JOURNEE DE LA PEDAGOGIE

CIPE

26 juin 2023

Résumés des présentations

Campus Aix-Schuman
Faculté de droit et de science politique, faculté des Lettres et sciences humaines

TABLE DES MATIERES

INTERVENTION 1

L'approche parcours dans le cadre de la future accréditation d'AMU 1
Pensons notre transformation : réflexions dans une université post-Covid 1
Table ronde ChatGPT 2

STANDS 3

Le label Hybrid'AMU 3
CISAM & CRVM : quand l'innovation et la réalité virtuelle s'associent au service de la culture scientifique 4
Étude de l'acceptabilité d'un outil de mobile learning open-source, collaboratif et gratuit : rôle prédicteur du but de soi-approche 5
Gamification des Apprentissages Immersifs dans la Médiatisation des Enseignements (G.A.I.M.E.) 5
Le projet Ampiric 5
Le projet DREAM-U 6
Le programme de recherche du projet DREAM-U 7
Le projet Idéal 11
Le projet Panorama 12
Le projet Tiger 13
CIVIS : des Initiatives d'innovation pédagogique 14

PRESENTATIONS 16

Etudiantes, étudiants en langue : premiers concernés ? Réflexion sur l'usage de l'intelligence artificielle dans le cadre du cours de méthodologie – rapport d'expérience 16
Pédagogie et Métaverse Solidaire 16
SMART – Smartphonique : Mesures en Autonomie avec du Reconditionnement de Téléphones 18
Le projet Metplex 19
Gamification des Apprentissages Immersifs dans la Médiatisation des Enseignements (G.A.I.M.E.) 19
VirtualPharma : un serious game en pharmacie 20
BoardZ, un tableau de bord pédagogique 21
L'actualité de PIX et Pix sur AMU (annulé en juin) 21
Expériences sur la communication langagière : du laboratoire à la salle de cours (annulé en juin) 22

ATELIERS 23

Méthode ABC pour créer ou modifier rapidement un enseignement seul(e) ou en équipe pédagogique 23
Concevoir une vidéo pédagogique 23

INTERVENTION

L'APPROCHE PARCOURS DANS LE CADRE DE LA FUTURE ACCREDITATION D'AMU

Violaine Sevrez, Sophie De Cacqueray, AMU

La présentation de l'approche parcours dans le cadre de la future accréditation peut être revue sur AMUpod en cliquant sur le lien suivant.

PENSONS NOTRE TRANSFORMATION : REFLEXIONS DANS UNE UNIVERSITE POST-COVID

Bertrand Mocquet, Expert numérique Amue et chercheur associé au Laboratoire MICA (UR 4426) de l'université Bordeaux Montaigne

Dans le contexte universitaire post-covid, nous faisons le constat quotidien que les interactions entre les deux types d'acteurs (enseignants ou enseignants-chercheurs et étudiants ou stagiaires de formation) dans l'acte pédagogique ont changé d'un point de vue des pratiques professionnelles des formateurs et des conditions d'apprentissage des étudiants, changements dûs aux technologies numériques installées par subversion ou injonction pendant la crise, mais pas uniquement.

Ses nouvelles interactions, les nouvelles pratiques qui en résultent sont-elles durables ? Du fait de leur imposition par la crise, n'est-il-pas temps de les interroger ? Ainsi que la place des technologies numériques dans la pratique professionnelle ? Que décide-t-on de nos futures conditions de travail et d'apprentissage ?

L'occasion de cette journée est bien de penser le lendemain. Nous reviendrons durant cette conférence sur quelques éléments permettant de s'enrichir de cette période pour construire le futur et son quotidien professionnel.

La conférence sera interactive, merci de venir avec un ordinateur ou un smartphone.

Publications récentes :

- Mocquet, B. (2022). La gestion de la crise sanitaire dans les universités françaises : Vers une forme de subversion du numérique universitaire. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, *19*(1), 51-67. https://doi.org/10.18162/ritpu-2022-v19n1-04
- Perlot, O., & Mocquet, B. (2022). Construction d'un hub social et formation des étudiants en ingénierie pédagogique. *Médiations et médiatisations*, (11), 70-93. https://doi.org/10.52358/mm.vi11.280

- Mocquet, B., Athanase, S., Barthel, S., & Lancéa, U. (2022). *On verra quand on aura 30 ans : Une histoire de modernisation et de mutualisation dans l'enseignement supérieur français*. Paris : Presses des Mines.
- Mocquet, B. (2021). Manager l'innovation du Sup' : Entre perception et injonction. Dans D. Bonnet, P.-E. Mérand, & P.-M. Riccio (Éds), *Management 2.1 !*. Paris : Presses des Mines. https://doi.org/10.3917/mto.012.0083
- Mocquet, B. (2020). *Gouvernance, numérique et enseignement supérieur : Une immersion dans la #TransfoNumDuSup*. Paris : Presses des Mines.

TABLE RONDE CHATGPT

Éric Olivier, DEVE pôle pédagogie – CIPE, Serge Amabile VP numérique, Jean-Marc Aimonetti Sciences, Pascale Brandt-Pomares VP déléguée CIPE-Inspé, Benoit Favre LIS, Sophie Picard ALLSH

En novembre 2022, la société OpenAI a rendu son agent conversationnel (Chatbot) GPT-3.5 public. Les performances exceptionnelles de ce Chatbot ont immédiatement créé un buzz mondial. Les spécialistes du domaine savaient que des progrès spectaculaires avaient été réalisés depuis la publication en 2017 de l'article « Attention Is All You Need » produit par une équipe de chercheurs de Google : cet article a introduit une nouvelle architecture d'intelligence artificielle (IA) appelée "Transformers" et initialement pensée pour l'amélioration de la traduction automatique. Mais avec ChatGPT, un public très large a été touché par la puissance de cette architecture d'IA, probablement comme élément d'une stratégie de conquête du marché des moteurs de recherche. Beaucoup de secteurs de la vie économique, sociale et même politique sont potentiellement touchés (en positif ou en négatif) par cette avancée scientifique et technique. L'université n'y échappe pas, aussi bien dans l'enseignement que dans la recherche. Dans cette table ronde, nous essayerons de faire un point de la situation pour les questions qui touchent à l'enseignement : comment comprendre/intégrer/contrôler/réguler les usages de ces Chatbots dans le travail d'étude, la formation et l'évaluation de nos étudiants ?

