

UN + POUR VOTRE ENSEIGNEMENT

Programme d'accueil des nouveaux professeurs et chargés de cours

21 août 2019 | Pavillon Jean Coutu, Université de Montréal

Descriptif des activités (AM)

StudiUM : Évaluation par les pairs et auto-évaluation

Présentateur : Melvin Romero, Conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 9h00 – 12h00

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle S1-139

Descriptif de l'activité : L'évaluation par les pairs et l'auto-évaluation permettent aux étudiants d'enrichir leur sens critique en faisant exercer leur *métacognition*. Dans ce type d'exercice, le rôle de l'enseignant devient celui d'un facilitateur d'évaluation auprès de chaque étudiant. Si l'enseignant utilise StudiUM dans le cadre de son cours et qu'il pratique déjà l'évaluation par les pairs ou l'autoévaluation ou qu'il désire s'initier, l'activité *Atelier d'évaluation* lui offre un environnement propice à la mise en place d'un tel exercice en ligne. StudiUM lui permet d'attribuer les pairs, de créer une grille d'évaluation en ligne, de fournir des instructions d'évaluation, la remise de travaux en ligne, ainsi que de calculer les notes finales de ses étudiants pour les transférer dans le carnet de notes.

Noter que cet atelier n'a pas comme objectif de présenter la démarche à suivre pour définir des critères d'évaluation, mais d'exposer la démarche à suivre pour les intégrer dans une grille d'évaluation en ligne.

Objectifs d'apprentissage :

- Identifier les fonctions de l'activité *Atelier d'évaluation* sur StudiUM.
- Intégrer une grille d'évaluation en ligne et la rendre disponible aux étudiants.
- Utiliser les différentes phases de l'activité de façon manuelle ou programmée.

Préalables :

- Aucun préalable

La gamification

Présentateur : Grégoire Aribaut, conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 9h00 – 12h00

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle S1-151

Descriptif de l'activité : En contexte didactique, la gamification représente l'utilisation des mécanismes du jeu pour augmenter l'adhésion et l'assimilation d'un contenu didactique par des stratégies d'appropriation et de motivation favorable à la complétion d'un parcours de formation. Elle s'inscrit parfaitement dans des stratégies d'inclusion et s'intègre dans les approches les plus innovantes de management (gestion de cohortes) pour motiver les étudiants à atteindre les objectifs visés par le cours. Plusieurs approches seront abordées pour permettre l'adaptation d'un cours selon le contexte, les demandes et attentes des étudiants et les besoins des enseignants. Intégrer la gamification peut se faire à tous les niveaux d'un cours sur des supports qui vont des plus interactifs aux plus traditionnels. Lors de cet atelier vous comprendrez comment : 1) diminuer la pression de la compétition, 2) augmenter la motivation des étudiants, 3) renforcer l'implication des étudiants en péril de décrochage, 4) préserver le rythme de la planification de votre cours.

Objectifs d'apprentissage :

- Identifier les outils pour développer son ingénierie de parcours ;
- Comprendre les possibilités offertes par les différentes options d'accessibilités ;
- Savoir mettre en place une stratégie efficace pour favoriser l'inclusion de l'apprenant et le pousser terminer sa formation en ligne.

Préalables :

- Avoir déjà développé un cours avec StudiUM

UN + POUR VOTRE ENSEIGNEMENT

Programme d'accueil des nouveaux professeurs et chargés de cours

Tendances actuelles : Le numérique pour enseigner et apprendre

Présentateur : Mohamed A. Ali Benali, Conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 9h00 – 12h00

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle S1-131

Descriptif de l'activité : Le numérique fait partie intégrante de nos réalités, tant personnelles que professionnelles, à tel point que les objets connectés, les téléphones intelligents à leur tête, sont devenus d'indispensables assistants dont il serait aujourd'hui difficile, voire impossible, de se défaire. L'éducation ne fait pas exception puisque de nombreux outils numériques servent différents contextes d'enseignement et d'apprentissage. Cet atelier se veut un espace d'information et de réflexion collégiale sur les tendances actuelles du numérique en enseignement et apprentissage. Nous discuterons plus particulièrement de la réalité virtuelle et augmentée, de l'Internet des objets, du Big Data et de l'intelligence artificielle.

