

JOURNÉE DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Par le numérique

5ÈME ÉDITION



LUNDI 26 JUIN 2023

9H00 À 16H30

CAMPUS D'ORLÉANS

ÉVOLUTION DES PUBLICS, NOUVELLES PRATIQUES ?

Éclairages scientifiques, échanges et ateliers



La lettre du Learning Lab-UO

Journée de l'Innovation Pédagogique par le Numérique

26 juin 2023 - IRD / BU Sciences Ouvert à tous les personnels de l'Université d'Orléans

Programme de la journée

9h00 | Café d'accueil - Hall de l'IRD

9h30 | Ouverture de la journée - **Matthieu Exbrayat**, Responsable scientifique de Pro3

Séminaire

Introduit et animé par le Learning Lab

Hugo Harari-Kermadec, Professeur des universités en Sociologie, L'étape actuelle de massification universitaire se fait de façon très différenciée suivant les établissements et suivant les disciplines. Elle conduit à un accroissement de la ségrégation des publics. Nous explorerons la composition des différents publics de l'Université d'Orléans (par discipline et cycle), en les replaçant dans le contexte national.

Anne-Lise Doyen, Maîtresse de Conférence en Psychologie : Les publics étudiants évoluent-ils ? Nous mettrons en perspective leurs besoins, leur fonctionnement socio-affectif, leur rapport aux apprentissages. Et aborderons ces questionnements dans une approche développementale et systémique.

Échanges avec les participants

12h30 | Déjeuner au restaurant universitaire de l'Anatidé (offert)

13h30 | Café - Hall de la BU Sciences

13h45 | Ateliers de Retours d'expériences (liste sur la 3e page)

16h30 | Clôture de la journée

**Vous souhaitez participer
à cette journée ?
Inscrivez-vous !**

[Evento](#)

Pour tout renseignement sur la journée

Contact : eloise.hure@univ-orleans.fr

Informations pratiques

- 1 Adresse IRD : 5 Rue du Carbone, 45100 Orléans
- 2 Adresse BU sciences: 9 rue de Saint-Amand, 45100 Orléans
- 3 En tramway : descendre à l'arrêt Parc Floral



Évènement à destination des partenaires du projet PRO3



Liste des ateliers de retours d'expériences

Deux expériences d'engagement des étudiants par la classe inversée et la ludification des évaluations en informatique - **BOICHUT Yohan**

Expérience ludique de 24h pour une évaluation par le jeu de l'acquisition de compétences et casser les codes par l'évaluation ludique pour dynamiser un CM et responsabiliser l'étudiant dans sa quête apprentissage.

Le rôle du rapporteur avec la méthode de l'évaluation par les pairs - **De La ROCHEFOUCAULD Marin**

Les étudiants du M1 DSGRH sont invités à endosser le rôle de rapporteurs afin d'évaluer leurs pairs. L'objectif est triple : placer l'étudiant dans une démarche réflexive, améliorer son implication et enfin favoriser les apprentissages.

Dynamiser ses cours avec Wooclap - **DEL CAMPO Leire**

Wooclap est un outil en ligne (accessible depuis CELENE) qui permet la création de différents types d'activités interactives (sondages, qcm, nuages de mots...) pour motiver ses étudiants et les inciter à devenir acteurs de leur apprentissage.

Engagement des étudiants dans les concours d'éloquence - **MESSINEO Dominique**

Réflexions autour des raisons pour lesquelles les étudiants investissent énergie et travail dans ces nouveaux exercices.

Outils pratiques pour faciliter l'approche par compétences - exemple d'une formation d'ingénieur informatique - **CHRISTIN Marie-Laure et BRIFFAUT Jérémy**

"Evolution des publics" : les compétences évoluent, comment les identifier ? comment les présenter ? "Nouvelles pratiques" : dans une volonté de rendre plus accessibles les objectifs d'un cours et faciliter la lisibilité vis à vis des compétences, comment communiquer son syllabus aux étudiants ?

Learning Center : investir des espaces motivants - **FALLON Barbara**

Les Learning Centers de l'INSA CVL offrent des espaces nouveaux et modulables avec différentes ressources physiques, numériques et humaines. Agréables et inspirants, ces lieux ont rapidement été investis par les étudiants et permettent de développer de nouvelles approches pédagogiques actives.

Jouer pour apprendre en Sciences de gestion - **GRILLET Carole**

Le jeu en enseignement de gestion est une pratique pédagogique très positive ! Des jeux en ligne de simulation de gestion, des jeux de dés, de cartes, de plateau... intégrer le jeu dans sa pédagogie a plusieurs avantages : dans l'acquisition de compétences comportementales (travail en groupe, échanges, persévérance), dans l'acquisition de compétences techniques (comptabilité, finance, gestion d'entreprises, stratégie ...). Préparez-vous à JOUER !

Des idées d'utilisation pédagogique de Chat GPT en cours d'anglais - **GROSSELIN Séverine**

Utilisation de ChatGPT avec les étudiants.

Entraînement de base d'un enseignant avant son premier cours de chimie (1) - **MEDUCIN Fabienne**

Un retour d'expérience d'enseignement en grand groupe 1 : la construction d'un cours de façon à se mettre dans les conditions optimales d'enseignement (avant et 1er cours).

Performance d'un enseignant en cours de chimie (2) - **ARCHAIMBAULT Françoise**

Un retour d'expérience d'enseignement en grand groupe 2 : Un cours vivant et évolutif pour rendre les étudiants acteurs de la formation (pendant et après le cours).



*Ces deux ateliers sont complémentaires !
Participez au 1er avant de participer au 2e !*

Exemple de remise à niveau en autoapprentissage avec H5P et quizz - **WEBER Rodolphe**

Retour d'expérience pour de l'auto-apprentissage avec l'outil H5P pour le fond et les quizz pour des évaluations formatives et certificatives.

Intégration des enjeux climat, énergie dans nos maquettes pédagogiques - **FORTINEAU Jérôme**

Les enjeux climat, énergie et biodiversité sont des sujets importants, portés par une demande des étudiants et déployés par les préconisations du rapport Climat Sup. Plusieurs acteurs de l'INSA CVL ont ainsi réfléchi à son intégration dans les maquettes : un moyen d'innover pédagogiquement.

La vie de la donnée scientifique par la pratique : de la conception du capteur à la publication des données - **MOREIRA Manuel**

A partir d'une approche par projet sur la métrologie environnementale, les étudiants acquièrent plusieurs compétences sur le cycle de vie de la donnée scientifique. Cette approche par projet, en équipe, durant lequel ils apprennent à travailler en groupe, réfléchissent ensemble à une question scientifique, proposent des solutions techniques et offre un modèle pédagogique axé sur l'apprentissage en faisant.

Expérience d'enseignement actif en LLCER Espagnol L3 - **LARROQUE Jimena**

L'objet est de réfléchir à voix haute sur des pratiques pédagogiques, plus précisément dans des cours de thème, civilisation, littérature ou analyse de séquences filmiques. Il sera question des stratégies mises en place pour impliquer activement les étudiants dans leurs apprentissages.

Comment gérer la distance enseignant - apprenant - **LAURENT Gautier et SIMONNEAU Anaëlle**

Enseigner est un art de la communication qui demande de trouver la « bonne distance » avec les apprenants. C'est pourtant la partie que l'on acquiert le plus à l'intuition, sur le tas, et qui varie le plus en fonction de nos personnalités et des situations. Au travers de cet atelier, on propose un temps d'échange pour cartographier les pratiques permettant de gérer la distance entre enseignants et apprenants. Venez partager vos expérimentations en la matière.