui la distingue d'un exercice ou d'une étude de cas classique.
La formation est organisée en classe inversée. Le cadre théorique se découvre d'abord en ligne, en autonomie : les participants y identifient les spécificités d'une SAÉ, les conditions qu'elle doit remplir et le rôle qu'elle joue à la fois dans l'apprentissage et dans l'évaluation du développement des compétences. Ce premier temps permet d'arriver à l'atelier avec des repères et un vocabulaire partagés.
L'atelier est ensuite entièrement consacré à la pratique : chaque participant y travaille à la scénarisation de sa propre SAÉ, en construisant pas à pas la situation, les ressources à mobiliser et les modalités d'évaluation associées.
Pour tirer le meilleur parti de ce temps de conception, il est recommandé de s'inscrire avec les collègues avec lesquels on porte ou pourrait porter un projet de SAÉ, afin d'avancer ensemble sur un dispositif commun.
Cette formation s'inscrit dans le cycle consacré à l'approche par compétences.

Méthodes pédagogiques :

Classe inversée, travail pratique

Public cible :

Enseignants responsables de cours, équipes pédagogiques, enseignants curieux

Pré-requis :

Les participants doivent avoir suivi l'initiation APC ou devront réaliser le module d'autoformation en amont de l'atelier.

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/5860/22785

Approfondissement APC : intégrer la réflexivité dans son enseignement

3

Format et durée : Atelier présentiel avec travail préparatoire – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Évaluer les apprentissages et les compétences des étudiants

Objectifs d'apprentissage :

→ Comprendre comment la réflexivité permet de consolider les apprentissages ;
→ Mettre en oeuvre une approche réflexive chez les étudiants ;
→ Encadrer l'écriture réflexive ;
→ Evaluer les compétences à partir de l'écriture réflexive.

Description :

La réflexivité occupe une place centrale dans le développement des compétences : en prenant du recul sur ce qu'il a vécu, appris ou expérimenté, l'étudiant donne du sens à ses apprentissages et les consolide durablement. Encore faut-il savoir susciter, encadrer et exploiter cette démarche réflexive. Cet atelier, inscrit dans le cycle consacré à l'approche par compétences, propose d'explorer comment intégrer la réflexivité dans ses pratiques d'enseignement, de l'accompagnement de l'écriture réflexive jusqu'à son utilisation pour évaluer les compétences.
La formation est organisée en classe inversée. Un module en ligne permet d'abord de découvrir, en autonomie, les apports de la réflexivité pour la consolidation des apprentissages et les conditions de sa mise en œuvre auprès des étudiants. Ce parcours comprend également la réalisation d'un court écrit réflexif, qui constitue une première expérience concrète de la démarche.
Cet écrit sert ensuite de point de départ à l'atelier : à travers un dialogue et un retour d'expérience entre participants, chacun éprouve de l'intérieur ce que vivent les étudiants engagés dans une démarche réflexive. Ce vécu partagé nourrit la réflexion collective sur les manières d'encadrer l'écriture réflexive et de s'en saisir comme support d'évaluation des compétences.

Méthodes pédagogiques :

Discussion, partage de pratiques, retour réflexif

Public cible :

Enseignants souhaitant inscrire de la réflexivité dans sa formation dans ou hors Approche par Compétence

Pré-requis :

Il est préférable d'être acculturé à l'approche par compétences.
Le module d'auto-formation est chaudement recommandé.

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10598/22784


APPRENDRE


Que forment les deux brins de l'ADN ?
VALIDER
code génétique



1

Grilles critériées

Format et durée : en présentiel – 1 journée (7h)

Compétences :

→ Évaluer les apprentissages et les compétences des étudiants
→ Outiller ses activites d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Clarifier les objectifs d'apprentissage par la construction de grilles critériées ;
→ Construire des grilles pour évaluer ses étudiants et envisager l'évaluation par les pairs ;
→ Envisager les grilles comme outil de médiation enseignant/étudiants, étudiants/étudiants, enseignants/enseignants

Description :

Clarifier les attentes, rendre l'évaluation plus transparente et favoriser les apprentissages : cet atelier vous accompagne dans la conception de grilles critériées adaptées à vos enseignements. Vous découvrirez comment les utiliser pour évaluer les productions étudiantes, soutenir l'évaluation par les pairs et faire des grilles un véritable outil de dialogue entre enseignants et étudiants.

