

JOURNÉE DES INITIATIVES PÉDAGOGIQUES

PAR LE NUMÉRIQUE

8ÈME ÉDITION

VENDREDI 26 JUIN 2026

9H00 À 16H30

CAMPUS D'ORLÉANS



ENSEIGNONS À TOUTES ET TOUS !

PRATIQUES ET LEVIERS PÉDAGOGIQUES
POUR UNE UNIVERSITÉ INCLUSIVE



Image d'illustration : Freepik - Vectorpouch

Événement à destination des partenaires du projet PRO3

Programme de la journée



Exposition - Retrospective des JIPN : 4 ans d'inspiration et de partage d'expérimentations pédagogiques

L'exposition sera affichée dans le hall du Bouillon et accessible en visite libre. N'hésitez pas à solliciter les ingénieurs pédagogiques présents sur place pour échanger !

9h00 Café d'accueil - **Hall du Bouillon**

9h30 - 9h40 Ouverture de la journée

9h40-9h55 **Handicaps visibles et invisibles : défis et leviers pour une université inclusive - Philippe Godiveau**

Cette intervention proposera un éclairage sur la diversité des situations de handicap à l'Université d'Orléans, avec une attention particulière portée aux handicaps invisibles et à leurs impacts sur les parcours étudiants. Elle ouvrira également une réflexion sur les enjeux de l'inclusion, de l'accessibilité et sur les évolutions des pratiques pédagogiques au sein de la communauté universitaire.

10h00 - 11h30

Conférence d' Emmanuel Sylvestre, Professeur titulaire et Directeur du Centre de Soutien à l'Enseignement de l'Université de Lausanne, Chercheur en Sciences de l'Education



Enseigner dans la pluralité : leviers concrets pour transformer la diversité en réussite collective

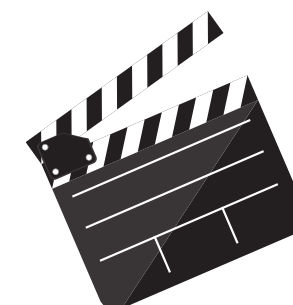
Au-delà du constat d'une hétérogénéité croissante, cette conférence se concentre sur le « comment » : comment passer d'une logique d'adaptation individuelle à une conception universelle des enseignements qui profite à l'ensemble du groupe ? En s'appuyant sur les principes de cohérence pédagogique et de conception universelle de l'apprentissage, nous décrypterons des outils actionnables pour clarifier les objectifs, diversifier les modes d'engagement et instaurer une évaluation équitable, permettant ainsi à chaque étudiant.e de trouver sa place et de contribuer activement à la construction du savoir commun.

11h30-11h45 **Pause - L'occasion de parcourir l'exposition dans le Hall du Bouillon !**

Dans les coulisses de l'enseignement : un documentaire sur le métier d'ingénieur pédagogique réalisé par le Learning Lab-UO

11h45-12h10

À quoi ça sert un ingénieur pédagogique ? Si vous vous êtes déjà posé la question (ou si subitement vous vous la posez), venez découvrir les réponses dans un documentaire qui lève le voile sur un métier encore méconnu. Entre appui aux enseignants et accompagnement à la réussite étudiante, découvrez les missions concrètes d'un ingénieur pédagogique au quotidien.



12h10-12h45

Questions réponses avec l'équipe du Learning Lab

12h45 Buffet - **Hall du Bouillon**

Ateliers et retours d'expériences - BU Sciences

14h00 - 15h00

1er tour d'ateliers et retours d'expériences ([liste sur la page 3](#))

15h00 - 15h15

Pause - L'occasion d'échanger entre pairs ou de rencontrer les ingénieurs pédagogiques !

15h15 - 16h15

2ème tour d'ateliers et retours d'expériences ([liste sur la page 3](#))

16h15 **Clôture de la journée - Matthieu Exbrayat, responsable scientifique PRO 3 et VP Numérique et pédagogie innovante**

Informations pratiques

- 1** Adresse Bouillon : Rue de Tours 45067 Orléans
- 2** Adresse BU sciences: 9 rue de Saint-Amand, 45100 Orléans
- 3** En tramway : descendre à l'arrêt Parc Floral
- P** Parkings : Polytech Vinci et un autre parking accessible par la rue de Saint Amand



Liste des ateliers et retours d'expériences (2 à choisir)

Page à page "vers l'autonomie : carnet de bord d'apprentissage" - Murielle Pasquet et Anne-Cécile Alzy (UFR ST)

Et si vos étudiants trouvaient leur propre motivation pour travailler en-dehors des cours ? Si, à travers un carnet de bord personnalisé, ils formulaient eux-mêmes leurs objectifs et réfléchissaient à la portée de leur travail ? S'ils utilisaient l'IA comme assistant personnel pour progresser ? Retour d'expérience avec des étudiants de L2 Informatique en TD d'anglais.

