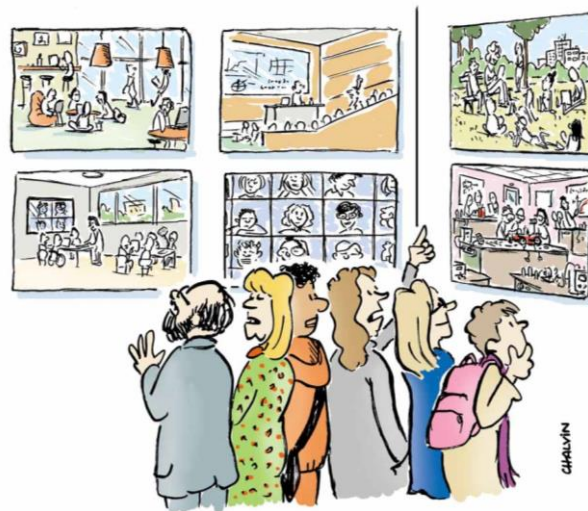




10^{ème} Journée Initiatives Pédagogiques (JIP2025)
19 mars 2025 (8h30-17h30)

Site Henri Moissan du pôle Biologie Pharmacie Chimie

Enseigner, apprendre, socialiser : les lieux et les espaces inspirent-ils nos pratiques ?

Ateliers thématiques

A01 Expérimenter autrement : Investir de nouveaux espaces et le quotidien
A02 Les Expériences Immersives Pédagogiques : utilisez la VR dans vos enseignements
A03 Comment interagir avec l'espace mental des étudiants ? Attention, représentations mentales, mémorisation
A04 Espaces d'apprentissage : et si on faisait autrement ?
A05 Escape games pédagogiques : le défi de sortir de la salle, et d'y apprendre
A06 Organiser des activités de travail en groupe alignées avec les possibilités offertes par les espaces d'enseignement et d'apprentissage
A07 Inclusion et Conception Universelle de l'Apprentissage : un temps de réflexion collaboratif
A08 Rendre l'apprentissage actif en alignant objectifs, activités et environnement
A09 Expérimenter, prototyper, fabriquer, apprendre et innover : parcours découverte autour de la volière et de la Fabrique de CentraleSupélec
A10 Mieux apprendre en bougeant dans l'espace, avec ou sans les yeux
A11 Expédition vers l'Inclusion : Aménage ton Campus

A01 Expérimenter autrement : Investir de nouveaux espaces et le quotidien

Lou Barreau, Rachel Méallet, Faculté des sciences d'Orsay

Jonathan Piard, ENS Paris-Saclay

Et si nous sortions des sentiers battus pour expérimenter différemment ? Imaginez déplacer vos expérimentations au-delà de la classe ou du laboratoire : dans la rue, à l'hôpital, ou même chez vous, avec des objets du quotidien.

Cet atelier vous invite à explorer comment vos disciplines peuvent s'adapter à des espaces variés et/ou comment tirer parti des éléments du quotidien. À travers des échanges, des exemples concrets et des discussions en petits groupes, venez réfléchir aux opportunités, défis et idées novatrices pour repenser l'expérimentation.

A02 Les Expériences Immersives Pédagogiques : utilisez la VR dans vos enseignements

Constance Gloaguen, AgroParisTech

Déroulé de l'atelier :

- Présentation du potentiel pédagogique de la VR pour renforcer l'engagement et l'apprentissage actif des étudiants.
- Méthodologie d'une conception d'une expérience immersive pédagogique.
- Atelier pratique avec casques VR ! Découvrez et testez les expériences développées par AgroParisTech :
 - o Une visite de sécurité dans la Zone Alimentaire de la Halle.
 - o Des TP virtuels dans les laboratoires.
 - o La visite virtuelle de la Ferme de Grignon.
- En parallèle de l'atelier pratique : réflexion individuelle avec un questionnaire Wooclap « Réflexion sur l'incorporation d'une expérience VR dans votre enseignement ».
- Mise en commun des résultats du questionnaire Wooclap.

À l'issue de cet atelier, repartez avec des idées concrètes pour intégrer cette technologie innovante dans vos enseignements !

A03 Comment interagir avec l'espace mental des étudiants ? Attention, représentations mentales, mémorisation

Valérie Péris- Delacroix, ENS Paris-Saclay

Au cours de cet atelier, les participant.es testeront par des mises en situation et/ou découvriront au cours de temps d'échanges de pratiques comment atteindre efficacement l'espace mental de leurs étudiants. Selon le choix des participants il sera possible d'approfondir 2 parmi les 3 thèmes proposés. Chaque thème se terminera par un débriefing/bilan, pour que chacun.e reparte avec des solutions concrètes.

