



# Enseigner

à l'université  
Paris 1 Panthéon-Sorbonne

**SE FORMER À LA PÉDAGOGIE  
ET AUX USAGES DU NUMÉRIQUE**

**2024-25**

# SOMMAIRE

## LES ATELIERS DE FORMATION

Présentation · 06  
Comment suivre les formations ? · 08

### Le programme des ateliers

Conception et organisation de cours · 12  
Interactivité · 22  
Évaluation des apprentissages · 28  
Gestion et suivi des étudiants · 34  
Posture de l'enseignant · 38  
Face caméra · 42

Les formations inter-universitaires de l'UNIF · 46  
Les formations des personnels de l'université · 47

## LES RENCONTRES PÉDAGOGIQUES

Les rencontres pédagogiques · 50  
Les « 10>20>Trente » · 51

## LA FORMATION-ACTION

La formation-action · 52  
Appels à projets pédagogiques · 53

Ressources · 54

Partenariats · 55

# SE FORMER À LA PÉDAGOGIE ET AUX USAGES DU NUMÉRIQUE

De nombreuses raisons amènent les enseignants à **s'interroger sur les pratiques pédagogiques** et à **repenser les dispositifs de formation** de l'université. La diversification des profils étudiants, l'adaptation de l'offre de formation et l'évolution des modalités d'enseignement illustrent quelques-unes de ces réflexions.

Pour soutenir ce renouveau des pratiques d'enseignement, l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne développe depuis plusieurs années une **offre spécifique d'accompagnement**, en mettant notamment l'accent sur la pédagogie universitaire et les usages du numérique. La préoccupation est double : répondre aux attentes des enseignants et contribuer à la mise en œuvre de la politique de formation de l'université.

Ce guide détaille les différents types d'accompagnement proposés : une offre **d'ateliers de formation** accessibles « à la carte » et « en parcours », un programme de **rencontres pédagogiques** pour favoriser le partage d'expériences et un dispositif de « **formation-action** » visant à accompagner sur un temps long les enseignants porteurs de projets.

Enfin, ce guide indique une **sélection de ressources** proposées par ailleurs (le plus souvent en ligne) et invite les enseignants et équipes pédagogiques à découvrir les opportunités offertes par les réseaux et associations professionnelles des domaines de la pédagogie et du numérique pour l'enseignement auxquels l'université adhère.

# LES ATELIERS DE FORMATION

“ Les ateliers que j’ai suivis m’ont permis de réfléchir sur les moyens de rendre un cours plus efficace et de captiver le public ”

**NADEERA RAJAPAKSE**  
LANGUES, LITTÉRATURES ANGLAISES  
ET ANGLO-SAXONNES

“ Les outils proposés dans le cadre des formations m’ont apporté plus de sérénité auprès des étudiants, cela m’a fait gagner en confiance. ”

**YOHAN SELPONI**  
SOCIOLOGIE, DÉMOGRAPHIE

“ Durant la pandémie, les formations proposées par l’université m’ont tout simplement permis de faire mon métier d’enseignant. ”

**ARNAUD CHEVALIER**  
SCIENCES ÉCONOMIQUES



# LES ATELIERS DE FORMATION

L'université Paris 1 Panthéon Sorbonne offre à l'ensemble des personnels enseignants la **possibilité de se former tout au long de leur parcours professionnel** à partir d'un ensemble d'ateliers proposés par le Service des Usages Numériques (SUN).

Les ateliers de formation présentés dans les pages qui suivent sont indépendants et organisés selon **six thématiques** :

1. Conception et organisation de cours
2. Interactivité
3. Évaluation des apprentissages
4. Gestion et suivi des étudiants
5. Posture de l'enseignant
6. Face caméra

## TROIS TYPES D'ATELIERS

### ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Ces ateliers visent à développer une réflexion sur les pratiques d'enseignement en lien avec la recherche pédagogique. Ils présentent différentes approches illustrées par des exemples de mise en œuvre et proposent des temps de mise en situation, de réflexion et de discussion. Durée : 3 h.

### ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Les ateliers « Enseigner avec le numérique » ont pour objectif d'identifier et d'utiliser les outils numériques adaptés à un enseignement dans la gamme des outils proposés par l'université : EPI (Espace Pédagogique Interactif), Webconférence, tablettes numériques, outils de travail collaboratif, etc. Durée : 2 h.

### FACE CAMÉRA

Les ateliers « Face caméra » donnent la possibilité aux enseignants d'apprendre, à travers une initiation au média training, à se filmer en utilisant un matériel simple (webcam, smartphone), à s'exprimer face à une caméra et à organiser des conférences en ligne.

# COMMENT SUIVRE LES FORMATIONS

## INSCRIPTION FORMATIONS À LA CARTE

Pour vous inscrire aux différentes formations proposées par l'université, il vous suffit de suivre les étapes indiquées ci-dessous :

**ÉTAPE 1** Aller sur l'intranet, rubrique DRH > Formations et concours > Les formations de l'université Paris 1 Panthéon Sorbonne >

<http://p1ps.fr/inscriptions-formations>



**ÉTAPE 2** Télécharger le formulaire de demande de formation Enseignants-Chercheurs

**ÉTAPE 3** Retourner le formulaire renseigné au service des formations, à l'adresse suivante : [concours@univ-paris1.fr](mailto:concours@univ-paris1.fr)

Les formations sont proposées tout au long de l'année universitaire pour permettre à tous les enseignants et acteurs de l'encadrement pédagogique des étudiants, quel que soit leur statut, de bénéficier d'un accompagnement adapté. Ces formations peuvent être suivies en fonction des besoins et des souhaits de chacun. Elles peuvent également être associées à un plan de formation, certains profils d'enseignants pouvant être tenus de suivre un parcours particulier afin de valider un certain nombre d'acquis et de savoir-faire.

## À LA CARTE

Vous pouvez à tout moment vous inscrire aux formations de votre choix. Le feuillet volant qui accompagne cette brochure indique les dates ainsi que les éventuelles nouvelles propositions d'ateliers. Il est régulièrement actualisé et disponible en téléchargement. Pour les demandes d'organisation de sessions de groupe : [sun-formations@univ-paris1.fr](mailto:sun-formations@univ-paris1.fr).

