

| La place de la bibliothèque dans l'innovation pédagogique

Date Mercredi 07, jeudi 08 et vendredi 09 décembre 2016 (18 heures)

Lieu Salle info – MédiaLille, Université de Lille 3 – Sciences Humaines et Sociales

Formateurs

Julian ALVAREZ, Responsable développement/recherche Serious game/Jeu vidéo à la CCI Grand Hainaut, Chercheur associé au laboratoire CIREL - Trigone (Université de Lille) et Chercheur TIC/TICE (Serious game) à Ludoscience (Laboratoire de Recherche et développement dédié à l'étude du jeu vidéo et du serious game) ; **Anne DOURLENS**, Chargée de ressources documentaires à l'Université de Lille 1 ; **Sébastien PICOT** (participation en attente de confirmation), Ingénieur Pédagogique Multimédia, Université de Lille 1 ; **Jacques SAUTERON**, Conservateur des bibliothèques, Responsable du Département Médiations à l'Université de Lille 1.

Responsable scientifique : **Solange HOUSSIN**, MédiaLille.

Public

Professionnels des bibliothèques.

Pré-requis

Aucun

Objectifs

- Connaître les principales méthodes et outils pédagogiques
- Connaître les méthodes pédagogiques innovantes
- Définir un serious game
- Appréhender les usages possibles des serious game en bibliothèque
- Définir et utiliser un Mooc
- Appréhender les potentialités et les enjeux de **Sup-numerique.gouv.fr** au service de la bibliothèque

Programme

Cette formation se présente sous la forme de trois jours proposant chacun un thème ; les thèmes sont liés mais vous avez la possibilité de suivre un jour, deux jours, ou l'intégralité de la formation. Merci de le préciser lors de votre inscription !

Jour 1 : L'innovation pédagogique : de quoi parle-t-on ?

- Le contexte : pourquoi parler de pédagogie en bibliothèque ?
- Rappel des fondamentaux de la pédagogie
- Aujourd'hui : les nouvelles formes de pédagogie (la classe inversée, la co-construction, la pédagogie interactive, le social learning...).
- L'impact du numérique sur les modes d'apprentissage
- Le rôle du formateur : un médiateur
- Présentation des serious game, des Mooc et autres outils liés à l'innovation pédagogique

Remarque : pour le Jour 1, vous recevrez par mail un petit document de travail une semaine avant la formation.

Jour 2 : Les serious game, définition et enjeux

- 1) Qu'est-ce qu'un serious game ? Qu'est-ce que la gamification ?
- 2) Lien avec l'apprentissage ? Quels objectifs ? Quelles sont les spécificités du serious game (apprentissage alternatif à l'apprentissage traditionnel/accessibilité, ouvert à tous/volontariat)
- 3) Les typologies et les usages du serious game (cadre général)
- 4) Les usages du serious game en bibliothèque
 - pour l'utilisateur :
 - acquérir des compétences en recherche documentaire
 - savoir analyser et maîtriser l'information
 - pour les personnels :
 - Le serious game comme outil de valorisation du patrimoine
 - Le serious game comme ressource informative active à part entière
 - Des exemples concrets ‣ petit panorama de l'existant
 - Utiliser les serious game
 - Où trouver des serious game en accès libre ? Comment les utiliser ? 150 serious games de culture scientifique référencés (Universcience)
 - Proposer des projets et/ou partenariats avec des étudiants
 - Pour faire ses propres serious game

5) Histoire de la construction d'un serious game à Lille 1

Jour 3 : Les MOOC et Sup-numerique.gouv.fr

Qu'est-ce qu'un MOOC ?

- 1) Présentation
- 2) Comment ça fonctionne ?
- 3) Panorama des principaux Mooc francophones, découverte de sup-numerique.gouv.fr
- 4) Se former et former

Les Mooc pour les bibliothèques

- 5) Valorisation des ressources pédagogiques numériques
- 6) Comment les intégrer dans l'offre de ressources
- 7) La question de l'indexation des ressources
- 8) Faciliter l'appropriation par les étudiants des ressources pédagogiques
- 9) Importance et pertinence des bibliothèques et de leurs collections comme soutien aux enseignants
- 10) Conseiller les universités dans leur utilisation d'un environnement libre et ouvert

Méthodes pédagogiques

- Apports théoriques et pratiques
- Utilisation des outils numériques
- Echanges de pratiques
- Mises en situation

Inscription : Elle peut se faire à la journée :

Mercredi 07 => *L'innovation pédagogique : de quoi parle-t-on ?*

Jedi 08 => *Les serious game, définition et enjeux*

Vendredi 09 => *Les MOOC et Sup-numerique.gouv.fr*