Méthodes pédagogiques :

...

Public cible :

BIATSS, Chercheur, Enseignant

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1744/22552

Pourquoi et comment évaluer mes étudiants ?

2

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (4h)

Compétences :

→ Évaluer les apprentissages et les compétences des étudiants

Objectifs d'apprentissage :

→ Définir une stratégie d'évaluation des apprentissages dans son enseignement en :
- →précisant les objectifs de l'évaluation
- →déterminant les objets de l'évaluation
- →définissant les modalités d'évaluation

Description :

- Qu'est-ce qu'évaluer ?
- Moments et types d'évaluation
- Rôle des différents acteurs
- L'alignement constructif / triple concordance
- Les caractéristiques d'une évaluation
- Modalités de contrôles des connaissances : règlement de l'Université de Lille

Méthodes pédagogiques :

Pédagogie active, apports théoriques

Public cible :

Toute personne ayant une mission d'enseignement

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10580/22728

Penser l'inclusion à l'université au-delà du handicap

1

Format et durée : en distanciel – 1h

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique.

Objectifs d'apprentissage :

→ Identifier les apports et les points d'attention du travail de groupe
→ Identifier les jalons de mise en œuvre du travail de groupe
→ Etablir leur posture d'enseignant selon la dynamique de groupe

Description :

Programme :

→ Les aménagements pour les étudiants en situation de handicap : cadre, acteurs, procédures, bonnes pratiques
→ L'accessibilité numérique : principes de base et bonnes pratiques pour diffuser des supports accessibles
→ Des exemples de pratiques pédagogiques inclusives autour de l'évaluation

Poursuite du parcours :
Ce webinaire s'inscrit dans un cycle de formations dédié à l'inclusion dans l'enseignement supérieur. Des modules complémentaires, proposés sous différents formats (ateliers, formations sur mesure), permettront d'approfondir chacun des axes abordés.

Méthodes pédagogiques :

Apports théoriques, illustrations concrètes

Public cible :

BIATSS, Chercheur, Enseignant

Pré-requis :

Aucun

Des cours Moodle inclusifs : focus sur les contenus diffusés et les ressources

2

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3h)

Compétences :

→ Concevoir un dispositif pédagogique,
→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Comprendre les enjeux de l'accessibilité numérique ;
→ Identifier et corriger les obstacles dans vos cours Moodle ;
→ Appliquer les bonnes pratiques et outils pour un enseignement plus inclusif.

Description :

L'atelier « Des cours Moodle inclusifs : bonnes pratiques et outils pour l'accessibilité » vous accompagne pas à pas pour adopter les bons réflexes de l'accessibilité numérique et favoriser l'inclusion de tous les apprenants, quelles que soient leurs situations ou leurs besoins spécifiques.
Pas besoin d'être un expert du numérique pour rendre votre espace de cours Moodle plus inclusif !
Au fil de l'atelier, vous découvrirez comment structurer vos pages, rendre vos documents plus lisibles, intégrer des médias inclusifs, et ainsi offrir à chaque étudiant, y compris ceux en situation de handicap, une expérience d'apprentissage fluide, équitable et motivante.

Méthodes pédagogiques :

Apport théorique et étude de cas

Public cible :

BIATSS, Chercheur, Enseignant

Pré-requis :

Utilisation de base de la plateforme Moodle

https://geforp.esup-portail.org/program/training/7756/22750

Les fondamentaux de Moodle

1

Format et durée : Auto-formation

Compétences :

→ Outiller ses activites d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Connaitre les bases d'utilisation de Moodle : créer et alimenter un cours Moodle

Description :

Cet atelier d'auto-formation sur Moodle vous permettra de découvrir en autonomie comment créer un cours et l'alimenter de contenus qui vont au delà de la simple mise à disposition d'un fichier PDF. A l'issue de cette formation, un webinaire d'une heure vous sera proposé afin de faire le point sur l'auto-formation et de voir un peu au delà ce qui a été appris au delà de l'auto-formation.