STANDS

LE LABEL HYBRID'AMU

Anne-Marie Catella - CIPE

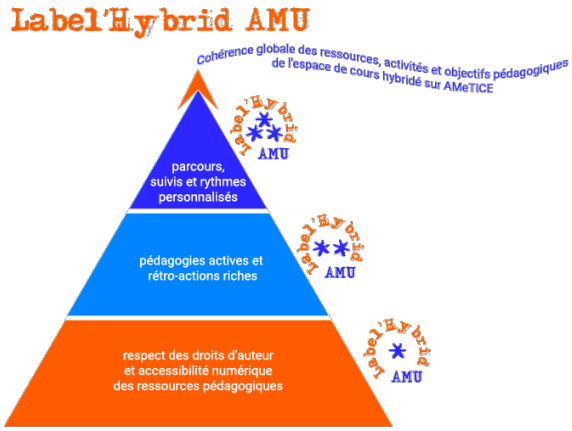
Le Label'Hybrid AMU a été mis en place pour valoriser et accompagner les enseignants dans la transformation numérique de leurs enseignements.

Il a pour objectifs de :

- Valoriser les pratiques pédagogiques améliorant les apprentissages et la réussite des étudiants,
- Contribuer à la reconnaissance des compétences pédagogiques des enseignants,
- Dynamiser la transformation numérique des enseignements et donner des indicateurs de l'avancée de cette transformation.

Il repose sur la mise en cohérence des ressources, activités et objectifs pédagogiques de l'espace de cours hybridé sur AMeTICE.

En savoir plus : https://ametice.univ-amu.fr/course/view.php?id=78874 code d'accès INFOSLABEL



Un label avec plusieurs niveaux

Plusieurs niveaux de labellisation sont définis en fonction du scénario pédagogique mis en œuvre et du niveau d'intégration du numérique dans l'enseignement. La labellisation se décline en trois niveaux permettant une progression allant de l'intégration du numérique dans les cours à la personnalisation des parcours et au suivi individualisé de chaque apprenant.

Le niveau 1 repose sur un descriptif détaillé de l'enseignement hybridé, visible par l'étudiant : objectifs généraux et spécifiques, prérequis, compétences visées, scénario d'apprentissage avec calendrier détaillé, modalités d'évaluation, nombres d'heures de l'enseignement et répartition distance/présence.

Ce descriptif mettra en avant la cohérence des ressources et activités pédagogiques avec les objectifs pédagogiques. Il est aussi demandé **de respecter les droits d'auteur de tous les contenus et de tendre vers l'accessibilité numérique de ces contenus.**

Le niveau 2 correspond à un scénario **de type pédagogie active articulant enseignement présentiel et activités en ligne**. Le scénario pédagogique permet l'appropriation personnalisée des connaissances et des compétences au travers de travaux individuels et/ou collaboratifs. L'étudiant doit trouver en plus des ressources du niveau 1, des activités lui permettant de communiquer, collaborer et apprendre en autonomie.

Le niveau 3 correspond à un **scénario de type formation en ligne individualisée**. Dans ce scénario, une désynchronisation de l'apprentissage est rendue possible par les ressources et activités pédagogiques mises à disposition des apprenants, en plus de celles de niveau 2. L'enseignant assure le suivi pédagogique individuel des étudiants à distance.

CISAM & CRVM : QUAND L'INNOVATION ET LA REALITE VIRTUELLE S'ASSOCIENT AU SERVICE DE LA CULTURE SCIENTIFIQUE

Chloé Gosse et Grâce Gnamien - CISAM, Jean-Marie Pergandi, Pauline Sauceda et Anaïs Béraud - CRVM

La CISAM est un espace unique de créativité entrepreneuriale, de rencontres et d'enrichissement sur le territoire d'Aix-Marseille, la CISAM est le fruit d'intelligences et d'ambitions partagées par la plus grande université francophone, Aix-Marseille Université, la plus vaste métropole de France, la Métropole Aix-Marseille-Provence, et deux multinationales françaises : la CMA CGM et le Groupe L'OCCITANE. Partageant une même volonté de développer culture scientifique et innovation au service de l'essor économique, ces partenaires se sont unis autour d'un concept inédit : regrouper sur un même site l'ensemble des ressources permettant de stimuler les démarches innovantes et d'en fluidifier le parcours. Lieu de rencontres, de création, d'incubation de projets, et d'accélération, la CISAM s'affirme comme un espace au service de tous ceux qui innovent sur le territoire d'Aix-Marseille.

Le Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée est un studio digital XR/VR/AR/3D/2D/360 et la première plateforme française dédiée à la recherche en sciences cognitives et comportementales.

ÉTUDE DE L'ACCEPTABILITÉ D'UN OUTIL DE MOBILE LEARNING OPEN-SOURCE, COLLABORATIF ET GRATUIT : ROLE PRÉDICTEUR DU BUT DE SOI-APPROCHE

Kane Marlin, Inspé

L'objectif est d'étudier l'acceptabilité d'un outil de mobile learning collaboratif par des enseignants stagiaires et titulaires, avant utilisation. Artefac est un outil de mobile learning collaboratif libre permettant de créer des cours en ligne (vidéo, questionnaires, RA…) stockés dans une base de données accessible aux élèves et aux autres enseignants.

Une étude par questionnaire a été menée auprès de 400 enseignants stagiaires et titulaires du premier et du second degré, mesurant différentes variables : utilité perçue, facilité d'utilisation perçue, plaisir perçu et intention d'utiliser l'outil Artefac.

Ces variables sont mises en relation avec d'autres comme l'âge, le sexe, les habitudes numériques ou la volonté (ou non) de s'améliorer au quotidien (nommée but de soi-approche) des enseignants.

Les résultats montrent que ce type d'outil est plutôt bien accepté par les enseignants, qu'importe leur discipline enseignée, leur statut ou le contexte de leur établissement. Le but de soi-approche affecte effectivement leur acceptabilité de l'outil, permettant de mieux comprendre certaines variables affectant leurs choix.

GAMIFICATION DES APPRENTISSAGES IMMERSIFS DANS LA MEDIATISATION DES ENSEIGNEMENTS (G.A.I.M.E.)

Jean-Francis Ranucci, Patrick Brun - INSPé, et Thomas Garcia – Académie d'Aix-Marseille

Voir la présentation du stand ci-après dans la partie présentation.

LE PROJET AMPIRIC

Nicolas Mascret, Jonathan Mirault, Laurence Ibert-Huet et Barbara Rouger

Le projet Ampiric (Aix-Marseille – Pôle d'Innovation, de Recherche, d'Enseignement pour l'Éducation), lauréat du programme d'investissements France 2030, est l'un des 6 projets structurants d'Aix-Marseille Université qui appuient sa stratégie de

transformation de la formation, de la recherche et de l'innovation. Il est financé par la Caisse des dépôts et des Consignations pour une durée de 10 ans (2020-2030). Le pôle vise à améliorer durablement l'apprentissage des savoirs fondamentaux des élèves tout au long de leur parcours scolaire, notamment de ceux qui sont en difficulté. Ampiric se fonde sur le développement de travaux de recherche innovants, pour mieux informer l'évolution de la formation initiale et continue des enseignants, et développer, expérimenter, diffuser de nouvelles approches pédagogiques.

