

9h Accueil

9h30 Ouverture, présentation de la journée

Joëlle Demougeot-Lebel ; présidente AIPU section France

En présence d'Elisabeth de Laroche Lambert, secrétaire générale de l'EHESP

10h Ateliers

- Inscription à la journée pour les ateliers suivants :

**Transformez les campus d'apprentissage autour de 3 dimensions:
les espaces, le matériel, les comportements**

Eliane Vacheret (Audencia Business School), ingénieure pédagogique

Inspiré de la méthode Lego Serious Play, cet atelier propose d'imaginer collectivement les nouveaux lieux d'apprentissage de demain pour dynamiser les formations, engager les parties-prenantes, accompagner au changement

[Un post-it = une idée] Imaginez la salle d'apprentissage de demain

Estelle Jollivet, formatrice en management de la créativité

Cet atelier créatif et ludique s'appuie sur la dynamique collective pour favoriser l'innovation pédagogique et inventer les usages de demain, au sein de la salle d'apprentissage.

- Inscription à la demi-journée pour les ateliers suivants :

Comprendre les prérequis et les déterminants d'une démarche de projet centré utilisateur

Olivier Ryckewaert, directeur de la Plateforme Régionale d'Innovation, Design'in Pays de la Loire

Cet atelier est composé de trois parties :

-La culture de l'innovation centrée utilisateur

-Un projet en mode centré utilisateur : 5 représentations d'un projet design : D-School de Stanford, Design Council, IDEO, IDEA (EM et Centrale Lyon) et Design'in Pays de la Loire

-L'atelier des buzzwords : derrière la co-conception, le co-design, la participation, qu'y a-t-il vraiment ?

Game design : concevoir un jeu sérieux

Hubert Javeaux, Antoinette Bouziane, SAPIENS, Université Sorbonne Paris Cité

Les jeux sont un dispositif prometteur tant pour l'enseignement que pour la qualité des pratiques pédagogiques. Toutefois, ils s'insèrent dans un scénario pédagogique et doivent être pensés en cohérence avec ce contexte pour atteindre leurs objectifs. Lors de cet atelier, nous aborderons de manière concrète les principes de construction d'activités pédagogiques « ludifiées » et de l'élaboration de « serious game » transposables dans différents domaines d'enseignement.

Les fablabs, lieux d'apprentissage et de vie

Claude Hamon, Ingénieure pédagogique, Université Bretagne Loire

Laurent Mattlé, Fab Manager, Université Bretagne Loire

Apprendre en faisant, en expérimentant et en innovant, valoriser le partage, la collaboration et l'intelligence collective sont les principes moteurs des fablabs. Dans le cadre d'un enseignement, comment ces espaces peuvent-ils participer à la dynamisation des contenus et à l'amélioration des apprentissages ?

Cet atelier vous permettra de découvrir différents aspects de la fabrication numérique et d'identifier comment elle peut venir en appui à l'enseignement.

11h45 Cheminons pour déjeuner

Emulation internationale sur le thème de la journée

Stéphane Gouret, Directeur des études, École de design Nantes Atlantique

John Augeri, Université Numérique Paris Ile-de-France, enseignant-invité à l'Université de Kyoto

12h30 Déjeuner « debout »

Présentation des posters du concours étudiant « Réinvente ton campus » porté par AcoPé (réseau de collaborateurs pédagogiques), représenté par Elsa Chusseau et Christine Vandenkoornhuyse. Vote du lauréat du public sur bornes interactives.

13h15 Agora d'émulation et de valorisation (posters, stands...)