## EN PARCOURS

### LE PARCOURS DES NOUVEAUX ARRIVANTS À PARIS 1 PANTHÉON-SORBONNE

Ce parcours est conçu pour permettre aux enseignants nouvellement arrivés de mieux s'appropriier les outils et services numériques pédagogiques mis à leur disposition par l'université. Il se compose des ateliers suivants :

**Créer et faire vivre un Espace Pédagogique Interactif** (2h) ;

**Découvrir les EPI et d'autres outils numériques** (2h) ;

**Enregistrer et diffuser des cours avec Panopto** (2h) ;

**Rendre les étudiants actifs en CM** (3h).

### LE PARCOURS DES NOUVEAUX MAÎTRES DE CONFÉRENCES

Dans le cadre de la formation définie par le décret du 09/05/2017, les maîtres de conférences nouvellement nommés sont accompagnés par l'équipe du Service des Usages Numériques durant une année afin de réaliser un parcours personnalisé comportant deux activités :

**Participation à six ateliers de formation au choix** (trois parmi les ateliers de type « Enseigner avec le numérique » et trois parmi les ateliers de type « Pédagogie universitaire ») ;

**Montage d'un projet pédagogique ou suivi du MOOC « Se former pour enseigner dans le supérieur ».**

### LE PARCOURS DES NOUVEAUX CHARGÉS DE TD

Pour les nouveaux chargés de TD, l'université propose un parcours spécifique comprenant deux ateliers :

**Préparer et animer un TD** (3h) ; **Créer et faire vivre un EPI** (2h).

Ce parcours peut être complété par d'autres modules comme par exemple : **Gérer les conflits, Impulser le travail de groupe**, ou encore **Travailler sa voix et sa posture pour enseigner**.

### LE PARCOURS DES DOCTORANTS SOUS CONTRAT D'ENSEIGNEMENT

En lien avec les écoles doctorales, les doctorants sous contrat d'enseignement (DCE) peuvent suivre un parcours composé de deux formations :

**Découvrir les EPI et d'autres outils numériques** (2h) ;

**Scénariser son cours avec les EPI** (4h).

Ils ont la possibilité de compléter ce parcours avec d'autres modules : **Stimuler la motivation des étudiants, Choisir ses méthodes d'évaluation, Gérer les conflits, Impulser un travail de groupe, Travailler sa voix et sa posture pour enseigner**.

**INSCRIPTION FORMATIONS EN PARCOURS**  
Pour vous inscrire à un parcours, veuillez vous adresser directement au Service des Usages Numériques : [sun-formations@univ-paris1.fr](mailto:sun-formations@univ-paris1.fr)

 **Je consulte** les dates et les horaires des formations dans le feuillet central.

**CALENDRIER DES ATELIERS DE FORMATION**  
<http://p1ps.fr/calendrier-formations>





# LE PROGRAMME DES ATELIERS

PAGES 12 > 21

**CONCEPTION  
ET ORGANISATION  
DE COURS**

PAGES 22 > 27

**INTERACTIVITÉ**

PAGES 28 > 33

**ÉVALUATION  
DES APPRENTISSAGES**

PAGES 34 > 37

**GESTION ET SUIVI  
DES ÉTUDIANTS**

PAGES 38 > 41

**POSTURE  
DE L'ENSEIGNANT**

PAGES 42 > 45

**FACE CAMÉRA**

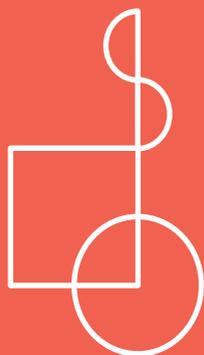
PAGE 46

Les formations de l'UNIF

PAGE 47

Les formations des personnels  
de l'université

# CONCEPTION ET ORGANISATION DE COURS



## DÉFINIR ET DÉCRIRE LE PROGRAMME D'UN COURS

Le **syllabus du cours** présente les objectifs, les pré-requis, le plan de cours ainsi que les modalités d'évaluation. Il constitue pour les étudiants un guide indispensable. Sa rédaction peut se révéler complexe. Dans cet atelier sont présentées et mises en œuvre des **méthodes d'aide à la scénarisation pédagogique** permettant de structurer un enseignement à partir d'objectifs précis.

### Objectifs

- ▲ **Définir** des objectifs d'apprentissage ;
- ▲ **Scénariser** son enseignement ;
- ▲ **Rédiger** le syllabus de son enseignement.

### Pré-requis

Avoir un identifiant et un mot de passe donnant accès à l'ENT de Paris.

### Durée

2h.

## ADOPTER UNE APPROCHE PAR COMPÉTENCES

Les établissements d'enseignement supérieur sont incités à s'engager dans l'approche-programme. Cette formation propose de réfléchir aux modalités d'**intégration de l'approche par compétences dans l'enseignement supérieur**. Elle s'articule autour d'**apports théoriques** et d'**activités** visant à identifier les leviers pour mettre en œuvre cette approche en contexte.

### Objectifs

- ▲ **Connaître l'histoire** et les enjeux pédagogiques de l'approche par compétences ;
- ▲ **Analyser les modalités** d'une approche par compétence selon la filière et la matière ;
- ▲ **Formaliser les grandes lignes** d'un projet visant le développement de compétences.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## DÉCOUVRIR LES EPI ET D'AUTRES OUTILS NUMÉRIQUES



**Les EPI (Espaces Pédagogiques Interactifs)** sont un environnement intégré en ligne doté de puissantes fonctionnalités. Cette formation permet d'en découvrir toutes les possibilités : **diffuser des ressources** de cours (PDF, vidéo, podcast), **communiquer avec les étudiants** (annonces, forums, sondages), **animer des classes virtuelles**, proposer des activités collaboratives, **évaluer les étudiants** (devoirs et QCM en ligne, détection du copier-coller).

### Objectifs

- ▲ **Identifier** des outils numériques pouvant être utilisés dans son enseignement ;
- ▲ **Avoir une vue synthétique des outils déployés à Paris 1** pour les activités d'enseignement : Ressources et activités sur les EPI, Panopto, Zoom, Office 365, Compilatio.

**Pré-requis**  
Aucun.

**Durée**  
2h.

## CRÉER ET FAIRE VIVRE UN EPI INTERACTIF ET INCLUSIF



Cet atelier présente l'outil clé pour **démarrer avec les EPI** : l'assistant de création. Il montre comment **déposer tous types de fichiers**, publier des textes et structurer son cours de différentes manières.

Il permet également de s'initier à la question de l'**ergonomie de l'EPI** et des ressources, point essentiel pour les **publics en situation de handicap**, mais également utile pour tous les destinataires quels qu'ils soient.

### Objectifs

- ▲ **Créer** un EPI (Espace Pédagogique Interactif) ;
- ▲ **Inscrire** des étudiants ;
- ▲ **Publier** des documents (fichier texte ou image) et vérifier leur accessibilité.

**Pré-requis**  
Savoir utiliser Word et Powerpoint  
Savoir convertir un fichier au format PDF.

**Durée**  
2h30

## RESSOURCES NUMÉRIQUES POUR ÉLABORER OU PROLONGER SON COURS

Cette formation présente des plateformes et moteurs de recherche (CanalU, les UNT, Fun-MOOC...) donnant **accès à des ressources pédagogiques numériques** (vidéo, modules et médias interactifs) utilisables dans les parcours des étudiants et à des médias pour illustrer un enseignement. Elle aborde leur possible **usage pédagogique**, les **droits de réutilisation**, et la mise à disposition des ressources dans un espace de cours.