- L'attention : Après une présentation rapide de données sur l'attention, les participant.es seront invité.es à proposer et discuter d'activités pour (re-)capter l'attention de leurs étudiants
- Les représentations mentales : après avoir pris conscience de ce que peut être une représentation mentale, les participant.es seront invité.es à proposer et discuter d'activités pour utiliser les représentations mentales dans leurs enseignements
- La mémorisation : Après une présentation rapide de données sur les processus de mémorisation, les participants seront invité.es à proposer et discuter d'activités pour rendre leurs enseignements plus facilement mémorisables

A04 Espaces d'apprentissage : et si on faisait autrement ?

Jeanne Parmentier, Frédéric Bouquet, Institut Villebon - Georges Charpak

Peut-on utiliser les espaces différemment pour enseigner ? Nous vous proposons un atelier qui vous permettra de réfléchir aux différentes possibilités qui s'offrent à vous, en partant de vos besoins, de vos idées, et d'exemples d'aménagements qui ont déjà été mis en œuvre. Vous repartirez avec des idées et scénarios d'usage que vous aurez construits, ainsi que des éléments pour poursuivre la réflexion sur ce sujet dans vos équipes pédagogiques.

A05 Escape games pédagogiques : le défi de sortir de la salle, et d'y apprendre

Romuald Drot, Faculté des sciences d'Orsay

Jacques Antoine, Lionel Husson et des étudiants, CentraleSupélec

Les escape games pédagogiques offrent une expérience d'apprentissage engageante, interactive et motivante. Le principe du jeu est de se libérer d'une pièce dans un temps imparti en résolvant une série d'énigmes. Ces jeux favorisent la collaboration et le travail d'équipe, car les participants doivent résoudre les défis ensemble pour progresser. De plus, ils stimulent la pensée critique et la créativité, en encourageant les élèves à penser de manière innovante et à trouver des solutions originales. Qu'en est-il de l'acquisition de connaissances une fois sortis de la pièce ?

L'atelier commencera par une mise en situation où les participants pourront vivre un escape game pédagogique (plusieurs thèmes seront proposés) et sera suivi d'un temps d'échange et de prise de recul par rapport aux usages des escape games à des fins pédagogiques.

A06 Organiser des activités de travail en groupe alignées avec les possibilités offertes par les espaces d'enseignement et d'apprentissage

Marie Debacq, Johanna Boulanger-Laforge et Valérie Camel, AgroParisTech

Les activités de travail en groupe constituent des temps de pédagogie active permettant d'engager les étudiants dans la coopération ou la collaboration. La scénarisation des activités de groupe encadrées (donc en présence de l'enseignant) est nécessaire pour faciliter l'adhésion des étudiants aux tâches proposées. En pratique, la prise en compte de l'espace d'apprentissage dans lequel ces activités auront lieu est un élément à intégrer lors de cette scénarisation.

Cet atelier permettra aux participants de se questionner sur l'influence que peut avoir l'espace d'enseignement et d'apprentissage sur l'organisation d'une activité de travail en groupe. À partir de retours d'expérience concrets des animatrices (et des participants), des pistes seront proposées pour adapter ou faire évoluer une activité de travail en groupe selon les possibilités offertes par différents types d'espace d'enseignement et d'apprentissage. L'accent sera mis durant cet atelier sur les espaces physiques de salles de cours / TD ainsi que sur les espaces numériques, mais la réflexion engagée pourra être mise à profit pour d'autres types d'espaces.

A07 Inclusion et Conception Universelle de l'Apprentissage : un temps de réflexion collaboratif

Eva Hugot, Sira Danfakha, Direction de l'Innovation Pédagogique DIP

Ce temps vous permettra de vous familiariser avec les concepts d'inclusion et de conception universelle de l'apprentissage (CUA). Vous serez amenés à vous interroger sur la prise en compte de ces concepts dans la conception de vos enseignements au travers d'une session inspirée du co-développement.

Déroulement :

- Définition des notions et concepts
- Travail collaboratif permettant de réfléchir à l'intégration de la CUA dans la construction de ses enseignements (Co-Dev)
- Restitution collective et temps de conclusion

A08 Rendre l'apprentissage *actif* en alignant objectifs, activités et environnement

Jacques-Olivier Klein, Denis Pénard, Patrick Ruiz, IUT de Cachan

Cet atelier, basé sur l'apprentissage actif et l'approche par compétences, présente différentes activités d'apprentissage. Il aide à choisir ces activités selon les objectifs pédagogiques de son propre enseignement et aborde les conséquences sur l'organisation de l'espace.

Le premier temps de l'atelier amènera les auditeurs à découvrir les qualités de diverses activités d'apprentissage actif ou transmissif. Dans un deuxième temps, un atelier d'écriture permettra à chacun·e d'imaginer une activité pédagogique adaptée à un de ses enseignements tout en tenant compte de son propre environnement.

