



Fonds d'Intervention Pédagogique

Propositions de la commission *ad hoc*

CFVU – 5 avril 2018

Evolution

- Pour la campagne 2018, le fonds d'intervention pédagogique est abondé à hauteur de 300 k€ au lieu de 200 k€ en 2017
- Dans ces 300 k€, 100 k€ proviennent d'un prélèvement sur fonds de roulement. Ces crédits supplémentaires doivent être utilisés en investissement exclusivement.

Projets déposés 1/2

Chiffres :

- 23 projets déposés

(pour rappel, 27 dossiers déposés en 2017, 18 en 2016, 31 en 2015 et 25 en 2014)

- 9 composantes concernées :

ALLSH (5) - ESPE (1) - FDSP (1) - FEG (1) - FSS (2) - IUT (4) -
OSU (1) - POLYTECH (1) - SCIENCES (7)

- financements demandés : de 8 340,00 € à 46 162,80 €

Projets déposés 2/2

Chiffres :

- 2 dossiers présentés en 2018 ont déjà été présentés au moins lors d'une campagne antérieure du FIP

Nature des projets :

- équipement d'espaces de formation
- jeu de simulation
- jouvence de matériel(s) pour TP
- enseignements « numériques »
- expériences pédagogiques
- sorties pédagogiques
- numérisation de cartes, numérisation d'échantillons
- ...

Composition de la commission ad hoc

- Thierry Paul
- Philippe Cassuto
- Vincent Egea
- Nathalie-Audrey Rubio
- Chantal Tardif
- Eric Valério
- Clara Molho
- Kane Marlin
- Loïc Le Mouel
- Karine van Heumen
- Christophe Mathieu

Méthodologie

- **chaque membre** de la commission évalue, **de manière indépendante, tous les dossiers**, sauf ceux émanant de sa composante
- un **formulaire** mis à disposition pour évaluer en relation avec les différents **critères de sélection présentés dans l'AAP**
- les notations : **A+, A, B ou C** (par critère et en global)
- une **discussion** en réunion plénière sur **chaque projet**
- une **consolidation des notations** dans un tableau de synthèse
- des **arbitrages et propositions** de classement
- Critères privilégiés : cohérence du projet, dimension innovante, potentiel de diffusion, pertinence du volet financier

Avis général

Dossiers/projets :

- des projets **s'insèrent dans la stratégie établissement** (plan langues, pédagogies actives , fab lab, ...),
- **quelques réponses à certaines rubriques pas toujours pertinentes**; la structure du dossier type devrait être améliorée,
- les dossiers faisant appel à du matériel informatique nécessitant une maintenance ont été **soumis à la DOSI**,
- **deux projets** ont été légèrement **modifiés**,
 - le premier **suite** à l'**avis** formulé par la **DOSI** (*changement de matériel audiovisuel*),
 - le second **suite** à une **étude comparative demandée par la commission de pré-examen** (*changement de prestataire extérieur*).

Classement proposé

(avec propositions de financement)

1. « **IOT Lab : Laboratoire de formation à la conception d'Objets Connectés** »
(IUT) / 20 528,00 €
2. « **Sécurité des Applications, Concepts et Réseaux INformatiques (SACRIN)** »
(SCIENCES) / 36 090,65 €
3. « **Ressources en langues pour l'autonomisation** »
(ALLSH) / 10 660,71 €

Classement proposé

(avec propositions de financements)

4. « **Dispositif pédagogique de valorisation des compétences appliqué aux Métiers de la médiation culturelle des arts** »

(ALLSH) / 25 650,00 €

5. « **Conception Collaborative et Solidaire** »

(IUT) / 15 408,00 €

6. « **Jeux et enjeux de politique économique** »

(FEG) / 15 824,60 €

Classement proposé

(avec propositions de financements)

7. « **Le numérique dans les formations de droit** »
(FSDP) / 31 306,80 €

7 *ex aequo*. « **Défis expérimentaux ouverts pour un apprentissage actif de la physique** »
(POLYTECH) / 10 212,80 €

9. « **Plateforme de simulation des effets thermiques** »
(IUT) / 28 758,00 €

Classement proposé

(avec propositions de financement)

10. « **Sport & Santé Connectés** »
(FSS) / 8 340,00 €

11. « **MODCARTO (MODerniser, Diffuser la CARTOgraphie)** »
(ALLSH) / 22 940,00 €

12. « **Annotathon 2.0 : un outil pédagogique performant et innovant pour l'enseignement de la Bioinformatique** »
(SCIENCES) / 27 196,15 €

Classement proposé

(avec propositions de financements)

13. « **Penser, pratiquer, filmer** »
(ALLSH) / 25 576,33 €

13 *ex aequo*. « **VirtualPal – Numérisation 3D du matériel pédagogique de paléontologie pour la création de TP virtuel** »
(SCIENCES) / 18 298,19 €

1. IOT Lab : Laboratoire de formation à la conception d'Objets Connectés

Ce projet vise à mettre en place un **laboratoire pédagogique de développement et de réalisation d'objets connectés**.

Ce laboratoire d'enseignement permettra **en un seul lieu d'accompagner** les différents publics **depuis l'idée de départ jusqu'au déploiement** de ces nouveaux objets connectés en passant par la simulation, la réalisation et les tests.

Il a pour ambition de **couvrir l'ensemble des blocs de compétences** nécessaires au domaine technique des objets connectés.

2. Sécurité des Applications, Concepts et Réseaux INformatiques (SACRIN)

Ce projet porte sur la création d'un **laboratoire de sécurité informatique**.