### Objectifs

- ▲ **Identifier** des sites Web et des outils numériques pour rechercher des ressources ;
- ▲ **Utiliser** une ressource pédagogique numérique dans son cours.

**Pré-requis**  
Aucun.

**Durée**  
2h.

## METTRE EN PLACE UNE FORMATION HYBRIDE OU À DISTANCE

Les besoins de formation à distance se sont développés, pour remplacer un enseignement présentiel dans les **périodes de crises** (confinements, grèves, etc.) ou plus ponctuellement en cas d'**absence de l'enseignant**, d'éloignement ou d'**absence des étudiants**. À travers des exemples pratiques, cet atelier apporte des **conseils** et des **méthodes** pour mettre en place un **enseignement hybride ou à distance**.

### Objectifs

- ▲ **Clarifier** les spécificités de l'enseignement en ligne ou hybride ;
- ▲ **Concevoir** des scénarios adaptés à différents contextes ;
- ▲ **Choisir** quelques méthodes et outils adaptés aux scénarios.

**Pré-requis**  
Aucun.

**Durée**  
2h.

## CRÉER DES MODULES VIDÉO OU AUDIO AVEC PANOPTO

Dans cette formation, les caractéristiques de la solution **Panopto** (production et hébergement de vidéos pédagogiques) sont présentées. La formation aborde toutes les étapes : **installation** de Panopto dans l'EPI et sur un ordinateur (MAC ou PC), **préparation de l'enregistrement** (micro, webcam, supports...) et **diffusion de la vidéo enregistrée** dans l'EPI, **gestion des ressources audiovisuelles** (les renommer, les déplacer dans différents dossiers, les supprimer).

### Objectifs

- ▲ **Créer** une vidéo de cours avec l'outil Panopto pour une diffusion en différé ;
- ▲ **Commenter** un diaporama ou des ressources affichées à l'écran ;
- ▲ **Gérer** la mise en ligne de vidéos sur la plateforme des EPI.

### Pré-requis

Avoir un EPI.

### Durée

2h.

## ENREGISTRER ET DIFFUSER UNE SÉANCE DE COURS AVEC PANOPTO

Cet atelier présente le **dispositif « Amphis virtuels »** permettant d'enregistrer des séances de cours en amphi et de les diffuser dans un EPI. Il aborde également les possibilités offertes par Panopto pour déplacer ces vidéos, gérer leurs **droits d'accès** et effectuer des **sauvegardes** dans un dossier personnel.

### Objectifs

- ▲ **Enregistrer** un cours dans un amphi équipé ;
- ▲ **Diffuser** un enregistrement dans un EPI ;
- ▲ **Sauvegarder** un enregistrement dans Panopto.

### Pré-requis

Avoir un EPI.

### Durée

2h.

## CRÉER DES VIDÉOS INTERACTIVES AVEC PANOPTO OU H5P

Dans cette formation, vous découvrirez le **concept de vidéos interactives** et quelques **usages pédagogiques possibles**. Deux outils de production de vidéos interactives seront présentés, **Panopto et H5P**. Vous serez amené à manipuler ces solutions et à réfléchir sur le **type de production le plus adapté** à vos besoins et à votre contexte.

### Objectifs

- ▲ **Intégrer** des QCM dans une vidéo de cours pour soutenir la compréhension et la mémorisation de notions clés.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

2h.

## CRÉER DES PRÉSENTATIONS INTERACTIVES AVEC H5P

Dans cette formation, vous découvrirez le **concept de présentations interactives** et quelques **usages pédagogiques possibles**. L'outil **H5P** intégré aux **plateformes d'enseignement** vous sera présenté. Vous serez initié à la production d'une présentation interactive dans laquelle vous pourrez saisir des textes, intégrer des images, des commentaires audio, des vidéos, des quiz et des éléments interactifs. Vous serez amené à réfléchir sur le **type de production le plus adapté** à vos besoins et à votre contexte.

### Objectifs

- ▲ **Créer une ressource** pédagogique de type présentation interactive avec l'outil auteur H5P.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

1h.

## DÉCOUVRIR LES MÉDIAS INTERACTIFS H5P

Lors de cette présentation, vous découvrirez les **principales formes de médias interactifs** proposées par l'outil auteur H5P (**flash cards, quiz, vidéo, livre, présentation interactives, serious games...**). Vous serez amené à tester H5P et à réfléchir à un type de média interactif le plus adapté à vos besoins.

### Objectifs

- ▲ **Identifier** un média interactif H5P pertinent dans votre discipline pour illustrer un cours, transmettre des connaissances, entraîner vos étudiants ou encore favoriser leurs révisions.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

1h.

## ENSEIGNER AVEC L'IA

La mise à disposition du grand public d'IA génératives, constitue pour les enseignants du supérieur **à la fois une opportunité et un défi** que cette formation propose d'explorer, en amont, avec la consultation de ressources de l'université, puis avec un **atelier de formation et de réflexion** avec les formateurs et entre collègues pour **déterminer les utilisations de l'IA pertinentes pour son activité d'enseignement**.

### Objectifs

- ▲ **Connaître** le fonctionnement de l'IA, ses applications et ses limites ;
- ▲ **Découvrir** les moyens de détection disponibles ;
- ▲ **Construire une position explicite et réfléchie quant aux usages de l'IA** (permis, recommandés et prohibés pour ses étudiants).

### Pré-requis

Apporter son ordinateur portable

### Durée

2h.

## ENSEIGNER DE FAÇON PLUS INCLUSIVE

Cet atelier propose des pistes pour **mieux inclure** le nombre croissant d'étudiants en situation de handicap et **répondre aux obligations légales** d'inclusion.

Il permet de connaître la **réglementation nationale**, mais aussi de s'orienter à travers les **dispositions de Paris 1** concernant les personnes porteuses d'un handicap.

### Objectifs

- ▲ **Connaître** la réglementation ;
- ▲ **Distinguer les types de handicap** de nos étudiants de Paris 1 et les différentes façons de les accompagner au mieux ;
- ▲ **Établir des priorités d'actions pédagogiques** à destination de ce public.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## BIAIS COGNITIF ET STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE

Les **recherches en neurosciences** permettent non seulement de connaître les **stratégies efficaces d'apprentissage**, mais nous dévoilent les biais cognitifs à contrer lors des cours.

Cet atelier fait le point sur les découvertes actuelles et propose un temps de réflexion pour identifier les éléments modifiables facilement pour **faciliter l'assimilation du cours** et mieux accompagner les étudiants.

