

# Projets d'innovation pédagogique 2019

[Accueil](#) > [Innovation Pédagogique](#) > [Accueil](#) > [Projets](#)

---

*Porteuse du projet : Magali TRANNOIS/INSSET de Saint Quentin*

Création d'un jeu de plateau collaboratif en anglais s'appuyant sur une étude de cas qui permet aux étudiants de l'INSSET de Saint Quentin du Master 2 Gestion de Production, Logistique et Achats Parcours Transport et Logistique Internationale de mobiliser les connaissances du module de Supply Chain Risk Management. Ce jeu s'appuie également sur des compétences transverses du parcours enseignées tout au long de l'année dans le module Import Export en gestion douanière et en gestion de risques logistiques.

[Rediffusion de la présentation de WWCC au séminaire d'innovation pédagogique 2021](#)

---

*Porteur du projet : Vincent HERY/INSPE Amiens*

Ce projet à destination d'étudiants de l'INSPE du Master MEEF 1 et 2 Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation et vise à développer des compétences en lien avec la programmation et l'algorithmique, au travers notamment de l'usage de robots.

Plus concrètement, le but du projet est de permettre aux étudiants qui se destinent à l'enseignement ou aux étudiants fonctionnaires stagiaires de concevoir des séquences d'apprentissage utilisant des robots et tester réellement le dispositif imaginé sur différents terrains : dans les centres de loisirs de la ville d'Amiens, en établissement scolaire dans le cadre du stage en responsabilité ou du stage d'observation et de pratique accompagnée...

---

*Porteur de projet : Bertrand Léo COMBRADE/ UFR de Droit*

Le projet présenté entend associer les étudiants de Droit de Licence 1 Droit et Science politique à une réflexion collective sur les moyens de moderniser les institutions de la Vème République. Cette réflexion collective se formalisera par la rédaction de propositions de révision de la Constitution destinées à répondre aux dysfonctionnements qui ont été particulièrement dénoncés ces derniers mois. Lors du dernier cours magistral, un vote aura lieu afin de choisir la proposition qui reçoit l'assentiment d'une majorité d'étudiants. Elle sera envoyée aux députés et sénateurs qui sont actuellement en train d'élaborer un projet de révision de la Constitution.

---

*Porteuse de projet : Sylvie BALTORA-ROSSET/ UFR IIS Pharmacie*

Le projet vise à concevoir un outil pédagogique interactif et évolutif qui permettra, dans un premier temps, aux étudiants de l'Institut en Ingénierie de la Santé de licence 3 de découvrir un environnement professionnel que la plupart d'entre eux ne connaissent pas. Cet outil permettra à terme aux étudiants et plus généralement aux utilisateurs de découvrir et d'appréhender les risques présents dans l'entreprise pour proposer des mesures visant à organiser la maîtrise opérationnelle sur le terrain et prévenir les risques relatifs à la santé, la sécurité et l'environnement.

---

*Porteur de projets : Yannick GOUNDEN/UFR SHSP*

Ce projet a pour but de mieux accompagner les étudiants de l'UFR Sciences humaines, sociales et philosophie (Département de psychologie) du Master 1 et 2 en Psychologie et Psychologie de l'Éducation pour faire le lien entre leur formation et leur pratique professionnelle au travers de mises en situation et de suivis en supervision. Ce projet

visé à assurer une continuité entre l'université et le milieu professionnel, ainsi qu'à optimiser l'insertion professionnelle en Europe via la reconnaissance du CoFraDeC (Comité Français de Délivrance de la Certification EuroPsy).

[Rediffusion de la présentation de CUMPMS au séminaire d'innovation pédagogique 2021](#)

---

*Porteur de projet : Christophe REFFAIT/UFR de Lettres*

Le projet DNI vise à rendre polyvalente et ergonomique une application existante d'analyse des textes littéraires et descriptifs, jusqu'ici adaptée à un seul texte et seulement accessible à des informaticiens. Cette deuxième version permettra aux enseignants-chercheurs et aux étudiants de l'UFR des Lettres en licence 2, parcours Lettres & Humanités de l'utiliser pour étudier d'autres descriptions romanesques. L'objectif est de permettre aux étudiants d'engager une réflexion individuelle ou collective en vue de la production immédiate d'une trace de leur questionnement. Ils sont amenés à conserver un rapport de proximité au texte, dont l'application respecte le caractère linéaire, par la décomposition de la lecture du texte descriptif ainsi que par le processus d'évaluation de l'information.