Méthodes pédagogiques :

Travail de groupe, exposé interactif

Public cible :

Débutant sur Moodle

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1395/22681

Découvrir Scenari Opale et concevoir des modules de formation interactifs sur différents supports de l'outil Scenari

2

Format et durée : en distanciel – 6 semaines ou 1h à 4h

Compétences :

→ Outiller ses activites d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Découvrir les possibilités offertes par Scenari Opale ;
→ Utiliser Opale en fonction des besoins pédagogiques.

Description :

Cette formation se déroule selon différentes modalités :

- un webinaire de lancement le premier jour de formation ;
- puis l'autoformation à votre rythme ;
- un webinaire de fin de formation ;
- entretien individuel de 30 minutes avant et après la formation.

L'autoformation se compose de 4 modules d'une durée d'une heure chacun. Scenari Opale est un logiciel libre permettant de créer des supports de cours multi-supports. A partir d'un seul document, l'enseignant peut produire un diaporama, un site web, un document pour l'impression papier,.... Cette formation vous présentera à partir d'exemples concrets les possibilités de Scenari Opale et vous permettra de réaliser un premier module à partir d'un de vos documents de cours.

Méthodes pédagogiques :

Formation en ligne alternant webinaires synchrones, consultation de modules de formation sur Moodle et exercices pratiques.

Public cible :

BIATSS, Enseignants, Chercheurs

Pré-requis :

Aucun

Découvrez Scenari Opale :

https://doc.scenari.software/Opale@25/fr/

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/1389/22757

Évaluer à l'ère de l'IA : repenser l'évaluation dans l'enseignement supérieur

1

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage,
→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Examiner les mutations de l'évaluation liées à l'IA
→ Comparer les 2 stratégies évaluatives face à l'IA : Combattre ou Apprivoiser
→ Tester des propositions d'évaluations avec l'IA
→ Analyser les outils d'identification IA et leurs limites

Description :

→ Enseignement des risques et des atouts de l'IA en évaluation, et des approches « combattre » et apprivoiser »,
→ Étude de retours d'expérience (France, Canada),
→ Mise en pratique : conception d'une évaluation « hybride » avec l'IA.
→ Travail d'analyse critique d'une évaluation corrigée par IA avec les étudiants,
→ Mise en pratique : usage d'un logiciel de détection d'IA
→ Débat sur les usages applicables par spécialités
→ Temps d'échange autour des stratégies adoptables avec les étudiants

Méthodes pédagogiques :

Apports théoriques, ateliers réflexifs, co-construction d'approches

Public cible :

Enseignants

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/5773/22747

Rédiger des prompts efficaces, emploi dans un cadre pédagogique

2

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage,
→ Guider les activités d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissage :

→ Comprendre le fonctionnement des IA génératives
→ Explorer des usages pédagogiques possibles
→ Maîtriser les principes du prompt engineering
→ Explorer des outils d'aide à la création de contenu pédagogique
→ Appliquer les méthodes dans des cas d'usages pédagogiques

Description :

→ Introduction aux LLMs & IA génératives
→ Attentions aux risques
→ Fondamentaux des échanges avec une IAg (prompt, biais et limites)
→ Étude de cas d'usage en groupe
→ Exploration et sélection d'outils IA adaptés au cas d'usage sélectionné
→ Création d'une activité pédagogique augmentée avec IA

Méthodes pédagogiques :

Apports théoriques, mises en pratique sur poste informatique, emploi de cas d'usage adaptés aux apprenants, débriefing collectif

Public cible :

Enseignants

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/5774/22764

Assistant IA et workflow de conception pédagogique

3

Format et durée : en présentiel – 1/2 journée (3,5h)

Compétences :

→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage,

Objectifs d'apprentissage :

→ Définir ce qu'est un assistant, et un workflow (automatisation et séquençage) et les usages possibles comme assistant pédagogique.
→ Analyser et découper en étapes en vue d'automatiser (ex: la préparation de cours, la correction avec feedback).
→ Concevoir un workflow structuré via prompting, agent/assistant, ajout de documents, voir avec outil d'automatisation.
→ Évaluer son workflow et le réviser pour en améliorer la pertinence et l'efficacité.