Ampiric s'appuie sur un périmètre scientifique interdisciplinaire composé de 22 laboratoires et développe :

- des recherches collaboratives, en co-construction avec les équipes pédagogiques pour répondre aux préoccupations de terrain
- des recherches partenariales avec des entreprises privées, pour favoriser l'émergence d'outils pédagogiques innovants, qu'ils soient ou non issus de technologies numériques
- des recherches fondamentales, pour le développement de nouvelles connaissances scientifiques et pour accompagner la transformation des pratiques enseignantes.

Le stand Ampiric lors du 23 mars présentera le Pôle Pilote, des exemples de recherches qui y sont menées, le plateau expérimental et des dispositifs technologiques utilisés par le Pôle Pilote avec les enseignants et les élèves.

LE PROJET DREAM-U

Sandra Benjamin, DREAM-U

Favoriser la réussite de l'étudiant en développant son autonomie : telle est l'ambition portée par Aix-Marseille Université (AMU) dans **le projet DREAM-U**.

Pour répondre à cet enjeu, le projet DREAM-U, repose sur un plan d'action qui se décline en quatre « chantiers » opérationnels : faire évoluer l'architecture de l'offre en proposant des cursus modulaires et le développement d'enseignements transversaux (chantier 1) ; renforcer l'accompagnement des étudiants dès leur entrée à l'université grâce à un suivi individualisé et des dispositifs complémentaires de parrainage (chantier 2) ; transformer les pratiques pédagogiques par le développement du numérique dans les enseignements et l'accompagnement des enseignants dans la mise en œuvre des pédagogies actives (chantier 3) ; évaluer régulièrement l'impact du projet par le pilotage de la qualité et développer un programme de recherche ancré sur le terrain (chantier 4 transversal).

Ce stand présentera les ressources et outils développés dans le cadre du projet :

- les ressources : Développement Durable, MTU, écri+, Orientation, Mobilité, ProMEEF (avec AMPIRIC), Engagement
- les outils : vidéo interactive et Amuquiz.

En savoir plus : https://www.univ-amu.fr/fr/public/pia3-projet-dream-u-0

LE PROGRAMME DE RECHERCHE DU PROJET DREAM-U

Stéphanie Mailles Viard Metz & Muhaymina Sedeki et Doctorants

Le projet DREAM*U, projet NCU coordonné par notre université, comporte une partie évaluation par la recherche en sciences de l'éducation et de la formation. L'objectif du projet est d'améliorer la réussite étudiante en Licence en développant l'autonomie (accompagnement sur les choix de formation et d'insertion, personnalisation des parcours et transformation des pratiques pédagogiques) - pour plus de détails voir https://www.univ-amu.fr/fr/public/pia3-projet-dream-u . L'évaluation des dispositifs mis en place pour répondre à ces objectifs prévoit la structuration de ce programme de recherche sur les 10 ans du projet, avec le recrutement de 9 doctorant·e·s sur cette période. Il s'agit ainsi de mener des recherches appliquées sur un ou plusieurs des dispositifs intégrés dans DREAM*U pour répondre à une question scientifique dont au moins une des dimensions s'intéressera à l'apprentissage ou la formation universitaire. Chaque doctorant·e contribue à l'avancée du projet à mi-temps pour la collecte de données mais aussi à la vie du projet au sens large. L'autre mi-temps est consacré à la réalisation d'activités scientifiques encadrées par un·e ou plusieurs directeur·rice·s de thèse.

Trois axes de recherche structurent ce programme :

- Axe 1 : Facteurs de réussite et de développement de l'autonomie des étudiants en licence dans la gestion de leur projet personnel et professionnel
- Axe 2 : Évolution des conceptions et des pratiques enseignantes en licence (APC, pratiques de pédagogie active, changement de posture, usage du numérique, ...)
- Axe 3 : Pratiques d'accompagnement mises en œuvre auprès des étudiants et des enseignants en licence, pour en analyser les perceptions et les effets sur les différents acteurs impliqués.

Les thèses DREAM*U prennent leurs sources dans les dispositifs développés dans le projet, encadrées par au moins un·e chercheur·e d'un laboratoire de la structure fédérative SFERE. Le·la doctorant·e peut utiliser les données recueillies par les services support du projet DREAM*U : DEVE, CIPE, SUIO, INSPÉ, OVE et Service outils de gestion.

Alice CONSTANS : Comprendre la réussite étudiante : vers une approche plus systémique et dynamique - Redéfinir les concepts centraux et mesurer les variables de la réussite

Thèse sous la direction de Marie-Laure BARBIER (PsyCLE) et Raphaël MIZZI (LPC) / 2021-2024

Qu'est-ce que la réussite étudiante et quelles sont les variables qui l'influencent ? L'objectif de ce projet de thèse est de répondre à ces questions et d'apporter une meilleure compréhension de la réussite étudiante. Cette notion, qui n'a pas de définition consensuelle dans la littérature, nécessite un nouvel éclairage. Ce projet de thèse propose un modèle systémique et dynamique de la réussite étudiante, inspiré des modèles éducatifs connus de la littérature (Tinto, 1975 et Bean, 1980) et de modèles psychologiques (Moos, 1987). Sur la base de ce modèle, trois études sont menées. Les deux premières ont pour objectif d'identifier les variables personnelles ayant une influence sur la réussite étudiante. On entend ici les variables socio-démographiques et psychologiques. La troisième étude a pour objectif de définir le concept de réussite étudiante.

Virginia OLIVEIRA : Les apports du tutorat dans le processus d'autonomisation des étudiants en licence.

Thèse sous la direction de Marco Cappellini, LPL / 2022-2025

La réussite des étudiants en milieu universitaire fait l'objet d'une attention particulière. Pour remédier à l'échec, plusieurs actions sont mises en place dont le tutorat. C'est dans cette perspective que s'inscrit la thèse suivante : Les apports du tutorat dans le processus d'autonomisation des apprenants. Cette recherche ciblée sur un public d'étudiants en licence a pour principaux buts de déterminer les opérations d'apprentissage impliquées dans le processus d'autonomisation et les démarches tutorales qui sont efficaces pour ce processus. Basée sur une analyse qualitative et quantitative, cette recherche a plusieurs finalités. D'une part, de commencer à construire des référentiels d'autonomisation ainsi que de proposer un référentiel pour l'apprendre à apprendre avec un socle commun aux différentes disciplines apprises avec éventuellement l'élaboration de niveaux de compétences en autonomisation. D'autre part, de proposer une typologie du tutorat DREAM. Ce livrable pourra servir de base pour l'élaboration de pratiques de tutorat permettant de faire travailler les apprenants dans leur zone proximale de développement pour leur autonomisation, voire pour des formations de formateurs des tuteurs.

Amadou DIOP : Espaces d'apprentissage innovants-capacitants : usage pédagogique et engagement des étudiants.

