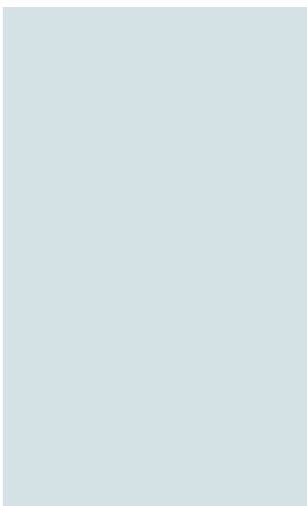


# JOURNÉES E-PÉD@GOGIE EN PAYS DE LA LOIRE



**Innover avec le numérique**

**Site d'Angers**

**Mardi 17 juin**  
**Université d'Angers**  
**Faculté de médecine**

**Site du Mans**

**Mercredi 18 juin**  
**Université du Maine**  
**Faculté des Sciences**

**Site de Nantes**

**Jeudi 19 juin**  
**Ecole Supérieure du Bois**

**NANTES**  
**19 juin 2014**  
**Programme**

9h - 9h45

## Conférence d'ouverture

**Accueil** par Arnaud Godevin, Directeur de l'Ecole Supérieure du Bois

**Introduction de la journée** par Vincent Barré, ComUE L'Unam

**Conférence plénière**

9h45 - 10h30

## Feedback et interactivité en classe

*Interactivité pendant la journée. Eliane VACHERET (Audencia)*

### **Utilisation de Twitter comme support de présentation des étudiants. Gilles CERTHOUX (Audencia)**

Ce retour d'expérience présente l'utilisation de Twitter en classe dans un cours d'initiation à l'entrepreneuriat et plus précisément dans le cadre des présentations des étudiants sur leur projet de création d'entreprise. Les étudiants (en groupes de 4 à 7) construisent le Business Plan d'un projet de création. Chaque groupe dispose de 8 minutes de présentation et 10 minutes de questions pour exposer son projet. L'objectif de l'utilisation de Twitter est de dynamiser ces présentations, faciliter les interactions avec l'auditoire, rendre les étudiants plus actifs pendant ces séances.

Gilles Certhoux présentera les apports pédagogiques de twitter dans ce contexte et les retours des étudiants à l'issue de cette expérience.

### **Feedback par vidéo annotée de devoirs d'élèves. Claude BELLEIL (Cnam Pays de la Loire Pays de la Loire)**

Ce retour d'expérience présente l'utilisation de vidéos annotées pour la correction de devoirs. Dans le cas de la formation à distance, les devoirs sont mis en ligne sur le forum du cours. En réponse, les apprenants y déposent leurs propositions. L'enseignant enregistre alors la correction en vidéo : celle-ci est constituée de captures d'écran, de commentaires audio et d'annotations directement sur la proposition de l'apprenant. La vidéo dure entre 4 à 6 minutes. Claude Belleil présentera les avantages de cette solution, à la fois rapide à réaliser et attractive pour les apprenants.

### **Markus. Benjamin VIALLE (Ecole Centrale de Nantes)**

Présentation de MarkUs, logiciel d'annotation de copies, des besoins pédagogiques auquel le logiciel a répondu, les effets bénéfiques qui en ont résulté. Le logiciel proposé est totalement open-source, mis en oeuvre dans plusieurs universités canadiennes, a permis de nous accompagner dans la mise en place d'une démarche qualité en TP centrée sur un meilleur feedback aux étudiants à travers des retours plus riches de la part des enseignants et un début de démarche compétences. Nous avons fait un retour de ces bonnes pratiques à TICE'2012 pour ceux qui voudraient en savoir plus : <http://morganmagnin.files.wordpress.com/2013/01/mmagnin-markus-tice2012.pdf>

PAUSE

10h45 - 11h30

## Apprendre autrement

### **Jeu de piste 2.0 : un jeu pédagogique utilisant des QR Codes. Malvina VIEUX (Groupe ESB)**

Le jeu de piste 2.0 est une activité organisée pour un cours d'introduction à l'identité numérique en 1ère année ingénieur. L'objectif est de faire découvrir différentes notions aux étudiants en guidant leur découverte par un jeu de piste. Le jeu est mené par groupe et dure 30 minutes. La mise en commun en classe permet de valider les notions.

### **Intégration d'un serious game dans une séquence pédagogique : l'exemple de SecretCAM. François CALVEZ et Nadia BOUVET (Cnam Pays de la Loire)**

Un serious game éducatif utilise les ressorts ludiques des jeux vidéo pour combiner scénario de jeu et scénario pédagogique, au service d'une thématique sérieuse. L'objectif est de favoriser une expérience de jeu apprenante, dont les acquis sont transférables dans un contexte réel.