---

*Porteur de projet : Amandine PELLETIER/IUT de l'Oise - Creil*

Le projet consiste à mettre en place un serious game au sein du département Hygiène Sécurité Environnement (HSE) de l'IUT de Creil. Cette méthode d'apprentissage sera effectuée dès la première année de DUT dans le cadre de travaux pratiques en application de la théorie afin de mettre les étudiants dans les conditions réelles d'un préventeur HSE au sein d'une entreprise ou d'une administration. Ce domaine fait appel à des connaissances scientifiques et technologiques interdisciplinaire afin d'identifier et d'évaluer les différents aspects de la gestion des risques, de la santé et de la sécurité au travail ainsi que de la protection de l'environnement. Dans un premier temps, cette méthode permettra d'évaluer plus précisément les situations à risque des troubles musculo-squelettiques (TMS). L'évolution de ce projet sera d'insérer dans les mêmes scènes l'évaluation des risques biologiques puis de créer des scénarii spécifiques aux catastrophes afin de préparer les étudiants à des situations inédites : gestion de crise, incendie.

[Rediffusion de la présentation de HSE Game au séminaire d'innovation pédagogique 2021](#)

---

*Porteur de projet : Jean Philippe LANOIX / UFR de Médecine*

L'objectif de notre projet est le suivant : offrir une offre personnalisée à l'aide d'outils numériques de l'enseignement d'infectiologie à tous les étudiants de Médecine quelle que soit leur année d'étude. Proposer un test individuel de chaque étudiant pour déterminer leurs besoins en enseignement d'infectiologie et mettre à leur disposition les ressources dont ils ont besoin. En parallèle des cours présentiels consolident l'enseignement à distance grâce à l'apport de la kinesthésie dans la démarche pédagogique.

[Rediffusion de la présentation d'Infectio 2 au séminaire d'innovation pédagogique 2021](#)

---

*Porteur de projet : Laurent METZINGER / UFR de Pharmacie*

Ce projet repose sur une collaboration entre des enseignants-chercheurs, des ingénieurs d'études DOIP et SIP qui mettent en commun leurs compétences pour créer un serious game (jeu sérieux), sous la forme d'un simulateur comportemental utilisant le logiciel VTS. Sa finalité est d'aider les étudiants à acquérir les compétences transversales nécessaires à l'obtention d'un stage. Cette modalité pédagogique innovante vise à combiner l'acquisition de compétences utiles pour l'insertion dans un milieu professionnel à un aspect ludique, afin d'inviter à une adhésion optimale. Il porte sur la pédagogie de l'apprentissage par essai-erreur permettant à chacun d'avancer à son rythme et d'accéder à une meilleure compréhension. L'objectif pour cette année est de réaliser un Serious game en Pharmacie.

[Rediffusion de la présentation de SerGaPro au séminaire d'innovation pédagogique 2021](#)

---

*Porteuse de projet : Sophie CHANGEUR / IAE Amiens*

Le projet PlayToLearn de l'IAE consiste (1) à déployer de manière structurée et systématique un dispositif pédagogique innovant déjà existant et utilisant à la fois le learning by doing et la gamification via des outils numériques (serious games informatiques, simulations utilisant des personnages virtuels, études de cas), (2) à le

renforcer par la créations d'outils de communication (podcasts, teasers) et le développement d'un cas 3D unique en France, (3) à décliner le dispositif au niveau Licence 3 (création d'un serious game avec VTS) et en formation continue (FC entreprises en gestion, FC enseignants sur les serious games et l'outil VTS) , (4) à créer des outils de communication (vidéos) permettant d'essaimer au sein de l'UPJV (motivation à utiliser les serious games et VTS), (5) à mettre en valeur les dispositifs pédagogiques immersifs de l'IAE et de l'UPJV (participation à des concours ou appels à projets, badges, commercialisation du cas 3D créé)

---

*Porteur de projet : Fabien DURAND / UFR de Sciences*

Ce projet dans la continuité des projets WIMS 1 et WIMS 2 porté par l'UFR de Sciences a pour but de poursuivre et soutenir le développement à l'utilisation de la plateforme WIMS à l'UPJV.

Nous travaillerons sur les aspects suivants : liaison avec le système d'authentification de l'UPJV que ce soit pour les inscriptions ou saisies de notes, création d'un serveur et d'un portail WIMS UPJV, création d'un bilan de compétences mathématiques, déploiement sur d'autres composantes, intensification des relations collège-lycée-université et accompagnement des enseignants à la prise en main de WIMS.

[Rediffusion de la présentation de WIMS au séminaire d'innovation pédagogique 2021](#)