Description :

→ Accueil, présentation des objectifs et recueil des attentes
→ Introduction aux assistants et aux workflows : définition, usages, exemples concrets
→ Analyse individuelle : identifier un processus personnel à optimiser, partant des 2 exemples prévues «Construction de cours» et «Correction/Feedback».
→ Atelier de conception : création guidée via Gemini/GEM - notebookLM - script et outil informatique
→ Restitution de groupes, partage
→ Synthèse collective et pistes d'amélioration

Méthodes pédagogiques :

Exposé interactif, réflexion individuelle guidée, atelier pratique de conception, partage en petits groupes et feedback croisé, synthèse collective

Public cible :

Enseignants

Pré-requis :

Bases de prompting / Usages IAg

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10593/22773

IA génératives et enseignement-apprentissage : adopter des usages responsables

4

Format et durée : en distanciel – 2h

Compétences :

→ Outiller ses activités d'enseignement-apprentissage,

Objectifs d'apprentissage :

→ Identifier les principaux risques associés aux IA génératives dans un contexte d'enseignement-apprentissage : données, erreurs, biais, opacité et dépendance aux consignes.
→ Adopter des réflexes de protection des données lors de l'utilisation d'outils d'IA générative.
→ Identifier et outiller son enseignement sur les enjeux cognitifs liés à l'usage de l'IA : délégation excessive, perte d'effort intellectuel, appauvrissement possible des apprentissages.
→ Questionner les principaux enjeux environnementaux liés aux usages de l'IA générative et repérer des pratiques plus sobres.
→ Décomposer ses échanges avec un outil d'IA générative en demandes plus précises, contextualisées et responsables.
→ Construire une grille simple de bonnes pratiques avant, pendant et après l'usage de l'IA.

Description :

→ Cet atelier propose une acculturation aux usages responsables des IA génératives dans l'enseignement supérieur. Il ne vise pas seulement la prise en main d'outils, mais l'acquisition de réflexes permettant de décider quand, comment et jusqu'où les utiliser.

Programme indicatif :

→ repères sur le fonctionnement général des IA génératives et leurs limites ;
→ risques liés aux données : confidentialité, données étudiantes, données de cours ou de recherche ;
→ limites des productions : erreurs, hallucinations, biais, absence de sources fiables, manque de transparence ;
→ enjeux cognitifs : effort intellectuel, apprentissages, dépendance à l'outil, rôle de l'enseignant ;
→ enjeux environnementaux : sobriété des usages, choix des tâches pertinentes, réduction des allers-retours inutiles ;
→ mise en pratique : reformuler une demande pour la rendre plus précise, plus sobre et plus responsable ;
→ synthèse sous forme de grille de bonnes pratiques : avant, pendant et après l'usage de l'IA.

Méthodes pédagogiques :

Cours en distanciel, exploration d'outils, expérimentation avec les données

Public cible :

BIATSS, Chercheur, Enseignant

Pré-requis :

Aucun

En savoir plus sur Geforp :

https://geforp.esup-portail.org/program/training/10595/22774

Liens utiles

GEFORP

GEFORP est l'application permettant de retrouver et e s'inscrire aux ateliers de l'offre de formation de la Direction d'Appui à la Pédagogie et à l'Innovation (DAPI). L'application est accessible depuis votre ENT, dans la rubrique « Relations Humaines ».

https://geforp.esup-portail.org/

INFOTUTO

Infotuto est le site de tutoriels et de ressources pour les services numériques de l'Université de Lille.

https://infotuto.univ-lille.fr/

Contact
contact-dapi@univ-lille.fr

Site internet
→ https://dapi.univ-lille.fr/

Université de Lille
Direction d'appui à la pédagogie et à l'innovation (DAPI)
Août 2024

N'hésitez pas à contacter les conseiller·ère·s et ingénieur·e·s pédagogiques pour vous accompagner dans l'aménagement de vos parcours de formation.

→ https://dapi.univ-lille.fr/

Cette licence permet d'utiliser l'œuvre et de la partager en citant les auteurs. Elle n'autorise pas les modifications de quelque façon que ce soit ni les utilisations à des fins commerciales.

→ https://creativecommons.org/

Graphisme - photos © DAPI
Imprimerie : Université de Lille