Les aspects matériels et logiciels de ce projet permettront :

- De **sécuriser le travail,**
- De **constituer des bibliothèques d'environnements,**
- **D'utiliser les outils professionnels d'analyse de code,**
- De **simuler des réseaux d'entreprise,**
- De **tester des politiques de sécurité et effectuer des tests d'intrusion,**
- **D'étudier les systèmes,**
- **D'étudier la protection de la confidentialité des données.**

3. Ressources en langues pour l'autonomisation

Ce projet vise à **doter les usagers du Centre de Formation et d'Autoformation en Langues d'un soutien** pour la **préparation** d'une part **des certifications en langues** et d'autre part **pour la mobilité entrante et sortante.**

Ce projet permettra :

- De repérer et éventuellement **acquérir des ressources,**
- De **former l'équipe de tuteurs** du centre **pour les fonctions de conseil.**

Présentation des autres projets retenus

4. Dispositif pédagogique de valorisation des compétences appliqué aux Métiers de la médiation culturelle des arts

Ce projet porte sur la **conception d'un dispositif pédagogique en ligne et en présence**, articulante plusieurs enseignements avec la mise en pratique professionnelle ou de recherche et sa valorisation dans les milieux professionnels.

Il s'appuie sur un **renforcement des usages du e-portfolio** dans les formations, sur le **renouvellement de la pédagogie de l'équipe enseignante** et vise à **renforcer la notion de métier et le profil de compétences** en médiation culturelle de l'art.

5. Conception Collaborative et Solidaire

Le projet a pour objectif de développer la formation des étudiants autour de **projets collaboratifs associés à la mise en œuvre du logiciel** de CAO « **3D expérience** ».

Cette démarche permettra de faire **évoluer la pédagogie de l'enseignement de la mécanique** et permettra une **collaboration** qui pourra être **proposée aux industriels**.

6. Jeux et enjeux de politique économique

Le projet consiste en des **jeux de politiques économiques** afin de compléter les enseignements de Macroéconomie et de Monnaie Banque Finance.

Ce **jeu sur ordinateur** place les étudiants en **situation de dirigeants de pays virtuels**.

Il s'agit d'appliquer à l'analyse macroéconomique et à la politique économique le **même concept que celui des jeux d'entreprises** utilisés dans le domaine de la gestion.

7. Le numérique dans les formations de droit

Ce projet vise à mettre au cœur des enseignements la **pédagogie active** par le développement de la **classe inversée**, la **simulation de procès**, les **études de cas**, la **création de cartes mentales collaboratives**.

Il reposera sur la **création de ressources pédagogiques** avec une base de données de vidéos d'experts acquise grâce à des outils de webconférence, un système de captation automatique de vidéos et d'un vidéo projecteur interactif.

7 *ex aequo*. **Défis expérimentaux ouverts pour un apprentissage actif de la physique**

Ce projet proposé sous forme de « **défi scientifique** » vise à **initier les étudiants** de première année à la **démarche expérimentale et à la modélisation** d'un problème de physique concret.

Les expériences mises en place amènent les étudiants à **se questionner sur les limites des modèles théoriques** développés en première année et à **envisager des modèles plus évolués** ouvrant la voie vers des parties de la physique plus complexes abordées les années suivantes.

9. Plateforme de simulation des effets thermiques

Ce projet consiste en la **mise en place d'une plateforme de simulation des effets thermiques** permettant d'appréhender les mécanismes thermiques et de simuler leurs effets.

L'objectif est d'amener les étudiants **à élaborer leur propre analyse** des phénomènes, puis **de la confronter avec l'aspect théorique** utilisé dans les normes ou les études sur ces sujets.

10. Sport & Santé Connectés

Le projet « Sport & Santé Connectés » vise à **développer conjointement les liens entre la théorie et la pratique** abordés dans les formations licence et master STAPS.

Il vise également à la **mutualisation des ressources pédagogiques entre différents sites** proposant les formations en Activité Physique Adaptée à la Santé (APA-S).

11. MODCARTO (M**Od**erniser, D**iff**user la C**ARTO**graphie)

Le projet MODCARTO propose **la numérisation de cartes anciennes** issues de la cartotheque du département de Géographie-Aménagement-Environnement.

L'objectif est de permettre de :

- 1- **Moderniser et professionnaliser** les méthodes d'apprentissages,
- 2- **Pérenniser et sauvegarder** le fond cartographique,
- 3- **Participer au rayonnement d'AMU** par la diffusion de cette collection de cartes.

12. Annotathon 2.0 : un outil pédagogique performant et innovant pour l'enseignement de la Bioinformatique

Ce projet consiste à faire évoluer « **Annothaton** », **concept d'apprentissage** (en pédagogie active) **en bioinformatique** développé il y a dix ans.

La demande de financement a un triple objectif :

- **Louer un serveur physique** (Machine Virtuelle, VM),
- **Développer un nouveau serveur web** (Annotathon 2.0),
- **Pérenniser l'Annotathon et le valoriser** au niveau national et international.

13. Penser, pratiquer, filmer

Le projet consiste à **équiper les espaces de formation pratique et technique cinématographique** prévus dans le bâtiment Egger.

La pédagogie développée vise à amener les étudiants à **développer une approche critique des œuvres** au regard de leurs expériences pratiques et une forte exigence formelle acquise par la confrontation et l'analyse d'œuvres du patrimoine cinématographique.

13 *ex aequo*. **VirtualPal – Numérisation 3D du matériel pédagogique de paléontologie pour la création de TP virtuel**

Ce projet a pour objectif **de numériser la collection de paléontologie** afin que les étudiants puissent, à l'aide de la plate-forme Ametice, réviser leur TP sous forme de leçon et approfondir leur apprentissage à l'aide de contenus inédits.

La **bibliothèque numérique** ainsi créée ouvrira à des modes de pédagogies innovantes (virtuelles, inversées) et **permettra aux étudiants de ne plus être limités dans leurs observations** par le temps en salle de TP.