### Objectifs

- ▲ **Connaître les biais cognitifs** qui entravent l'apprentissage ;
- ▲ **Aborder** les résultats des recherches en neuroscience sur l'apprentissage ;
- ▲ **Intégrer ces points** dans l'élaboration de son enseignement.

### Pré-requis

Avoir un EPI.

### Durée

3h.

## ENSEIGNER DANS UN CONTEXTE INTERCULTUREL

La formation commence avec un **serious game digital** : vous guiderez une équipe selon différentes stratégies de communication dans un contexte interculturel. Suite à cette expérience individuelle, un **atelier d'échange** nous permettra de mieux comprendre le contexte international à Paris 1, de mieux cerner les dimensions culturelles qui encadrent notre vision du monde et d'aborder la notion d'interculturalité dans notre travail académique.

### Objectifs

- ▲ **Comprendre** les enjeux culturels à l'université, et plus particulièrement à Paris 1 ;
- ▲ **Préparer une expérience internationale** (séjour à l'étranger, coopération, intégration des étudiants internationaux) ;
- ▲ **Tester** des stratégies de communication.

### Pré-requis

Aucun

### Durée

2h.



## ENSEIGNER LA TEDS

L'enseignement de la **Transition écologique et du développement soutenable** devient obligatoire dans l'enseignement supérieur à la rentrée 2025 : cet atelier (1h en distanciel en amont, 2 h en présentiel) se propose d'accompagner les enseignants dans l'intégration de cette thématique à leur enseignement.

### Objectifs

- ▲ **Comprendre** les biais cognitifs et le phénomène d'éco-anxiété susceptible d'entraver l'enseignement de la TEDS ;
- ▲ **Mieux connaître** les ressources utilisables en L2 ;
- ▲ **Construire un parcours** de formation.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## FORMER LES ÉTUDIANTS À L'ORAL

La capacité de communiquer à l'oral est le plus souvent considérée comme un **pré-acquis** alors même leur scolarité antérieure n'y a pas vraiment formé les étudiants. Cet atelier propose de réfléchir à la **trousse à outils** à leur fournir **en fonction de leur filière** et de leur niveau.

### Objectifs

- ▲ **Analyser** l'intérêt pédagogique des différentes modalités possibles de préparation, de passage et d'évaluation ;
- ▲ **Établir des documents d'aide** et de conseil, explicitant les attendus ;
- ▲ **Échanger sur les pratiques.**

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

# INTERACTIVITÉ



## ENSEIGNER EN GRANDS GROUPES EN CM

Le cours magistral, semblant encourager un enseignement transmissif, offre néanmoins plusieurs opportunités d'**engager les étudiants** dans un **apprentissage actif** par la réflexion et le dialogue entre étudiants et/ou avec l'enseignant. Cet atelier présente quelques méthodes, outils numériques, pistes d'action et donne l'occasion de concevoir une **séance interactive en amphi**.

### Objectifs

- ▲ **Choisir** une stratégie d'enseignement selon les objectifs d'apprentissage ;
- ▲ **Identifier** différents types d'activités possibles en CM ;
- ▲ **Savoir** comment les mettre en place.

### Pré-requis

Avoir un identifiant et un mot de passe donnant accès à l'ENT de Paris.

### Durée

3 h.

## DIVERSIFIER LES ACTIVITÉS SUR LES EPI



Cet atelier propose de mettre en place des activités permettant d'une part de **recueillir l'avis des étudiants** (sondage, feedback) et d'autre part de **travailler collectivement** pour rassembler et publier des données (glossaire, base de données) ou rédiger des documents à plusieurs mains (pad, wiki). Il présente des **exemples concrets d'utilisation** dans différentes disciplines et propose de créer et expérimenter ces différentes activités.

### Objectif

- ▲ **Utiliser** des fonctionnalités avancées des EPI pour ajouter de l'interactivité dans un EPI et faire travailler les étudiants en groupe.

### Pré-requis

Avoir suivi la formation « Créer et faire vivre un EPI » ou utiliser un EPI pour un cours et être à l'aise avec les fonctionnalités de base (dépôt de documents, annonces...).

### Durée

2 h.

## ANIMER UN TD AVEC ZOOM

Dans le cadre de cet atelier, il est proposé d'aller plus loin avec **Zoom** pour animer un TD en ligne avec des étudiants. Plusieurs fonctionnalités sont abordées : le **partage d'écran**, le **diaporama commenté**, créer des salles séparées pour des **groupes**, utiliser les **sondages** ou encore télécharger la **liste des participants**.

### Objectifs

- ▲ **Utiliser** les fonctionnalités avancées de la solution Zoom ;
- ▲ **Animer** un TD ou un cours en direct à distance en webconférence.

### Pré-requis

Avoir activé son compte Zoom sur l'ENT ;  
Avoir installé Zoom sur son ordinateur, tablette ou smartphone ;  
Avoir déjà créé une webconférence avec Zoom.

### Durée

2 h.

## ORGANISER DES ACTIVITÉS COLLABORATIVES AVEC OFFICE 365

Cet atelier présente les outils de la suite Office365 (disponible sur l'ENT) essentiels au travail collaboratif pour **communiquer** (Zoom, commentaires Office), pour **co-produire des ressources** (Word, OneNote, PowerPoint), pour **organiser des idées** (Microsoft WhiteBoard), pour **s'organiser** (WhiteBoard, Excel) et **partager des ressources** (OneDrive).

### Objectifs

- ▲ **Distinguer** les différentes catégories et fonctionnalités d'outils numériques pour les travaux de groupe ;
- ▲ **Choisir** le ou les outils adaptés aux activités pédagogiques prévues.

### Pré-requis

Avoir les connaissances de base de la suite Microsoft Office.

### Durée

2 h.

## UTILISER UNE TABLETTE OU UN TABLEAU NUMÉRIQUE EN COURS

Cet atelier a pour but de permettre à l'enseignant de se familiariser avec l'utilisation d'une **tablette** (palette graphique) avec le logiciel Openboard ou d'un **TNI** (Tableau Numérique Interactif), et de concevoir des séquences d'enseignement en profitant de ces possibilités : **annotation** de documents, **cartes**, écriture d'**équations**... Ces outils favorisent la **mobilité** dans la salle et l'**interactivité**.

### Objectifs

- ▲ **Exploiter** les possibilités offertes par un TNI ou une tablette dans un cours : visualisation, interactivité, mobilité ;
- ▲ **Piloter** ces outils à l'aide d'un logiciel libre.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

2 h.

## INVERSER SA CLASSE

Cet atelier en deux temps (distanciel en autonomie puis présentiel) est l'occasion d'appréhender **différents types de classe inversée** et de choisir celui qui correspond aux objectifs que l'on souhaite atteindre. Les **retours d'expériences** d'enseignants de l'université l'ayant mise en place et les **recherches récentes** permettent de **scénariser une séance** de classe inversée.