Objectifs d'apprentissage :

- Décrire l'éducation numérique
- Discuter les tendances actuelles de l'usage du numérique en éducation
- Distinguer différents usages possibles du numérique en enseignement et apprentissage

Préalables :

- Aucun

StudiUM : Intégrer les résultats du vote électronique dans le carnet de notes

Présentateur : André Laflamme, Conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 9h00 – 12h00

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle S1-111

Descriptif de l'activité : C'est bien connu, l'utilisation du vote électronique en salle de cours peut accroître la qualité des interactions entre l'enseignant, les étudiants et la matière. La plus récente version du logiciel TurningPoint simplifie l'effort logistique lié à l'exploitation d'un tel dispositif en autorisant le vote à partir d'appareils mobiles (ordinateur portable, tablette, téléphone cellulaire intelligent). Dans le prolongement de l'utilisation du vote électronique avec TurningPoint, StudiUM offre maintenant la possibilité d'intégrer les résultats des scores individuels dans le carnet de notes du cours. Cette capacité permet un suivi formatif plus poussé ou encore une utilisation des télévotants pour des évaluations sommatives. Cet atelier vous propose toutes les explications, considérations et implications nécessaires à votre prise en mains d'une situation semblable dans votre cours, depuis la création des questions dans TurningPoint (avec PowerPoint) jusqu'à l'affichage des résultats personnels par les étudiants dans le carnet de notes StudiUM. Ayez en mains vos téléphones intelligents pour participer pleinement à cette activité!

Objectifs d'apprentissage :

- Se familiariser avec le vote électronique TurningPoint;
- Estimer l'effort nécessaire pour exploiter un tel dispositif dans mon cours;
- Établir les étapes de mise en place de l'intégration des résultats de votre électronique TurningPoint dans le carnet de notes de mon cours StudiUM;
- Discuter de l'importance relative de l'évaluation formative et sommative.

Préalables :

- Aucun préalable

UN + POUR VOTRE ENSEIGNEMENT

Programme d'accueil des nouveaux professeurs et chargés de cours

21 août 2019 | Pavillon Jean Coutu, Université de Montréal

Descriptifs des activités (PM)

StudiUM: Dynamiser vos cours avec H5P

Présentateur : François Lemieux-Charpentier, conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 13h30 – 16h30

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle **S1-111**

Descriptif de l'activité : H5P est un outil pour concevoir une large gamme de ressources pédagogiques interactives à intégrer à StudiUM. L'outil H5P permet notamment d'intégrer des vidéos interactifs, des fiches interactives, des scénarios à embranchements, des lignes du temps interactives, des menus accordéons, des images interactives, et bien d'autres.

Objectifs d'apprentissage :

- Découvrir le site web H5P et les ressources qui y sont disponibles
- Comprendre le potentiel pédagogique des ressources disponibles et les bonnes pratiques associées
- Concevoir deux à trois ressources H5P en fonction de ses besoins
- Intégrer les ressources H5P conçues à StudiUM de façon à stimuler l'engagement des étudiants

Préalables :

- La formation *Apprivoiser StudiUM* ou expérience équivalente
- Avoir son UNIP et mot de passe sous la main
- Il est **fortement recommandé** de participer à l'atelier avec son ordinateur personnel

« Ce que nous nous apportons les uns les autres ». L'apprentissage en situations d'interdisciplinarité

Présentateur : Mirella Tarmure, conseillère pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 13h30 – 16h30

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle **S1-131**

Descriptif de l'activité : Cet atelier, ouvert à tous, est conçu comme un espace d'appropriation active du concept de l'interdisciplinarité saisi comme innovation en contexte universitaire (notamment en pédagogie). La durée de trois heures de l'atelier permettra d'abord aux participants de se familiariser avec des ressources nouvelles, innovatrices mises en place par l'Université de Montréal pour soutenir les initiatives intersectorielles et interfacultaires. Puis, il permettra une Rencontre effective entre différents savoirs et savoir-faire grâce aux participants venus des disciplines différentes. Ceux-ci seront appelés à procéder à un exercice de simulation de l'interdisciplinarité suscitée par un enjeu de société actuel. Des aspects théoriques nécessaires comme base de la pensée interdisciplinaire seront englobés dans des activités créatives. Des approches empruntées au design thinking, à la théorie de la pleine conscience et à la création artistique favoriseront des interactions interdisciplinaires audacieuses et visionnaires.

Tout le matériel sera fourni. Tenue légère et ouverture d'esprit souhaitées.