Le serious game « SecretCAM handicap » invite le joueur à adopter une posture réflexive quant à ses représentations sociales et comportements face au handicap au travail. Sur la base de ce jeu, l'exposé de François Calvez illustre l'intérêt pédagogique d'intégrer un serious game dans une séquence formelle de formation. Il décrit un retour d'expérience réalisée auprès d'étudiants du Cnam Pays de la Loire en Licence Ressources Humaines, témoignages d'élèves à l'appui.

En accès libre sur le Web, SecretCAM peut être utilisé dans de nombreux cours de sciences humaines.

### **Questions pour un Neutron ? Co-apprentissage par le jeu. Lydie GIOT et Céline GROUSSON (Mines Nantes)**

Questions Pour un Neutron est une activité pédagogique transversale aux cours de la dernière année de formation des élèves ingénieurs ayant choisi une option dans le domaine nucléaire. Les élèves sont moteurs de cette activité conçue et mise en place à la façon d'un jeu TV. Ils conçoivent en équipe des questions de différentes natures : questions de rapidité, d'enchères... Ce travail de réflexion s'achève par la confrontation des équipes. Dans un lieu configuré à la manière d'un plateau TV, chaque équipe est dotée d'un buzzer et les élèves vont alors pouvoir tester leurs acquis dans le domaine nucléaire et explorer des thématiques connexes.

L'objectif est de préparer les élèves ingénieurs à mobiliser leurs acquis en situations de stress, à développer leur confiance en leurs capacités techniques et de communication et à approfondir en autonomie leurs connaissances sur le nucléaire.

11h30 - 12h15

Formation hybride

### **Utilisation des TICE pour l'apprentissage des langues : la classe inversée en LEA. Sophie BELAN et Marie-Françoise NARCY-COMBES (Université de Nantes)**

Nous proposons un retour d'expérience sur le dispositif hybride d'apprentissage de l'anglais des affaires pour les étudiants de Licence 1 LEA de l'Université de Nantes depuis septembre 2008. Conçu dans une perspective cognitiviste et socio-constructiviste, ce dispositif articule séances hebdomadaires en présentiel et travail collaboratif à distance sur une plate-forme de type Moodle. Il repose sur l'approche par les tâches (task-based language learning and teaching) et permet aux étudiants de travailler toutes les compétences langagières à partir de tâches réalistes et contextualisées, en lien avec leur domaine de spécialité, l'anglais du commerce international et des affaires. Nous montrerons quel est l'apport des TICE dans le cadre de ce dispositif en termes d'organisation et de suivi et reviendrons sur les résultats issus de son évaluation.

### **Formation en alternance : exemple Master GRISSE. Odile DAVREUX (Université de Nantes)**

Le master 2 Gestion des Risques Santé Sécurité a été créé en 2002. C'est un Master professionnel en forte interaction avec le monde de l'entreprise. En 2009, afin de s'adapter aux demande de ces dernières et de créer une promotion en alternance, l'équipe pédagogique et la cellule TICE de l'université décident, avec le soutien de la région PDL de transformer les 450h de face à face pédagogique en une formule hybride : 450h de cours mais avec seulement 6 semaines de présentiel, les autres heures se faisant à distance. Cette formule, exigeante aussi bien avec les étudiants que les enseignants a permis de développer des modalités d'alternance très attractives.

### **Intégration d'un module en ligne dans une formation à la communication écrite : Comète. Malvina VIEUX (Groupe ESB)**

Comète est un cours de communication écrite pour les étudiants de 1ère année ingénieur. Ce cours alterne apprentissage autonome sur des modules e-learning et apprentissage en présentiel. Les modules en ligne sont réalisés avec l'outil OpaleSup par l'enseignante et la responsable e-learning, et mis à disposition sur la plateforme pédagogique. Des TP avec l'enseignante viennent compléter ce cours.

12h15 - 14h

SURPRISE NUMERIQUE ET REPAS

14h - 16h

ATELIERS DE DECOUVERTE

45 min - 2 sessions

**Pour les ateliers, pensez à prendre vos ordinateurs pour pouvoir tester les outils proposés !**

### **De la chaine éditoriale au réseau social : PairForm**

Présentation : Christian Colin  
(Mines Nantes)

Cet atelier fera le lien entre les 3 thèmes de la journée « formation hybride », « feedback et interactivité », « apprendre autrement ». Il commencera par la création d'un support pédagogique avec la chaine éditoriale Scenari-Opale, puis une mise en ligne du document en y intégrant :

- le réseau social PairForm dédié à l'apprentissage pour permettre une interactivité et des feedback et,
  - des mécanismes ludiques pour favoriser la motivation et la participation des apprenants.
- L'atelier continuera avec une première utilisation de la ressource "socialisée" et se terminera par des discussions autour d'activités pédagogiques exploitant le réseau social PairForm.