### Objectifs

- ▲ **Définir** les différents types de classe inversée ;
- ▲ **Identifier** les avantages et les limites de la classe inversée ;
- ▲ **Scénariser** une séance en classe inversée (contenus, activités, évaluations).

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3 h.

**Remarque :** Pour profiter au mieux de cette formation, il est vivement conseillé d'apporter quelques contenus ou supports d'enseignement.



## IMPULSER LE TRAVAIL DE GROUPE EN TD

Les activités collaboratives peuvent être l'occasion pour les étudiants d'une prise de distance par rapport à leurs conceptions et pour les enseignants de **mobiliser des savoir-agir complexes**. Cet atelier aborde les **activités collaboratives** par des jeux de **mises en situation**, il indique des méthodes et outils (numériques pour certains) utiles et donne l'occasion de **scénariser une séance**.

### Objectifs

- ▲ **Identifier** les apports du travail de groupe ;
- ▲ **Concevoir** une activité collaborative répondant à des objectifs d'apprentissage ;
- ▲ **Organiser** le travail des étudiants en groupe.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

# ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES



## CHOISIR SES MÉTHODES D'ÉVALUATION

Axé sur des cas pratiques, cet atelier permet d'affiner les méthodes d'évaluation. Il montre comment créer des **grilles critériées** afin d'éviter les **biais de l'évaluation**. Il aborde également les règles de conception d'un **QCM efficace** : formulation des questions et des réponses, définition du barème.

### Objectifs

- ▲ **Choisir** une méthode d'évaluation ;
- ▲ **Définir** des critères d'évaluation ;
- ▲ **Concevoir** un questionnaire pertinent en prenant en compte les règles de rédaction.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

**Remarque :** Il est fortement conseillé d'apporter quelques contenus ou supports d'enseignement.

## ÉVALUER LES ACQUIS : ACTIVITÉ « DEVOIR »



Cet atelier montre comment créer et paramétrer l'activité « devoir » pour **recupérer et corriger les travaux des étudiants**. L'activité « devoir » est connectée au détecteur de copier-coller, Compilatio. L'atelier explique comment interpréter les données de Compilatio pour évaluer le risque de **plagiat**. Sont également abordées la **saisie des notes** sur l'EPI et leur **exportation vers Apogée**.

### Objectifs

- ▲ **Collecter** les travaux des étudiants à distance sur un EPI ;
- ▲ Les **commenter** et les **évaluer** en ligne ;
- ▲ **Détecter** le plagiat (phrases copiées sur le Web ou sur d'autres étudiants).

### Pré-requis

Connaissances de base sur les EPI (créer, modifier un EPI, y déposer des documents).

### Durée

2h.

## ÉVALUER LES ACQUIS : ACTIVITÉ « TEST »



Cet atelier permet de **prendre en main l'activité « test »** que ce soit pour des besoins génériques tels que la création d'une **banque de questions** et la **configuration** du test, ou spécifiques comme l'intégration de contenus multimédia dans le test. Les différents **types de questions possibles** (réponse courte, vrai/faux, appariement, glisser-déposer...) sont explicités et des exemples d'usages sont donnés.

### Objectifs

- ▲ **Créer** des tests en ligne avec correction automatique grâce aux EPI : questions à choix multiples ; vrai/faux ; correspondance.

### Pré-requis

Connaissances de base sur les EPI (créer, modifier un EPI, y déposer des documents).

### Durée

2h.

## UTILISER LES FONCTIONNALITÉS AVANCÉES DE L'ACTIVITÉ « DEVOIR »



Pour donner aux enseignants les moyens d'**aller plus loin dans les modes d'évaluation**, cet atelier leur permet de créer eux-mêmes des **grilles d'évaluation** et de gérer les différents **paramètres de correction** : barème, commentaires, répartition des copies, gestion de l'affichage des notes, anonymisation des copies.

### Objectifs

- ▲ **Distinguer** les différentes méthodes d'évaluation avancée proposées pour un dépôt de devoir ;
- ▲ **Identifier** les avantages et les limites de chaque méthode ;
- ▲ **Mettre en place** l'évaluation adaptée à son contexte.

### Pré-requis

Avoir déjà utilisé l'activité « devoir ».

### Durée

2h.

## UTILISER UN PORTEFEUILLE D'EXPÉRIENCES ET DE COMPÉTENCES (PEC)

Cet atelier, présente le **PEC (Portefeuille d'expériences et de compétences)**, un outil et une démarche d'**aide à l'orientation, au choix de formation et à l'insertion professionnelle**.

À travers des apports théoriques et des mises en situation, il s'agit de donner à tous ceux qui le souhaitent des éléments pour **accompagner les étudiants** dans la prise de conscience de leurs compétences afin de les aider dans la **valorisation de leur parcours** de formation et de leurs acquis issus de l'expérience.

### Objectifs

- ▲ **Intégrer** la démarche compétences ;
- ▲ **Utiliser** l'outil numérique PEC ;
- ▲ **Le mettre en place** dans les enseignements.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## COMPILATIO : COLLECTE ET VÉRIFICATION DE LA PRODUCTION ÉTUDIANTE

Compilatio est un **outil d'aide à la détection de plagiat** des travaux rendus par les étudiants. Cette formation vise à permettre aux enseignants de **prendre en main l'interface** de l'application, d'organiser la collecte des documents en liaison ou non avec les plateformes d'enseignement de Paris 1 (EPI etc.).

### Objectifs

- ▲ **Gérer la collecte** des documents ;
- ▲ **Interpréter les rapports d'analyse** (similitudes, textes générés par IA) ;
- ▲ **Affiner les résultats**.

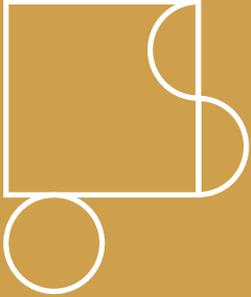
### Pré-requis

Aucun.

### Durée

2h.





# GESTION ET SUIVI DES ÉTUDIANTS

## STIMULER LA MOTIVATION DES ÉTUDIANTS

Quels sont les principaux freins à l'**engagement cognitif** des étudiants ? Par quelles **stratégies pédagogiques** peut-on stimuler l'**envie d'apprendre** ? Pour répondre à ces questions, cet atelier comprend des temps courts de transmission théorique et des jeux de formation. Ceux-ci mettent les participants en position d'acteurs et les invitent à analyser le cours de leur choix afin d'y appliquer les enseignements transmis au cours de la formation.