Thèse sous la direction de Hélène Cheneval-Armand & Stéphanie Mailles Viard Metz, en Sciences de l'Éducation et de la Formation, laboratoire ADEF Aix-Marseille Université / 2021-2024

Pour favoriser la réussite des étudiants en développant leur autonomie, Aix-Marseille Université ambitionne à travers son projet Dream*U d'œuvrer pour la transformation des pratiques pédagogiques et accompagner la mise en place des pédagogies actives. Ainsi à AMU, plusieurs espaces d'apprentissage dits innovants sont aujourd'hui aménagés sur plusieurs campus pour favoriser cette transformation. Or les usages actuels de ces espaces restent peu étudiés. Ce présent sujet a pour objectifs d'analyser ces usages en situation, en lien avec l'engagement des étudiants au plan comportemental, cognitif et affectif durant les tâches d'apprentissage. L'engagement des étudiants est considéré dans la littérature comme une variable prépondérante à la réussite des étudiants. Il dépend de facteurs internes et externes aux étudiants. Parmi les facteurs externes, l'enseignant et ses pratiques pédagogiques occupent une bonne place. Ainsi nous cherchons à construire un modèle théorique des déterminants internes et externes de l'engagement des étudiants, dans le contexte particulier des espaces capacitants. Puis un focus sur l'analyse de l'activité des enseignants utilisateurs de ces espaces est fait pour mettre en évidence les buts d'engagements des étudiants qu'ils poursuivent par le biais des activités pédagogiques, des aménagements physique-spatiaux et d'usages des artefacts matériels de l'espace. Des observations filmées de séances de cours et des entretiens d'auto-confrontation sur la base de ces enregistrements avec les enseignants sont menés pour expliciter ces buts.

Margarita AULI GIRALDO : Élaboration d'un outil d'évaluation de compétences, outil dédié à l'évolution de pratiques d'enseignement-apprentissage universitaires vers une Approche Par Compétences (APC).

Thèse sous la direction Jean-François Hérold (ADEF) et Laurence Chérigier-Kovacic (PIIM) / 2021-2024

Aix-Marseille Université s'inscrit dans une transformation pédagogique vers une APC mais, à l'heure actuelle, l'évaluation de compétences n'est pas encore opérationnelle. Le passage à une APC sous-entend un changement de paradigme pédagogique : ce qui est mis en avant est non pas seulement la performance de l'étudiant (le résultat de son activité) mais aussi sa capacité d'arriver à ce résultat (les processus mentaux qui lui permettent de finaliser une action). Afin de rendre l'APC opératoire, il est indispensable de dépasser les systèmes d'évaluation traditionnels s'intéressant uniquement au caractère productif de la compétence (la performance). Effectivement, certaines conceptions de la compétence continuent à être influencées par une approche empiriste et béhavioriste et tendent à réduire la compétence à ses manifestations observables, laissant de côté son caractère constructif. La difficulté relève du manque de modèles socio-constructivistes s'intéressant à l'activité cognitive de l'apprenant au moment du

développement de compétences. Une proposition serait d'ancrer l'APC dans les théories de l'Apprentissage AutoRégulé en donnant son juste poids aux capacités métacognitives de l'étudiant, lui permettant de planifier et réguler son activité selon un but précis. Intégrer les découvertes dans le domaine de la métacognition dans la théorie de l'APC permettrait de créer un modèle opératoire du développement de la compétence rendant possible une évaluation robuste de cette dernière (qui tient en compte son caractère productif et constructif). A partir de ce modèle, des outils d'évaluation de compétences peuvent être développés. C'est le cas des « Questions Réflexives », 10 questions de type métacognitif à intégrer lors des TP, permettant aux étudiants réfléchir à ce qu'ils font, pourquoi ils le font et comment ils le font. Dans le cadre d'une recherche-action, la mise en place de cet outil permettra non seulement l'évaluation robuste de compétences mais aussi leur développement.

Julien MAESTRACCI : Prédire la mise en action dans les apprentissages universitaires. L'impact de la plateforme AMUQuiz sur la crise de l'action.

Thèse sous la direction de DAUVIER Bruno (PSYClé) et PAVANI Jean-Baptiste (PSYClé) / 2022-2025

Tout(e) étudiant(e) est amené(e), à une période ou une autre de son cursus universitaire, à vivre ce que des chercheurs en psychologie de la motivation appellent une « crise de l'action ». Cette crise survient à la suite de la rencontre d'échecs ou d'obstacles dans l'atteinte de ses objectifs universitaires. Elle se manifeste essentiellement par une augmentation ponctuelle de ses émotions négatives et de sa démotivation. Lorsqu'elle est mal régulée, cette crise devient l'un des principaux facteurs responsables de ce qui est communément appelé « l'échec universitaire ». En effet, certain(e)s étudiant(e)s y réagissent en adoptant des conduites susceptibles de les enfermer dans des cercles vicieux, où émotions négatives et démotivation se renforcent mutuellement, conduisant in fine au décrochage et à l'échec universitaire. Au contraire, d'autres étudiant(e)s y réagissent en investissant encore plus d'efforts qu'auparavant dans leur cursus, montrant ainsi une plus grande persévérance. Le présent projet de thèse, enraciné dans les théories psychologiques les plus récentes de la motivation et de la régulation des émotions, poursuit trois principales finalités. La première est d'identifier les étudiant(e)s qui ont le plus de risque de tomber dans les cercles vicieux de décrochage que nous venons d'évoquer, à la suite d'une crise de l'action. La deuxième est de découvrir les principaux processus psychologiques responsables de cette plus grande vulnérabilité (personnalité, choix de stratégies de régulation émotionnelle). La troisième est d'identifier des types de parcours universitaires prévenant cette crise de l'action (parcours en davantage d'années, parcours individualisé), ainsi que des types d'accompagnement aidant les étudiant(e)s qui le souhaitent à réagir à de telles crises d'une manière qui ne les éloigne pas inévitablement de leurs objectifs (plateforme AMUQuiz).

Robin DE SOUSA : Développer l'accompagnement dans un contexte capacitant

Thèse sous la direction de Thierry Berthet et Martine Gadille / 2020-2023

Depuis plusieurs années, de nombreuses initiatives politiques sont mises en place pour lutter contre l'échec universitaire. Force est de constater qu'elles ne sont pas concluantes puisque les taux de réussite ne s'améliorent pas et qu'il y a toujours de fortes inégalités sociales dans les filières et la diplomation. La lutte contre l'échec universitaire existe désormais également en dehors du cadre législatif pour se développer par des appels à projets (Dream-U) visant la transformation pédagogique et le passage de l'enseignement à l'accompagnement.

Notre recherche s'appuiera sur l'approche par les capabilités de Amartya Sen pour tenter de mieux comprendre les défis auxquels sont confrontées les différentes parties prenantes du projet Dream-U : la gouvernance face au processus d'institutionnalisation de l'accompagnement (sociologie politique et « institution capacitante »), les enseignantes et enseignants face à la transformation d'une commande sociale en nouvelles pratiques pédagogiques (sociologie des organisations et « organisation capacitante ») et les étudiantes et étudiants face à l'injonction d'être autonome (sociologie de l'éducation et « environnement capacitant »).