### **MarkUs**

Animation : Benjamin Vialle  
(Centrale Nantes)

Prise en main de MarkUs pour le responsable d'enseignement  
Cet atelier vise à présenter le fonctionnement de MarkUs pour le responsable d'enseignement, à travers la mise en place et le paramétrage d'un projet, l'ajout de correcteurs, l'établissement du barème d'évaluation et le pré-chargement d'annotations.

### **Rendre sexy mon espace de cours en ligne**

Animation : Malvina Vieux (Groupe ESB)

Comment organiser les ressources, où trouver des images et sons libres de droits pour illustrer ses cours, cet atelier propose des pistes à mettre en œuvre dès votre retour.

### **Créer une activité pour télévotants**

Animation : Céline Grousson  
(Mines Nantes)

Cet atelier, en fonction des attentes des participants, abordera les télévotants selon plusieurs dimensions :

- mise en place d'une activité de vote sur le plan logistique et technique,
- formulation des questions adaptées à ses objectifs pédagogiques et à son public,
- discussion des formes pédagogiques possibles d'activités de vote,
- échange sur quelques expériences et pratiques en enseignement supérieur sur des activités de vote avec ou sans télévotants.

NB : Cet atelier pourra porter aussi bien les boîtiers de vote électronique que sur les outils de vote disponibles en ligne.

### **SecretCam**

Animation : François Calvez et Nicolas Thibault (Cnam Pays de la Loire)

Cet atelier a pour objectif de découvrir le serious game «SecretCAM handicap» au travers de l'expérience de ce jeu pour en comprendre ses ressorts pédagogiques. Un échange post expérience de jeu permettra collectivement d'en imaginer l'usage dans différents enseignements et dispositifs pédagogiques.

### **Boite à outils des enseignants**

Animation : Hélène Meyer et Jean-Philippe Picarat (Cnam Pays de la Loire Pays de la Loire), Damien Aubert et Anne-Céline Grolleau (Université de Nantes)

Cet atelier permettra de s'approprier rapidement par la manipulation des logiciels simples d'usages, articulés autour de quatre objectifs pédagogiques :

1. Créer une ressource de cours : rendre une image interactive / enregistrer sa voix sur un support de cours
2. Faire pratiquer l'apprenant : produire une ressource sonore / rédiger un texte en mode collaboratif
3. Evaluer ou auto-évaluer : créer un questionnaire PDF / créer des cartes questions-réponses à retourner
4. Echanger : travailler en mini-groupe par webconférence / créer une discussion avec sondage

### **Usages et utilisation de Twitter**

Animation : Eliane Vacheret (Audencia)

Cet atelier propose de traiter des usages pédagogiques et l'utilisation de twitter dans l'enseignement supérieur.

- Vous pourrez au-delà de l'utilisation de base de twitter découvrir les trucs et astuces à connaître.
- Grâce à l'intelligence collective, imaginons ensemble de nouvelles pratiques pédagogiques avec Twitter.

**Produire une ressource pédagogique dans l'environnement numérique ! Si nous parlions droits d'auteur !  
Evelyne Moreau. Mines Nantes**

Les technologies de l'information et de la communication donnent souvent l'illusion à l'internaute qu'il peut disposer librement de tout ce qu'il trouve sur « la toile ».

Tout va plus vite, tout est plus facile, ceci dit, il faut garder à l'esprit que l'environnement numérique n'est qu'un moyen élargi de communication. La loi sur la propriété intellectuelle est pourtant bien présente dans le but d'assurer la protection des œuvres (livre, podcast, thèse, image, photographie, vidéo, cours en ligne, logiciel, musique,...) que cela soit pour l'internaute qui utilise et/ou qui produit des contenus.

Mais comment savoir qui détient les droits ? faut-il toujours demander ? droits d'auteur ou licence comment se repérer ? est ce que moi « enseignant » je détiens des droits ? quels risques pour un mauvaise usage ?

Evelyne Moreau de l'Ecole des Mines de Nantes, s'attachera à répondre à tous ces questionnements qui sont peut être déjà les vôtres au quotidien.

# INFORMATIONS PRATIQUES

**Date** : 19 juin 2014 (9h -17h) Accueil dès 8h30.

**Lieu** : Ecole Supérieure du Bois, Rue Christian Pauc, 44306 Nantes

**Renseignements** : Malvina Vieux  
malvina.vieux@ecoledubois.fr 02 40 18 12 12



**Inscription en ligne obligatoire [cliquez ici](#) !**  
Journée gratuite, repas compris sur inscription.

## Organisateurs



le **cnam**  
Pays de la Loire



UNIVERSITÉ DE NANTES



Centrale  
Nantes



*Cette journée est financée par la ComUE l'Unam*

**l'unam** l'université  
nantes  
angers  
le mans

COMMUNAUTÉ D'UNIVERSITÉS ET ÉTABLISSEMENTS

Immeuble MANNY,  
19 bis rue La Nouë Bras de Fer, F-44200  
Nantes  
+33 (0)2 28 08 14 00