### Objectifs

- ▲ **Identifier** les leviers d'engagement cognitif des apprenants ;
- ▲ **S'approprier** des stratégies concrètes qui favorisent l'engagement cognitif des étudiants au cours du processus d'apprentissage.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## GÉRER LES CONFLITS QUI ENTRAVENT L'APPRENTISSAGE

Cet atelier traite des différents types de **conflits** qui entravent l'apprentissage et du rôle de l'enseignant pour l'**arbitrage**, la **négociation**, la **conciliation**. Il propose des stratégies concrètes permettant de résoudre les conflits et d'**apaiser les tensions**. Il comprend des temps de transmission théorique courts et des jeux de formation qui mettent les participants en position d'acteurs invités à rapporter des situations concrètes.

### Objectifs

- ▲ **Donner** du sens aux émotions qui génèrent des conflits ;
- ▲ **Favoriser** la mise en place et le maintien d'un climat relationnel serein ;
- ▲ **S'approprier** des stratégies concrètes de résolution des conflits.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## PARAMÉTRER DES GROUPES SUR LES EPI



Il est parfois nécessaire de **diviser des cohortes** d'étudiants pour restreindre l'accès à des activités et des documents, gérer des TD, **répartir des copies** entre correcteurs, **accorder des tiers-temps** ou pour d'autres raisons. Cet atelier présente toutes les fonctionnalités des EPI pour la gestion de groupes. Il montre pas à pas comment **créer des groupes** (manuellement, automatiquement, en important un fichier texte), et **gérer les accès**.

### Objectifs

- ▲ **Utiliser** les fonctionnalités des EPI pour gérer des groupes d'étudiants ;
- ▲ **Paramétrer** une activité avec des groupes.

### Pré-requis

Avoir suivi la formation « Créer et faire vivre un EPI » ;  
Avoir un EPI et être à l'aise avec les fonctionnalités de base (dépôts de documents, annonces...).

### Durée

2h.

## SUIVRE L'ACTIVITÉ EN LIGNE DES ÉTUDIANTS



L'une des fonctionnalités des EPI consiste à mesurer le taux de **consultation des ressources et des activités**. Cet **indicateur** est stratégique pour les enseignements hybrides ou à distance. Cet atelier présente les différents moyens de rassembler ces données et de les utiliser : extraire les **statistiques** globales, consulter l'**analyse des activités** d'un étudiant ou d'un groupe, envoyer des **relances automatiques ciblées** pour prévenir les **décrochages**.

### Objectifs

- ▲ **Consulter** et analyser les données d'apprentissage enregistrées sur les EPI ;
- ▲ **Réaliser** un suivi des activités des étudiants sur les EPI.

### Pré-requis

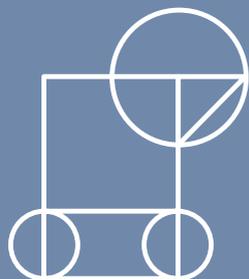
Connaissances de base sur les EPI (créer, modifier un EPI, y déposer des documents).

### Durée

2h.



# POSTURE DE L'ENSEIGNANT



## TRAVAILLER SA VOIX ET SA POSTURE POUR ENSEIGNER

À partir d'un **diagnostic vocal et corporel**, cet atelier permet de déterminer ses habitudes vocales (débit, rythme, volume, ton, musique vocale et articulation) et de prendre conscience de l'impact de l'état intérieur sur **posture et voix**. Il propose des jeux issus du **coaching théâtral et vocal** autour de la démarche, de la posture et de la voix de chacun, en groupe et semi-groupe pour mettre en cohésion corps et voix.

### Objectifs

- ▲ **Percevoir et ressentir** ses propres posture et voix ;
- ▲ **Comprendre** comment cet ensemble a un impact sur le rapport aux étudiants ;
- ▲ **Développer** des clés et outils concrets à appliquer simplement et rapidement.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

## AFFINER SES QUALITÉS DE COMMUNICATION ORALE

À partir d'une **mise en situation d'enseignement filmée**, cet atelier aide les enseignants à **améliorer la communication** avec les étudiants. Les enseignants sont invités à prendre conscience des causes de la déperdition d'informations et de l'importance de la **communication non verbale**. Des conseils pour utiliser les outils tels que le **tableau blanc**, ou le **vidéoprojecteur** sont également proposés.

### Objectifs

- ▲ **Identifier** les causes de déperdition des informations ;
- ▲ **Savoir** communiquer en utilisant le feed-back et l'écoute active ;
- ▲ **Adapter** son langage au cadre de référence des étudiants ;
- ▲ **Adapter** sa communication non verbale en cohérence avec sa communication verbale.

### Pré-requis

Aucun.

### Durée

3h.

**Remarque :** Il est conseillé d'apporter un contenu ou un support d'enseignement pour la situation filmée.

## PRÉPARER ET ANIMER UN TD

Cet atelier s'adresse aux **chargés de TD débutants** et a pour but de leur donner les bases indispensables pour organiser des activités répondant à des objectifs pédagogiques, communiquer avec les étudiants et **mener une séance de TD efficace**. Il aborde également l'aide apportée par les **outils numériques** ainsi que des **conseils**.

### Objectifs

- ▲ **Structurer** un TD ;
- ▲ **Adopter** une posture d'enseignant ;
- ▲ **Gérer** un groupe d'étudiants.

### Pré-requis

Aucun.

### Pratiques

Notamment pour animer le premier TD.

### Durée

3 h.

## COURS OUVERT

### L'apprentissage entre pairs

est l'un des moyens les plus efficaces de progresser : ce dispositif permet aux enseignants de se l'appliquer afin de résoudre une **interrogation d'ordre pédagogique**.

Après avoir déterminé un point particulier qui fera l'objet de l'observation, un enseignant stagiaire assiste au cours d'un de ses collègues volontaires. L'heure d'échange qui suit se déroule **avec la médiation d'un ingénieur pédagogique** du SUN.

### Objectifs

- ▲ **Trouver des pistes** pour répondre à une interrogation d'ordre pédagogique ;
- ▲ **Favoriser l'analyse** des interactions de cours et l'échange réflexif entre pairs ;
- ▲ **Appréhender** un style d'enseignement différent du sien.

### Pré-requis

S'intéresser à un point pédagogique mis en jeu dans le cours observé

### Durée

3 h.

## PRENDRE SOIN DE SA VOIX

À partir d'un **diagnostic vocal**, cet atelier propose un travail sur la **respiration** et la **résonance**. Par le biais de jeux issus de la pratique théâtrale, il permet à chacun de prendre conscience de ses moyens vocaux et des facteurs internes et externes agissant sur sa capacité à s'exprimer. Il présente également une approche corporelle de **gestion émotionnelle** avec des pratiques simples à utiliser en autonomie.