UN + POUR VOTRE ENSEIGNEMENT

Programme d'accueil des nouveaux professeurs et chargés de cours

Objectifs d'apprentissage :

- Analyser le passage d'un contexte disciplinaire à l'un interdisciplinaire dans le contexte actuel de changement de paradigme de savoir, *ce qui leur permettra de bien circonscrire et établir leurs propres attentes (et objectifs) liées à l'enseignement de leur cours ou la création des initiatives interfacultaires.*
- Vérifier l'intégration et la collaboration comme concepts centraux dans toute démarche interdisciplinaire, *ce qui leur permettra de choisir les bonnes stratégies didactiques ou de recherche, à partir de leur discipline.*
- Générer, de manière inédite, une solution à un problème complexe, *ce qui leur permettra de faire (ou refaire) l'exercice d'une situation de création en contexte interdisciplinaire.*

Préalables :

- Aucun

Quand l'intelligence artificielle devient votre alliée pédagogique

Présentateur : Grégoire Aribaut, Conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 13h30 – 16h30

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle S1-139

Descriptif de l'activité : À l'Université de Montréal, 5 à 10% des enseignants se servent déjà dans leur pratique d'une certaine forme d'intelligence artificielle, et cela sans le savoir ! Par cette formation, vous découvrirez le fonctionnement de l'intelligence artificielle et comment structurer votre cours pour permettre la valorisation des données dites massives (Big Data) connexes aux traces d'apprentissage de vos étudiants en contexte pédagogique, depuis un double point de vue : celui de l'enseignant et celui de l'étudiant. Depuis la perspective de l'enseignant, à partir des données issues de différents rapports produits par StudiUM, vous comprendrez comment identifier les stratégies pédagogiques gagnantes : quelles sont les ressources/activités les plus populaires de votre cours, celles qui font revenir et rester vos étudiants. Également, vous saisirez mieux comment et quand activer des stratégies de recours lorsqu'un étudiant semble se diriger vers une phase de décrochage. Depuis la perspective de l'étudiant, vous verrez comment identifier les ressources qui leur permettent d'obtenir les meilleurs résultats à vos activités en ligne. Lors de cet atelier, nous analyserons un parcours type directement influencé par l'intégration d'une intelligence artificielle déjà opérationnelle avec StudiUM.

Objectifs d'apprentissage :

- Identifier les stratégies pédagogiques gagnantes
- Activer des stratégies de recours lorsqu'un étudiant semble se diriger vers une phase de décrochage
- Identifier les ressources qui leur permettent d'obtenir les meilleurs résultats à vos activités en ligne
- Analyser un parcours type directement influencé par l'intégration d'une intelligence artificielle déjà opérationnelle avec StudiUM

Préalables :

- Avoir déjà monté un cours dans Studium

UN + POUR VOTRE ENSEIGNEMENT

Programme d'accueil des nouveaux professeurs et chargés de cours

Intégrer la conférence web à votre enseignement

Présentateur : André Laflamme, conseiller pédagogique, CPU

Date et heure : 21 août 2019 ; 13h30 – 16h30

Emplacement : Pavillon Jean Coutu, salle **S1-151**

Descriptif de l'activité : Avec l'utilisation de la conférence Web, la prestation de cours, l'encadrement, l'accueil d'un conférencier invité et la collaboration entre les étudiants peuvent maintenant s'imaginer de nouvelles façons. Ne sous-estimons pas l'importance de la familiarisation des étudiants avec un tel dispositif, car elle va bien au-delà d'un simple savoir-faire technologique. La capacité de travailler conjointement avec des personnes à distance afin de réaliser une tâche, trouver une solution à un problème, débattre à propos d'idées peut être renforcée. Dans cet atelier, vous serez amené à réfléchir sur chacune des étapes qui mènent à la mise en place d'un environnement interactif synchrone en ligne lié à votre cours StudiUM. Apportez votre ordinateur portable et une paire d'écouteurs compatibles avec celui-ci pour participer activement à cette activité!

Objectifs d'apprentissage :

- Se familiariser avec des activités synchrones en ligne;
- Estimer l'effort nécessaire pour exploiter un tel dispositif dans mon cours;
- Établir les étapes de mise en place d'une activité synchrone en ligne ainsi que la préparation des étudiants;

Préalables :

- Aucun préalable