LE PROJET IDEAL

Jean-Raphaël Pappalardo, Lucile Dumon et Randy Meersschaert

Le projet IDeAL (Integration and Development at Aix-Marseille through Learning), lauréat du programme d'investissements France 2030, est l'un des 6 projets structurants d'Aix-Marseille Université qui appuient sa stratégie de transformation de la formation, de la recherche et de l'innovation. Il s'adresse à l'ensemble de la communauté AMU, au service du renforcement des compétences essentielles au développement et à l'épanouissement de chacun comme acteur professionnel et citoyen du monde d'aujourd'hui et de demain.

Projet lauréat de l'appel à projets IDéES du troisième volet du programme d'investissements d'avenir, le **projet France 2030 IDeAL** est structurant pour AMU et ses partenaires. Il vise à **fédérer notre communauté** en la dotant d'outils nécessaires pour faire face aux **évolutions futures des métiers et des usages**. Il ambitionne de répondre aux **besoins** propres et spécifiques de la Communauté au travers de 3 programmes :

L'École de Développement des Talents, qui œuvrera à la formulation d'une réponse ambitieuse aux besoins en formation et en développement des compétences de nos personnels administratifs et académiques.

Le CEntre de soutien et de formation aux Données de la REcherche (CEDRE) a pour vocation d'offrir une réponse structurée aux besoins en matière de gestion des données de la recherche à la communauté scientifique.

Le Programme d'engagement Étudiant offrira une réponse constructive aux besoins de renforcement de l'engagement de nos étudiants tout au long de leur parcours universitaire et contribuera à valoriser celui-ci dans leur vie professionnelle future.

L'Observatoire des Pratiques Interdisciplinaires et Interculturelles, qui fait partie intégrante de la Mission Interdisciplinarité(s) d'AMU, jouera le rôle d'interface entre la stratégie interdisciplinaire d'AMU et le projet IDeAL. Les trois dispositifs d'IDeAL peuvent ainsi être perçus comme une application expérimentale de la stratégie interdisciplinaire d'AMU.

En savoir plus : https://www.univ-amu.fr/fr/public/pia-3-projet-ideal

LE PROJET PANORAMA

Ludovic Collin, Joane Chahin, Gaëlle Sannier, Umberto Bucci

Le projet PANORAMA vise à mettre en place un écosystème intégré en faveur de l'orientation des lycéens sur le territoire de l'académie d'Aix-Marseille et du Var. Il sera guidé par 4 partis pris fondamentaux :

- Veiller à renforcer l'estime de soi, la confiance et l'autonomie des lycéens, avec une attention particulière aux publics défavorisés et « éloignés » ;
- Miser sur la valeur de l'exemple en favorisant les contacts des lycéens avec des étudiants et de jeunes professionnels ;
- Prioriser les dispositifs en présentiel pour apporter un accompagnement à l'orientation au plus près des lycéens, tout en favorisant en complément leurs usages des ressources numériques les plus utiles ;
- Adopter une approche de co-construction associant étroitement les équipes des lycées et des établissements d'enseignement supérieur, les acteurs de l'orientation régionaux et nationaux ainsi que les acteurs socio-économiques de notre territoire.

Le cœur du projet PANORAMA est centré autour de 5 actions visant à fournir aux lycéens un accompagnement humain, concret et diversifié à leur orientation vers l'enseignement supérieur, pour répondre aux 3 principaux enjeux qui conditionnent une orientation réussie :

- « M'informer sur les possibles », avec 2 actions visant à déployer des sessions d'information en proximité et à développer en complément l'usage des ressources numériques dédiées à l'orientation ;

- « Être accompagné et soutenu dans ma réflexion », avec des ateliers de développement des capacités à s'orienter ;
- « Me projeter concrètement dans le futur », grâce à des dispositifs d'immersion dans le supérieur et au sein des entreprises du territoire, avec des rencontres et des jeux de mise en situation professionnelle.

En complément, 1 action transversale à destination des acteurs de terrain (ex : enseignants, documentalistes, CPE, AED, psy EN) permettra d'animer la communauté de l'orientation sur l'ensemble de notre territoire et d'enrichir progressivement les dispositifs portés par le projet. Cette action vise en effet à soutenir des initiatives innovantes proposées au sein des lycées et à organiser des ateliers d'échange entre acteurs du secondaire et du supérieur.

Le déploiement du projet repose sur une approche collaborative. Il cible en priorité les lycées qui accueillent une forte proportion d'élèves issus de REP/REP+ et les lycées éloignés des grands centres universitaires.

Les 3 premières années, le dispositif a été progressivement déployé sur les lycées du territoire. A partir de 2024-2025, PANORAMA s'adressera chaque année à 131 établissements de l'académie d'Aix-Marseille et de Nice (Var).

LE PROJET TIGER

Jean-Raphaël Pappalardo et Émilie Potin-Suau

Le projet TIGER (Transform and Innovate in Graduate Education with Research), lauréat du programme d'investissements France 2030, est l'un des 6 projets structurants d'Aix-Marseille Université qui appuient sa stratégie de transformation de la formation, de la recherche et de l'innovation.

Ce projet s'articule autour de trois axes :

- **Initier** davantage les étudiants de Master et Doctorat à la **recherche**
- Faciliter la **mobilité** pour accroître leurs expériences à l'**international**
- Multiplier les **opportunités** de travailler avec des acteurs du **monde socio-économique.**

A travers le projet TIGER, AMU ambitionne de permettre aux étudiants d'acquérir un maximum de compétences par une formation par les chercheurs, les acteurs du monde socio-économique et à l'international. En diversifiant les sources de savoir, en facilitant l'accès à la recherche, en renforçant la cohérence entre la formation de l'étudiant et son projet professionnel, une véritable transformation s'opère, qui permet aux étudiants d'être plus que jamais armés pour faire face aux enjeux de demain.

En savoir plus : https://www.univ-amu.fr/fr/public/pia-3-projet-tiger

CIVIS : DES INITIATIVES D'INNOVATION PEDAGOGIQUE

Valérie Caraguel, CIVIS

À la fin de 2022, CIVIS a lancé sa phase de consolidation. Le défi est de développer des approches pédagogiques adaptées à un contexte éducatif en mutation : de plus en plus numérique, flexible et connecté aux besoins de la société civile. En plus de cela, une particularité de CIVIS doit être prise en compte : chaque projet est coordonné par des enseignants d'au moins trois universités et conçu pour un public très international. Le développement de cours et de programmes conjoints CIVIS, à la fois basés sur la recherche et significatifs pour les étudiants, nécessite de tirer parti des compétences des experts en enseignement et en apprentissage de toutes les universités. Un exemple en est la création d'un groupe d'experts en innovation pédagogique et d'un autre en apprentissage par le service, qui visent à développer un écosystème d'enseignement innovant et socialement engagé pour l'ensemble de l'alliance.