### Objectifs

- ▲ **Développer** sa capacité à utiliser sa voix, notamment en situation de stress ;
- ▲ **Perfectionner** son fonctionnement et son rendement vocal ;
- ▲ **Ancrer** de bonnes habitudes de fonctionnement vocal par la répétition d'exercices.

### Pré-requis

Avoir suivi la formation « Travailler sa voix et sa posture pour enseigner ».

### Durée

3 h.



# FACE CAMÉRA

## SOIGNER SES VIDÉOS DIY FACE À UNE WEBCAM OU UN SMARTPHONE

Cet atelier en ligne présente des techniques pour renforcer la **qualité de vidéos DIY** (*Do it yourself*) : règles de cadrage, soin de l'arrière-plan, gestion de la lumière et du son, choix et paramétrage de son matériel multimédia, structure du scénario ou du discours, confiance en soi face caméra...

**Durée**  
2h.

### Objectifs

- ▲ **Acquérir** des fondamentaux en audiovisuel pour se filmer ;
- ▲ **Effectuer** un enregistrement vidéo soigné avec un matériel léger ;
- ▲ **Être** plus à l'aise devant sa webcam ou son smartphone.

### Pré-requis

Suivre cette formation en étant muni d'un ordinateur, d'une webcam, d'un smartphone, d'un micro et d'un casque (ou d'écouteurs).

## CAPTIVER SON PUBLIC FACE À UNE CAMÉRA

Cet atelier offre des conseils et exercices pour améliorer sa **posture**, son **image** et son **discours** face caméra. Il présente des techniques pour **être plus à l'aise** durant un tournage en studio, à l'extérieur ou lors d'une **captation**. Il est l'occasion d'échanger sur des questions clés : culture YouTube et culture universitaire : quelle compatibilité ? S'exprimer face ou sans caméra : quelle différence ?

### Objectifs

- ▲ **Découvrir** des techniques pour être plus en confiance et à l'aise durant un tournage ou une captation ;
- ▲ **Améliorer** son image et son discours face caméra ;
- ▲ **S'initier** au média training.

### Pré-requis

Envisager ou être impliqué dans un projet nécessitant un tournage de vidéos ou une captation d'événement.

**Durée**  
3h.



## CONCEVOIR ET ORGANISER UN ÉVÉNEMENT SCIENTIFIQUE AVEC ZOOM

Cet atelier en ligne aborde la différence entre les options « **webinaire** » et « **réunion** » de Zoom. Il propose une aide méthodologique et technique pour gérer les **inscriptions des participants**, les messages et prises de parole, les micros et caméras, le **partage d'écran** ou de documents, l'organisation d'un **enregistrement vidéo**, le respect de la propriété intellectuelle, les statistiques...

**Durée**  
2h.

### Objectifs

- ▲ **Mettre** en œuvre et enregistrer un événement scientifique à distance ou en mode hybride avec l'option « webinaire » ou « réunion » de Zoom ;
- ▲ **Gérer** les participants et intervenants ;
- ▲ **Coordonner** la communication et la logistique de l'événement.

**Pré-requis** : Organiser ou envisager un projet nécessitant l'organisation d'un événement scientifique en ligne

## ARCHIVER ET DIFFUSER DES VIDÉOS OU PODCASTS AVEC LA MÉDIATHÈQUE

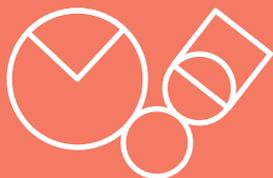
Cet atelier en ligne vous permettra de **prendre en main** la médiathèque de Paris 1, vidéothèque numérique de l'université. Vous y découvrirez comment déposer, **archiver, diffuser** et **enrichir** des fichiers vidéo ou audio dans le respect des règles de la propriété intellectuelle et du droit de/à l'image.

**Durée**  
1h30.

### Objectifs

- ▲ **Comprendre** l'interface et le fonctionnement de la médiathèque
- ▲ **Gérer** la visibilité des médias archivés (mode public, restreint...)
- ▲ **Enrichir** les vidéos ou podcasts mis en ligne (sous-titres, chapitrages...)
- ▲ **Diffuser** les médias déposés via différents supports et canaux (EPI, sites web...).

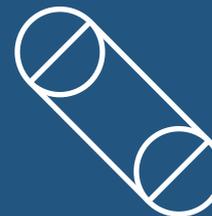
**Pré-requis** : Envisager le dépôt et/ou la diffusion de vidéos ou fichiers audio



# LES FORMATIONS INTER-UNIVERSITAIRES DE L'UNIF

L'**UNIF** (Université Numérique Île-de-France) propose aux personnels de ses établissements membres des formations aux outils et aux usages du numérique. Il s'agit d'une offre mutualisée au niveau régional, conçue en complémentarité avec les plans de formations des établissements.

Pour en savoir plus sur l'offre de  
**l'UNIF et ses modalités d'inscription**  
<http://p1ps.fr/unif-formations>



# LES FORMATIONS DES PERSONNELS DE L'UNIVERSITÉ

**Vous souhaitez vous renseigner  
sur l'ensemble des formations  
(tous domaines confondus)  
proposées aux enseignants  
de l'université ?**

Une brochure éditée chaque année par le service Formation et concours de la DRH regroupe l'ensemble des formations destinées à tous les enseignants de l'université.

**Il est disponible en téléchargement  
sur l'intranet :**  
<http://p1ps.fr/drh-formations>



# RENCONTRES FORMATION-ACTION APPELS À PROJETS

*“C’est un vrai cadre de partage en dehors de la salle des profs sur des problématiques communes au-delà de nos disciplines. C’est très positif humainement !”*

**CÉCILE OBERLÉ**  
LANGUES ET LITTÉRATURES  
GERMANIQUES ET SCANDINAVES

*“C’est l’occasion de prendre du recul sur nos pratiques pédagogiques et de réfléchir à leurs enjeux.”*

**BARBARA SEMEL**  
HISTOIRE DE L’ART ET ARCHÉOLOGIE

*“Travailler en lien avec des projets d’autres composantes permet de découvrir des problématiques transversales et de tisser un esprit d’université qui dépasse les disciplines.”*

**CLAIRE LEDUC**  
GÉOGRAPHIE

*“Ce sont des moments où on peut imaginer, avec les ingénieurs pédagogiques, les premières bases de collaborations sur de futurs projets.”*

**BORIS VALENTIN**  
ARCHÉOLOGIE



## LES RENCONTRES PÉDAGOGIQUES

Dans une démarche d'accompagnement et de **valorisation des projets et réalisations mis en place par les enseignants**, l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne donne à chacun la possibilité de venir présenter un projet pédagogique ou d'échanger librement autour de thèmes et de pratiques variées.

L'objectif de ces rencontres est avant tout de **mettre en relation** tous les **acteurs** qui participent au **développement de l'innovation pédagogique** et à **l'évolution des méthodes d'enseignement**.