- **ERGONOMENO : L'approche ergonomique au service de la formation et du travail des Médecin de l'Éducation Nationale (MEN)**
Laurent Pagnac, Ingénieur Ergonome – Chef de projets et Agnès Ducros, enseignante-chercheuse EHESP et responsable de la formation des médecins de l'éducation nationale
Par l'analyse des situations réelles de travail et des conditions de travail, nous tentons de mettre en lumière l'usage de la formation délivrée par l'EHESP, pour les MEN. Comment, dans leur exercice quotidien, les apports de la formation deviennent ou non, opérationnels, utilisables, mobilisables ? Quel sens les MEN leur donnent au fil de leurs activités tant individuelles que collectives ?
- **Comment le numérique transforme la médiation ? Apprendre demain**
Laurent Neysensas, responsable de la cellule d'innovation pédagogique, École de design Nantes Atlantique. En partenariat avec la BU de l'université de Nantes
Retour sur le cycle prospectif « Le livre et la lecture dans 5 ans », focus sur les résultats de la thématique « apprendre demain » : comment le numérique transforme-t-il la médiation du savoir ? Comment proposer de nouveaux parcours d'apprentissage aux usagers, étudiants et enseignants ?
- **Optimisation de l'interactivité dans les vidéos pour faciliter l'apprentissage des gestes professionnels**
Nicolas BIARD, Directeur du Pôle Formation Continue, IFPEK
Doctorant au LP3C, université Rennes 2
Les vidéos sont de plus en plus utilisés en formation. Malgré l'intérêt que présente ce type de média pour les apprentissages procéduraux, les traitements cognitifs nécessaires à la mémorisation sont importants du fait de la labilité du flux d'information. Cette recherche se propose d'explorer 2 façons de d'optimiser l'interactivité des vidéos par l'insertion de pauses et par une segmentation du contenu.
- **ParticipaTIC : ParticipaTIC : pour une formation en ligne, accessible ? Construisons ensemble le cahier des charges**
William Sherlaw, enseignant chercheur en anthropologie de la santé et du handicap, EHESP
Des partenaires européens souhaitent construire une plateforme collaborative pour former les représentants des personnes handicapées et améliorer la défense de leurs droits et leur participation à la vie sociale. Participer ? Comment mettre en œuvre les principes d'accessibilité universelle sur Internet
- **Dysland Quest**
Livia Ortiz Anaya
Dysland Quest, un jeu de société conçu comme un outil pour les enfants qui ont besoin d'être motivés pour transformer les devoirs en une activité amusante et engageante. "Le fait de jouer fait complètement oublier l'aspect obligatoire et rébarbatif des devoirs, c'est assez stupéfiant !"
- **LearningScape : l'Escape Game dédié à la pédagogie dans l'enseignement supérieur**
Hubert Javeaux, Antoinette Bouziane, SAPIENS-Université Sorbonne Paris Cité
Poster commenté explicitant les principes de construction et de fonctionnement d'un Escape Game et plus particulièrement le LearningScape de SAPIENS-USPC concernant la pédagogie universitaire ainsi que les premiers retours d'expérience.

- **Le teaching lab, lieu d'innovation ouvert**
Claude Hamon, Ingénieure pédagogique, Université Bretagne Loire
Laurent Mattlé, Fab Manager, Université Bretagne Loire
Le teaching lab est un fablab pédagogique, un lieu dédié à l'invention et à la fabrication de supports d'apprentissage nouveaux. Venez découvrir cet espace.
- **Mobiliser des acteurs et des services variés de plusieurs établissements autour d'un projet d'observation des usages et de recherche-action [recherche-intervention ?] sur les espaces d'apprentissage (aménagement, accessibilité et usages)"**
Anne-Céline Grolleau, conseillère pédagogique, Université de Nantes
- **Les aménagements des espaces d'apprentissage à l'EHESP : projet DINAMIC**
Centre d'Appui à la Pédagogie, EHESP
Autour du projet Dinamic (Développement de l'interopérabilité numérique pour des apprentissages mobiles interconnectés), l'EHESP a pour objectif d'expérimenter des solutions de travail collaboratif, des usages pédagogiques et des aménagements d'espaces. Par leur modularité et leur facilité d'utilisation, les propositions d'aménagement exprimées visent à favoriser la production d'informations pédagogiques, scientifiques ou d'expertises, aussi bien individuelles que collectives.

14h15 Ateliers

- Inscription à la journée pour les ateliers suivants :

Transformez les campus d'apprentissage autour de 3 dimensions: les espaces, le matériel, les comportements

Eliane Vacheret (Audencia Business School), ingénieure pédagogique
[Un post-it = une idée] Imaginez la salle d'apprentissage de demain
Estelle Jollivet, formatrice en management de la créativité

- Inscription à la demi-journée pour les ateliers suivants :

Sensibilisation à l'approche centrée utilisateur

Olivier Ryckewaert, directeur de la Plateforme Régionale d'Innovation Design'in Pays de la Loire

Game design : concevoir un jeu sérieux

Hubert Javeaux, Antoinette Bouziane, SAPIENS-Université Sorbonne Paris Cité

Les fablabs, lieux d'apprentissage et de vie

Claude Hamon, Ingénieure pédagogique, Université Bretagne Loire
Laurent Mattlé, Fab Manager, Université Bretagne Loire

15h45 Et après ? Synthèse et projection

Joëlle Demougeot-Lebel, présidente AIPU section France

16h Goûter de clôture