La plupart des cours actuels de CIVIS fait partie du programme Erasmus+ appelé BIP (Blended Intensive Programmes), qui combine une partie numérique et une mobilité en face à face pouvant aller jusqu'à 5 jours. Dans cette journée de la pédagogie, nous voulons montrer comment ce format nous permet d'explorer des approches innovantes de l'enseignement et de l'apprentissage qui bénéficient du travail collaboratif des 11 universités partenaires à tous les niveaux. Les différents dispositifs seront développés lors des échanges autour du stand.

LA CRÉATION DE VIDÉOS PÉDAGOGIQUES

Lucille Lefebvre, CIPE

Présentation du service vidéo du CIPE qui vous accompagne dans la création de vidéos pédagogiques.
Venez nous voir pour échanger sur vos projets et vous initier à la captation.

PRESENTATIONS

ETUDIANTES, ETUDIANTS EN LANGUE : PREMIERS CONCERNES ? REFLEXION SUR L'USAGE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE CADRE DU COURS DE METHODOLOGIE – RAPPORT D'EXPERIENCE

Sophie Picard, ALLSH

GoogleTranslate, DeepL et plus récemment ChatGPT : pour les étudiant.e.s en langues, plus encore que pour les autres disciplines, les développements et la démocratisation de l'intelligence artificielle posent la question du sens et même de l'utilité des études qu'ils et elles ont entreprises. Plutôt que de réagir de manière coercitive à l'usage des logiciels de traduction et des agents conversationnels, je propose d'associer les étudiant.e.s à la réflexion sur l'intégration de ces outils dans leurs cursus universitaires. Le cours de Méthodologie de la recherche universitaire en L1 me semble un cadre opportun pour initier une telle démarche : en axant l'enseignement sur l'intelligence artificielle, son fonctionnement et ses développements, les participant.e.s acquièrent des compétences fondamentales en recherche, synthèse, argumentation, expression, tout en s'interrogeant sur le rôle et la fonction des spécialistes des langues dans une société de plus en plus numérisée. Le cours vise à préparer une simulation (jeu de rôle) d'un Conseil pédagogique national qui doit décider de la meilleure manière de réagir aux avancées récentes de l'intelligence artificielle.

PEDAGOGIE ET METAVERSE SOLIDAIRE

Anne Rollet, FEG

Quoi, Qui, Où, Quand, Comment, Combien, Pourquoi ?

Qu'est-ce que le Métaverse ? « Le Métaverse (contraction de "méta" et "univers", c'est-à-dire méta-univers) est un réseau d'environnements virtuels toujours actifs dans lequel de nombreuses personnes peuvent interagir entre elles et avec ces objets numériques tout en exploitant des représentations virtuelles - ou avatars- d'elles-mêmes[1] ».

[1] Cette définition est issue de Conseils Sport Decathlon. Cependant, la Principauté de Monaco a préféré élaborer une définition légale : Le « métavers », une plateforme persistante et synchrone créant un ou des univers virtuels immersifs proposant des produits et services en ligne à plusieurs utilisateurs simultanément sous forme d'avatars, pouvant notamment s'y déplacer, y interagir socialement et économiquement » (Loi n°1.528 du 7 juillet 2022 portant

M. Hauser (2022) liste 3 critères spécifiques permettant de cerner le métavers :

1. Il imite le monde réel sans en être une exacte copie, il a un aspect fictif tout en utilisant les codes de la réalité.
2. Il est facilement accessible via des smartphones ou des ordinateurs.
3. Il existe en continu même lorsque les utilisateurs se déconnectent.

Qu'est-ce que le Métaverse Solidaire ?

Le Métaverse Solidaire est un projet social et politique soutenu par l'entreprise Immersive-CoLab. En s'appuyant sur l'éducation populaire, elle développe une ingénierie pédagogique orienté sur la parité et la réciprocité entre les participants.

Quoi ?	Une Pédagogie réalisée sur une plateforme de Métavers Solidaire dans le cadre du Module « Initiation à la recherche ».
Qui ?	Une cinquantaine d'étudiants de Master 1 Management du Commerce International, Marseille Une enseignant-chercheur La direction et l'équipe de l'entreprise Immersive-CoLab
Où ?	Sur la plateforme Did'Act Immersive-CoLab
Quand ?	Janvier-février-mars 2021
Comment ?	<u>En amont :</u> * Récriture du cours par l'enseignant-chercheur pour profiter de l'espace immersif (envisager des actions et des réflexions qui mobilisent le corps et l'esprit) * Construction par l'enseignant-chercheur et l'entreprise d'un espace adapté à la pédagogie souhaitée (design thinking…). La dynamique est enclenchée par la projection de l'étudiant relativement à son plan de carrière ou à son envie de vie. La question première est : « Comment le travail au sein du module initiation à la recherche va contribuer à me fournir une ou plusieurs compétences utiles à mon futur ? » <u>Pendant :</u> 5 étapes (cours docte en amphithéâtre virtuel, positionnement dans le cube professionnalisation / initiation à la recherche, constitution d'équipes, plusieurs séances de travail en atelier, rendu du document). * en mobilisant les outils de l'ingénierie pédagogique Immersive-CoLab : brassard...

modification de diverses dispositions en matière de numérique et réglementation des activités des prestataires de services sur actifs numériques ou sur cryptoactifs).

	* en se positionnant physiquement dans un « cube » : axe 1 secteur, axe 2 entité (chaine logistique du consommateur au producteur, dyade client-fournisseur, entreprise, département spécifique au sein de l'entreprise) et axe 3 « concepts/notions » (développement durable, innovation technologique, génération Z,). * en articulant espace de réflexion collective et individuelle (amphithéâtre en immersif, atelier, débat mouvant…) <u>Après :</u> Rendu de 7 argumentations scientifiques, équipe d'environ 7 étudiants (exemple) - 1. Comment la numérisation des données permet d'améliorer la supply chain dans le domaine de l'agroalimentaire? / - 2.A l'ère du numérique, comment le marketing relationnel est devenu un réel atout pour fidéliser le client ? (Génération Z) / - 3. Comment l'e-réputation de l'entreprise impacte le processus d'achat chez le consommateur ? (Génération Z) - 4. Comment motiver les entreprises industrielles à opter pour une supply chain verte ? / - 5. Quels sont les impacts de la logistique inversée sur la satisfaction client dans l'e-commerce ? / - 6. Comment faire de l'intelligence artificielle un levier d'efficacité dans le secteur bancaire ? Quels sont les impacts de l'intelligence artificielle sur la clientèle ? » (Génération Z) / - 7. Comment l'IA peut-elle améliorer la SCM dans le domaine du e-commerce ?
Combien ?	- En coût monétaire : assumés par l'entreprise - En charge de travail : environ 10 heures de réécriture de cours et de collaboration avec l'entreprise. L'enseignant-chercheur avait déjà une expérience certaine du travail sur une plateforme immersive (Cf. Travaux de recherche)
Pourquoi ?	- Envie d'innover.