HACK@Orléans ou le défi d'organiser un hackathon - Arnaud Stolz et Delphine Brouillard (Polytech)

Février 2026, lancer un évènement pour stimuler nos étudiants pour les sortir de leur zone de confort, le tout dans un environnement à la fois convivial et professionnel : c'était l'idée de Polytech Orléans et du CESI après des expériences de hackathon insatisfaisantes. Un retour d'expérience sur les bonnes idées (mais aussi les mauvaises) et surtout ce que les étudiants, les accompagnants et les entreprises présentes en ont pensé ; et pourquoi on retente l'expérience en décembre prochain.

Pastiller, tutorer, hybrider : transformer un cours sans perdre l'essentiel - Julien Borderieux

Cette intervention présentera le projet d'hybridation de l'UE Projet de communication et culture à Polytech Orléans, pour des étudiants de première année. Elle montrera comment une architecture pédagogique mixte (pastilles multimédias, QCM, micro-tâches, tutorat et soutenances flexibles) permet d'accompagner les étudiants dans la conduite d'un projet académique exigeant, tout en optimisant les ressources disponibles.

Voyage en Terre rare : un jeu de sensibilisation à l'écologie numérique - Barbara Fallon, Maindekisi Tchakpalla

Plongez dans l'aventure d'un jeune employé en route vers une Terre rare. À chaque étape de votre voyage, découvrez et conscientisez votre impact numérique. Votre compagnon de route ? Un sac à dos pas comme les autres...

Construire ensemble des pratiques pédagogiques plus inclusives - Isaac Tchara (Mission Diversité Égalité Inclusion)

Cet atelier sera l'occasion de présenter des projets déjà mis en œuvre, ou pouvant être développés avec la participation des enseignants, afin de promouvoir l'égalité, l'inclusion et la lutte contre les discriminations au sein des parcours de formation et de la vie étudiante. L'objectif de cet atelier est de partager des pistes d'action concrètes et de donner des clés pour adopter des pratiques plus inclusives et égalitaires, tant dans les relations interpersonnelles que dans les environnements d'étude, d'enseignement et de travail.

À travers des exemples concrets, des mises en situation et des discussions participatives, les participants seront amenés à comprendre les mécanismes des discriminations et à mesurer leurs impacts au quotidien.

Les "100 casquettes de l'étudiant", un jeu pour révéler les softs skills - Milène Carmé, Bastien Congy, Aurore Naimi

Mettez-vous dans la peau d'un.e étudiant.e le temps d'un jeu ! Lors de la construction de son identité professionnelle, mettre en avant ses compétences extra-curriculaires est primordial pour se distinguer mais loin d'être une évidence ! Ce jeu de société sérieux conçu par les services d'appui à la pédagogie et à la vie étudiante de trois établissements du projet Pro3, a été pensé pour les aider à les identifier et les mettre en valeur.

Un portfolio étudiant pour valoriser leurs soft skills (15h-16h uniquement) - Milène Carmé

Découvrez les résultats de l'enquête réalisée par les étudiantes du Master DSGRH auprès de divers acteurs (étudiants du Master, alumni, enseignants et professionnels) qui révèlent les soft skills développés tout au long de leur parcours (cours, projets, alternance, vie étudiant). L'objectif est d'initier la création d'un portfolio de compétences commun et personnalisable pour tous les étudiants du cursus. Nos discussions joueront un rôle clé dans l'enrichissement de ce projet collectif.

Comment ne pas subir l'IA en cours, ou retours d'expérience sur l'intégration des outils d'IA dans la démarche pédagogique - Stéphane Bégot (IUT36)

"Comme disait ma grand-mère, quand on ne peut éviter on profite." L'IA étant devenue incontournable, surtout dans le domaine informatique, l'idée a été de l'intégrer pleinement à une démarche pédagogique. Cette démarche est embryonnaire (car cela bouge très vite et il n'y a pas encore de recul sur les bénéfices), mais plusieurs accroches existent pour cette intégration. Un retour d'expérience sur différentes modalités d'usage de l'IA en formation : tuteur personnalisé, aide à l'analyse, recherche d'erreurs... Un retour d'expérience sur les bonnes idées (mais aussi les mauvaises), les premiers retours étudiants, les limites observées et les raisons de poursuivre ou d'ajuster l'expérimentation.

Les 7 familles de l'IA (Nouvelle version) : jouer pour comprendre - LLUO

Envie de mieux comprendre l'intelligence artificielle en vous amusant ? Cet atelier ludique vous invite à explorer l'univers de l'IA à travers un jeu de cartes original inspiré du jeu des 7 familles. Reconstituez les familles autour de son histoire, de ses grands noms, de ses concepts clés, de ses applications et de ses enjeux. Une façon interactive et conviviale de découvrir ce qui se cache derrière cette technologie qui transforme notre quotidien.

Expérimenter l'interdisciplinarité au travers d'une SAE collaborative QLIO-GEA - Thierry Respaud et Carole Grillet (IUT 45)

Retour d'expérience autour d'une SAE collaborative menée entre étudiants de BUT3 QLIO et BUT3 GEA, centrée sur les enjeux de performance, d'organisation et d'amélioration continue. L'atelier présentera la construction pédagogique du projet, la complémentarité des compétences mobilisées, les bénéfices observés pour les étudiants ainsi que les pistes de transposition possibles dans d'autres formations.