Au-delà de cet atelier, les participants-es qui le souhaitent pourront se former à la conception de dispositifs d'apprentissage actif avec des formations organisées par les animateurs de cet atelier.

A09 Expérimenter, prototyper, fabriquer, apprendre et innover : parcours découverte autour de la volière et de la Fabrique de CentraleSupélec

Cristina Stoica, Aarsh Thakker, Alexis Kobassian, CentraleSupélec

Les participants suivront un parcours découverte autour de deux lieux dédiés à l'expérimentation, le prototypage et la fabrication : la volière et la Fabrique à CentraleSupélec

La volière (arène de vol) de CentraleSupélec est un espace dédié aux expérimentations sur des drones et des robots terrestres. La volière a des missions dans plusieurs directions : enseignement (projets étudiants, TP, études de cas), recherche (stages, thèses), projets industriels et activités grand public. Les collaborations sur différentes thématiques (pédagogie, Control, IA, signaux, télécom, physique, etc.) sont les bienvenues.

La Fabrique de CentraleSupélec est un lieu unique dédié à l'innovation et à l'entrepreneuriat. Situé au cœur du campus et établi sur plus de 1000m², la fabrique et son équipe passionnés accueillent les porteurs de projets dans des ateliers à la pointe de la technologie, disposant de tous les moyens de fabrication utiles, tant mécanique qu'électronique, pour y réaliser maquettes et prototypes avancés, à l'aide d'une méthodologie concrète et adaptée : créer, fabriquer, tester, itérer avec des livrables tangibles et utiles à chaque étape du développement. En fonction des publics, étudiants, chercheurs, start-ups ou entreprises, trois leviers sont actionnés : l'acculturation autour de ce qu'est l'innovation, l'accompagnement au maquettage et au prototypage, l'expertise et la prise de recul pour l'industrialisation.

A10 Mieux apprendre en bougeant dans l'espace, avec ou sans les yeux

Patrick Delamaire (Polytech Paris-Saclay et HEC)

Peut-on faciliter les processus d'apprentissage lorsqu'on bouge corporellement dans une salle de classe... ? Lorsqu'on bouge individuellement ou collectivement...? Lorsqu'on bouge de manière structurée ...? Ou de manière libre ? Et sans rien y voir...?

La réponse est oui, selon l'animateur de l'atelier, qui expérimente depuis des années plusieurs techniques pédagogiques avec des étudiants en formation initiale à l'Université de Paris-Saclay et à HEC Paris, tout comme des participants en formation continue (executive education) qui travaillent en entreprises depuis 20 ou 30 ans. Bouger en utilisant l'espace qui nous entoure, ou bouger en en faisant abstraction (par exemple en mettant un masque sur les yeux), peut permettre d'apprendre de manière plus efficace, notamment de manière collective.

Cet atelier vous propose de vivre quelques expériences, dont vous pourrez vous inspirer ou que vous pouvez ensuite reproduire dans vos cours. Il pourrait même il y en avoir une très efficace contre des désagréments liés à l'usage de ChatGPT...

A11 Expédition vers l'Inclusion : Aménage ton Campus

Ghislain Remy, IUT Cachan

Salut les innovateurs de l'éducation!

Avez-vous déjà rêvé de transformer votre campus en un espace où chaque étudiant, quelle que soit sa situation, se sent accueilli et soutenu ?

Rejoignez-nous pour une aventure ludique et innovante lors des Journées d'Innovation Pédagogique avec notre atelier "Expédition vers l'Inclusion : Aménage ton Campus"!

Pendant 2 heures, plongez dans un univers où l'inclusion règne en maître. Trois plateaux de jeu, huit joueurs chacun, et des défis captivants vous attendent pour explorer des thèmes essentiels : la mise en place du Plan d'Accompagnement des Étudiants en Situation de Handicap (PAEH), les aménagements d'études, et les aménagements d'examens. Apprenez à comprendre les besoins de nos étudiants, à naviguer dans les méandres administratifs de notre université, et à devenir les champions de l'accessibilité !

Programme de l'atelier :

- 20 minutes d'introduction pour vous mettre dans le bain.
- 20 à 30 minutes sur chaque jeu pour découvrir, échanger et surtout vous amuser.
- 20 minutes de discussion et de synthèse pour partager vos impressions et idées.

Venez relever le défi, rencontrer des collègues passionnés, et repartons tous ensemble avec des idées pleines de peps pour rendre notre campus plus inclusif.

L'innovation pédagogique, c'est maintenant, et ça commence avec vous!

On compte sur vous pour apporter votre bonne humeur et votre créativité.

À très bientôt pour cette aventure inclusive!