SMART – SMARTPHONIQUE : MESURES EN AUTONOMIE AVEC DU RECONDITIONNEMENT DE TELEPHONES

Cédric Pardanaud et Evelyne Salançon, UFR Sciences, FIP 2020

Un smartphone est équipé de nombreux capteurs prévus initialement pour les jeux dont la qualité est suffisamment intéressante pour faire des mesures. Associé à une application libre, développée par l'université d'Aachen en Allemagne (PhyPhox), un smartphone devient un véritable mini-laboratoire connecté et accessible partout. Suivant l'initiative de plusieurs universités françaises et européennes, les smartphones sont désormais utilisés dans le cadre des enseignements expérimentaux du

département de physique. Des expériences de démonstration de cours sont menées par les enseignants et de nombreuses expériences, hybrides de celles réalisées à l'université, sont réalisées à domicile en autonomie par les étudiants. Ce projet FIP, pilote d'AMU pour tester ces nouvelles pratiques, sera présenté et discuté d'un point de vue des enseignants impliqués et de leurs étudiants. L'ensemble des étudiants de l'université dont les formations touchent aux sciences expérimentales pourrait être concerné si les enseignants s'en emparent.

LE PROJET METPLEX

Renaud Hardré, Philippe Marsal, Erica Riberi, UFR Sciences

Depuis quelques années, la Faculté des Sciences a intégré une UE de méthodologie obligatoire dans les formations de première année, qui repose sur les résultats d'études en sciences cognitives. Trois ans après sa mise en place, le renforcement des compétences dans la résolution systématique de problème s'est imposé comme l'un des points à développer en priorité pour pallier les difficultés des étudiant.e.s de première année. C'est à cette fin qu'est né le projet Metplex (Méthodologie de résolution de problèmes complexes), lauréat d'un Fonds d'Intervention Pédagogique en 2022, qui vise à renforcer les compétences de l'étudiant.e dans sa capacité à résoudre des problèmes disciplinaires complexes. Pour ce faire, un dispositif interdisciplinaire construit autour d'une méthode systématique de résolution (« La Réponse ») est actuellement en cours de développement. Il vise à articuler la mise en place d'activités pédagogiques en TD et l'utilisation par les étudiant.e.s, en autonomie et en parallèle, de ressources numériques (vidéos interactives, quizz AMeTICE, etc.). Le numérique est ainsi pensé non pas en opposition mais en complément des activités développées en cours. D'autre part, en combinant l'approche de la méthode « La Réponse » dans l'UE méthodologie, dans les TD disciplinaires et dans le travail en autonomie de l'étudiant, le projet vise également à réfléchir et renforcer les liens entre les UEs transverses et les UEs disciplinaires dans le processus d'apprentissage. C'est cette double approche intégrative du projet Metplex que nous proposons plus particulièrement de présenter lors de la journée pédagogique du CIPE.

ATELIER : GAMIFICATION DES APPRENTISSAGES IMMERSIFS DANS LA MEDIATISATION DES ENSEIGNEMENTS (G.A.I.M.E.)

Jean-Francis Ranucci, Patrick Brun - INSPé, Thomas Garcia – Académie d'Aix-Marseille

Depuis l'intégration de l'immersion virtuelle en milieu professionnel, il y a 7 ans, nous cherchions à réorganiser et à améliorer les apprentissages de nos étudiants au travers d'une seule plateforme permettant de « décloisonner » les enseignements, les enseignants, les étudiants, les partenaires internes (ex.services interuniversitaires) et

externes (ex. tuteurs en entreprises, industriels porteurs de projets) , cela tout en permettant d'adapter en permanence notre formation pour mieux anticiper les évolutions des modalités d'apprentissages et de formation en milieu professionnel.

La veille technologique nous montre que les développements des projets autour du « metavers » donne le ton et que les orientations des choix des organismes de formation vont dans ce sens. Nous nous sommes donc orientés depuis deux ans vers une plateforme intégrant ce type de solution et permettant d'y agréger toutes nos expériences immersives d'apprentissages (RV, RA, EAD, FAD, présentielles).

L'atelier proposé devrait permettre d'appréhender les possibilités et les diverses mises en œuvre possible, de ce « Hub » de formation et d'apprentissage multi usages intégrant des environnements immersifs ou non. Seront présents, nos enseignants chercheurs (ADEF, SFERE Provence) et nos partenaires Speedernet et inovr, qui pourront vous présenter le processus de création de ces expériences et donner à voir sur les moyens et accompagnements nécessaires aux développements de ces environnements.

- *https://www.realite-virtuelle.com/formation-realite-virtuelle-augmentee/*
- *https://www.realite-virtuelle.com/metaverse-college-enseignement-metavers-en-france/*
- *https://www.uptale.io/?gclid=EAIaIQobChMIs63VzN_b1gIVCxHTCh3vyQy4EAMYASAAEgKQ9PD_BwE*
- *https://fr.indeed.com/emplois?q=formation%20R%C3%A9alit%C3%A9%20Virtuelle&from=mobRdr&utm_source=%2Fm%2F&utm_medium=redir&utm_campaign=dt&vjk=09b4f61cdc29ab2f*
- *https://www.ina-expert.com/formation-realite-virtuelle.html*

VIRTUALPHARMA : UN SERIOUS GAME EN PHARMACIE

Laurence Camoin, Magali Casanova, Rémy Casanova, Sylvie Cointe, Jean-Marie Pergandi

La Faculté de Pharmacie d'AMU s'est associée avec la plateforme technologique Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée (CRVM) pour développer un jeu pédagogique interactif en parasitologie et en hématologie. Après une révision des notions clefs du programme par la validation de petits jeux et grâce à une bibliothèque virtuelle, les étudiants sont immergés dans une séquence de simulation virtuelle complète, avec un patient sous forme d'avatar, dans une salle de consultation, un laboratoire de biologie médicale puis une officine. Différentes pathologies sont ainsi abordées dans leur ensemble. Cet outil asynchrone permet d'accroître l'implication des étudiants dans l'acquisition et la consolidation de leur démarche diagnostique et le traitement des pathologies. Le but est de rendre l'étudiant acteur de son apprentissage et qu'il acquiert des compétences métiers en mettant en pratique ses connaissances.

BOARDZ, UN TABLEAU DE BORD PEDAGOGIQUE

Thierry Spriet, Université d'Avignon

Dans le cadre du projet Plateformes Numériques piloté par DGESIP du MESRI financé par le PNRR2020, nous proposons aux enseignants et étudiants un nouvel outil de pilotage des enseignements et apprentissages numériques. Ce tableau de bord pédagogique (TdBP) vise à combler l'absence de positionnement par rapport à la cohorte lors des apprentissages en ligne.