Ces moments d'échanges de pratiques et de partage d'expérience peuvent s'organiser selon **différents formats (de la pause déjeuner conviviale à la journée d'étude)**. La salle de créativité du **PMF Lab** constitue un espace privilégié pour ces rendez-vous, en permettant des **rencontres en présence ou à distance**.

Les enseignants ayant mis en place une séquence pédagogique qui leur semble innovante, originale et/ou intéressante sont invités à partager leur expérience avec leurs pairs en prenant contact avec les équipes d'accompagnement du Service des Usages Numériques.

## LES « 10>20>TRENTE »

Les « 10>20>Trente » sont des **rencontres proposées aux enseignants** de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ayant pour thématique générale « Enseigner à l'université ». Le plus souvent **articulés autour d'un retour d'expérience** d'enseignant, ces rendez-vous privilégient les échanges et le partage de pratique entre les participants.

Le nom de ces rencontres vient du fait qu'elles s'articulent généralement en trois temps : **10 minutes de présentation d'une expérience**, puis **20 minutes d'échanges** en début de rencontre (sur l'expérience présentée) suivies de **30 minutes d'animation et de réflexion** sur la thématique en question.

## LA FORMATION-ACTION

La diversification de l'offre de formation et des modalités d'enseignement (présentiel, à distance, comodal, hybride...), l'évolution des pratiques pédagogiques et la place grandissante des supports audiovisuels amènent les enseignants à solliciter auprès de l'établissement un **appui** de plus en plus important **pour la mise en œuvre de leurs projets pédagogiques** (incluant ou non du numérique).

En réponse à ce besoin, le Service des Usages Numériques de l'université propose une démarche d'accueil et d'**accompagnement de projets** reposant sur le principe de la formation-action : au fur et à mesure de la réalisation du projet, les porteurs de projet et leur équipe bénéficient d'actions de formation nécessaires à leur réalisation.

Cette démarche d'accompagnement peut soutenir des projets relevant d'**initiatives individuelles** ou bien émaner d'équipes pédagogiques et de **composantes**.

Quel que soit l'avancement du projet, le Service des Usages Numériques conseille et apporte une **aide à la réalisation** en s'appuyant sur :

- une offre de services conçue pour répondre aux besoins couramment exprimés ;

- des appels à projets internes à l'établissement, visant à apporter un soutien spécifique à des initiatives en cohérence avec les objectifs stratégiques de l'université ;

- les grands dispositifs déployés dans le cadre de la politique d'établissement.

## APPELS À PROJETS PÉDAGOGIQUES

**Vous avez une idée de projet pédagogique intégrant ou non le numérique ? Vous vous interrogez sur sa faisabilité et vous voudriez bénéficier d'une aide pour le mener à bien ?**

Pour soutenir ce type d'initiative, l'université lance régulièrement des appels à projets ou des appels à manifestation d'intérêt internes. Les porteurs ont la possibilité d'être accompagnés pour l'élaboration de leur réponse.

Les projets retenus, selon leur nature et leur périmètre, peuvent se voir attribuer une enveloppe d'heures TD afin de reconnaître l'investissement des enseignants qui participent à sa conception et à sa mise en œuvre. Selon leurs besoins, les projets bénéficient d'un soutien personnalisé, notamment en ingénierie de formation et ingénierie pédagogique, production audiovisuelle, formation des acteurs du projet, gestion de projet, valorisation et diffusion institutionnelle des résultats.

Pour plus d'informations sur les appels à projets, consulter la page dédiée du site web «Enseigner avec le numérique à Paris 1» <https://numerique.pantheonsorbonne.fr/projets/appels-projets>



# RESSOURCES

## SITE WEB : « ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE À PARIS 1 »

Les site web thématique « Enseigner avec le numérique à Paris1 » **apporte un éclairage sur la politique pédagogique et numérique de l'établissement**. Il permet de prendre connaissance du programme actualisé des formations et des rencontres pédagogiques ainsi que des différents appels à projets. Il propose **une riche base de retours d'expériences** sur des dispositifs et expérimentations pédagogiques mis en place à Paris 1. Enfin, il présente **l'offre d'outils et de services numériques pédagogique** de l'université mise à disposition des enseignants.

<https://numerique.pantheonsorbonne.fr>



## EPI « ENSEIGNER À L'UNIVERSITÉ »

L'EPI « Enseigner à l'université » est un **espace de ressources** et d'informations destiné à l'ensemble des enseignants de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Il permet d'accéder à des **articles** et des **vidéos** sur le thème de la **pédagogie universitaire**, à des **repères bibliographiques** et à l'ensemble des **activités** organisées par le service des usages numériques. Les enseignants sont automatiquement inscrits à cet espace.

<http://p1ps.fr/epi-enseigner>



# PARTENARIATS

L'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne s'attache à enrichir et faire évoluer les réseaux de partenaires dans les domaines de la pédagogie universitaire et des usages du numérique. Elle est ainsi membre de plusieurs réseaux et associations professionnelles avec notamment pour objectifs le partage de réflexion, le développement professionnel des acteurs, la réalisation de projets et la mutualisation de moyens.

## AIPU

**L'Association internationale de pédagogie universitaire (AIPU)** : cette association a pour but, entre autres, de mutualiser les initiatives prises pour améliorer la qualité de l'enseignement supérieur et de participer à la valorisation de l'activité d'enseignement des enseignants-chercheurs en France. Elle organise des congrès tous les deux ans auxquels l'université Paris 1 participe régulièrement.

## FUN

**France Université Numérique (FUN)** : le GIP FUN fédère un réseau d'universités, d'écoles, d'instituts de recherche, d'agences gouvernementales, d'entreprises edtech et de contributeurs qui se consacrent à la construction de services numériques souverains pour l'éducation. FUN édite la plateforme FUN-MOOC sur laquelle l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne propose des cours gratuits et ouverts à tous.

## UNT

**Les Universités Numériques Thématiques (UNT)** : créées à l'initiative du ministère chargé de l'enseignement supérieur et rassemblées au sein de l'Université Numérique, elles ont pour mission d'accompagner la politique numérique des établissements du supérieur à travers les contenus pédagogiques qu'elles produisent et diffusent. Elles portent également des projets interuniversitaires comme par exemple le projet « écri+ » dont Paris 1 est copilote.

Guide réalisé par le  
Service des Usages Numériques  
Seconde édition étés 2024  
Contact : [sun-formations@univ-paris1.fr](mailto:sun-formations@univ-paris1.fr)

Retrouvez plus d'informations sur le site  
[numerique.pantheonsorbonne.fr](http://numerique.pantheonsorbonne.fr)



Inspiration graphique Atelier Mook