La finalité du tableau de bord pour les enseignants est double. D'une part, repérer au plus tôt les décrocheurs potentiels en mettant en avant des étudiants qui ne réalisent plus les attendus. Et d'autre part, piloter son enseignement numérique, en s'assurant que les attendus sont bien engagés par la cohorte.

Le tableau de bord assiste les étudiants dans la gestion de leurs apprentissages, en comparant leurs activités numériques à celle de la cohorte et au-delà, aux attendus de l'enseignant.

Un point fort du TdBP est son adaptation automatique à tout type de pratique numérique. Pour l'enseignant, nul besoin de suivre un scénario spécifique ou de paramétrer ses activités ou son espace de cours. L'idée sous-jacente du tableau de bord est de modéliser les attendus de l'enseignant en fonction du comportement de la cohorte. Ce principe de base, éclaire l'aspect pilotage de l'enseignement et permet à l'enseignant de réagir à des attendus non engagés par la cohorte, tout en permettant de repérer automatiquement ses attendus dès lors que la cohorte s'y engage.

L'ACTUALITE DE PIX ET PIX SUR AMU (ANNULE EN JUIN)

L'actualité de Pix, service public d'évaluation des compétences numériques, ***Camille Bergault, Anne-cécile Bichon, Nathalie Denos, Benjamin Marteau, Benoit Prady, - GIP Pix***

Nous présenterons un petit état des lieux du déploiement de Pix dans l'enseignement supérieur et des projets en cours, notamment concernant l'avancement des Pix+.

Nous ouvrirons la discussion pour écouter et échanger à partir des retours émanant des participants.

Outre le pôle « Sup », seront présents pour ces échanges Benjamin Marteau, directeur, Benoit Prady, produit, et Anne-Cécile Bichon, pôle Certification.

Pix sur AMU, ***Émilie Chételat-Pelé-UFR ALLSH***

Inscription à l'Université, demande de bourse, télétravail, démarches en ligne, réseaux sociaux : le numérique est partout ! Si les étudiants d'aujourd'hui manient depuis très

jeunes les nouvelles technologies ils n'ont jamais réellement été formés en termes de bons usages, de législation, de dépannage pratique, ou encore de protection de leur vie privée, etc. et subissent le numérique plus qu'ils ne le maitrisent. Pix est une plateforme d'évaluation et de certification numérique basé sur un référentiel de compétences complet qui rassemblent les compétences numériques à maitriser au cours de la vie. A travers des questions ludiques et des mises en situation, Pix permet à l'étudiant de se tester et de progresser avant de se certifier.

Pix sur AMU : La certification Pix est déjà mise en place dans plusieurs UFR d'AMU, et d'autres UFR vont bientôt l'intégrer dans leurs maquettes. Généralement proposée aux étudiants de première ou deuxième année de licence, la certification PIX est souvent difficile à mettre en place et à intégrer dans une UE, en raison de la taille des effectifs. L'UFR ALLSH (environ 2000 étudiants en L2), propose une méthode complète : un ensemble de ressources de vidéos interactives et de documents écrits, une méthodologie de suivi de l'étudiant et tout un ensemble de techniques que nous mettons à disposition et qui permettent d'intégrer facilement et rapidement PIX à n'importe quelle UE. Et tout ceci en distanciel avec un accompagnement sous forme de tutorat (en présentiel) pour les étudiants les plus en difficulté.

EXPERIENCES SUR LA COMMUNICATION LANGAGIERE : DU LABORATOIRE A LA SALLE DE COURS (ANNULE EN JUIN)

Noël Nguyen-Trong, Laboratoire Parole et Langage, AMU

Depuis une dizaine d'années, les études expérimentales sur la communication langagière réalisées en ligne, sur navigateur, connaissent un essor considérable. Le recours à l'expérimentation en ligne s'est renforcé davantage encore pendant la crise sanitaire. Ces technologies ouvrent à présent des perspectives nouvelles dans le domaine de la pédagogie. Elles permettent de réaliser de mini-expériences en salle de cours, que les étudiants peuvent passer sur leur ordinateur portable ou smartphone, et d'analyser sitôt après leurs réponses pour en discuter avec eux. Ces ressources, inexistantes il y a encore quelques années, offrent aujourd'hui à l'enseignant la possibilité d'offrir aux étudiants un aperçu très concret de la démarche expérimentale en sciences cognitives, depuis la mise en place d'un protocole expérimental au recueil des données et à leur analyse. Dans cette présentation, je montrerai quelques-uns des outils utilisables en ligne et que j'ai développés pour les besoins de mes propres enseignements sur les bases cérébrales et cognitives de la communication langagière.

ATELIERS

METHODE ABC POUR CREER OU MODIFIER RAPIDEMENT UN ENSEIGNEMENT SEUL(E) OU EN EQUIPE PEDAGOGIQUE

Gabrielle Regula

Souhaitez-vous créer ou co-créer un enseignement pour la nouvelle offre de formation AMU ? Voudriez-vous adapter rapidement vos enseignements aux critères ministériels, à la redéfinition des programmes ? Aimeriez-vous mieux co-agir avec les personnes enseignant dans votre équipe pédagogique, mieux connaître les différents types d'apprentissages utilisés dans votre formation afin d'identifier quelles compétences étudiantes y sont les plus sollicitées ?

Rêvez-vous d'un kit permettant de faciliter la mise en place de projets inter-équipes pédagogiques pour souligner la cohérence des enseignements au sein d'un bloc de compétences et de vérifier votre alignement pédagogique ? La méthode ABC Learning Design est là pour vous ! Elle est très simple à utiliser, c'est un jeu d'enfant. Venez découvrir ses avantages à travers une présentation interactive de 20 minutes. La méthode propose l'utilisation de 6 cartes correspondant à 6 différents types d'apprentissages (acquisition, discussion, production, pratique, coaction, investigation) pour construire ou co-construire un scénario pédagogique. Chaque carte propose des activités numériques ou non (plus « traditionnelles »). Vous pourrez les enrichir au cours d'un atelier participatif de 40 minutes qui sollicitera votre esprit critique et votre créativité collective.

CONCEVOIR UNE VIDEO PEDAGOGIQUE

Marine Chabrolin, Lucille Lefebvre – CIPE

Cet atelier sera animé par les 2 personnes en charge des vidéos au CIPE. Vous assisterez d'abord à une présentation du service vidéo du CIPE qui vous donnera des conseils sur la conception d'une vidéo pédagogique. Ensuite à l'occasion d'une table ronde, 4 enseignantes de la fac de Sciences, de Pharmacie et de la fac des lettres, viendront témoigner de leur expérience avec la conception et l'utilisation de vidéos pédagogiques. Tout au long de ces témoignages, vous pourrez échanger et poser vos questions.