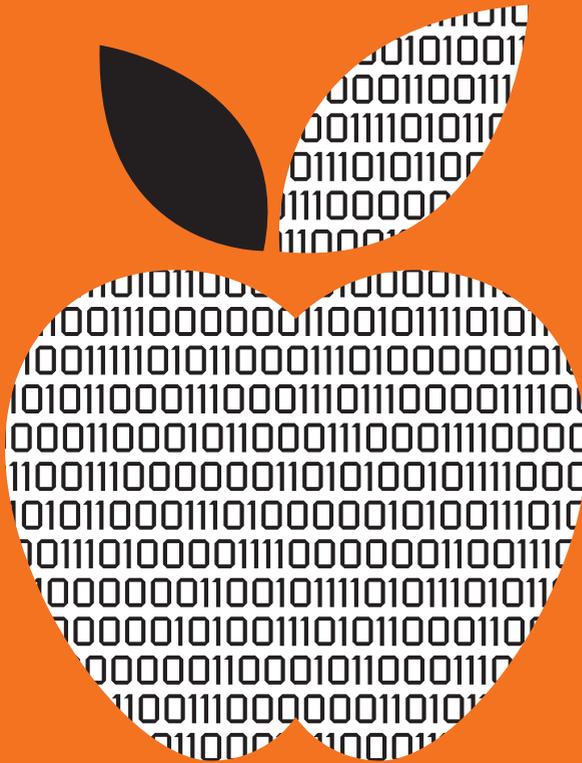




RENCONTRES UNIVERSITAIRES
numériques
NORMANDES



VENDREDI 2 DÉCEMBRE 2016

 PROGRAMME



09H00 ACCUEIL

09H30 DISCOURS

- **Pierre DENISE**, Président de l'université de Caen Normandie
- **Lamri ADOUI**, Président de Normandie Université
- **Nicole MÉNAGER**, Rectrice de l'académie de Rouen, Chancelière des Universités
- **Denis ROLLAND**, Recteur de la Région Normandie, Recteur de l'académie de Caen, Chancelier des Universités

09H50 PRÉSENTATION DE LA STRATÉGIE NUMÉRIQUE UNIVERSITAIRE NORMANDE **Christophe ROSENBERGER**, Vice-président chargé du numérique de Normandie Université

10H15 CONFÉRENCE "HABITER L'ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE" **Hervé LE CROSNIER**, enseignant-chercheur à l'université de Caen Normandie

11H00 PAUSE FORUM DES INNOVATIONS NUMÉRIQUES NORMANDES *Voir plan du forum et descriptif des projets.*

11H30

TABLE RONDE "QUELS SERVICES NUMÉRIQUES POUR LE FUTUR?" animée par **Christophe ROSENBERGER**, Vice-président chargé du numérique de Normandie Université

- **Nicolas DELESTRE**, référent numérique de l'INSA Rouen Normandie
- **Philippe LEFEBVRE**, référent numérique de l'ENSICAEN
- **Vincent ROY**, référent numérique de l'université de Rouen Normandie
- **Francois LEGAY**, responsable projets numériques de Normandie Université

12H30

DISCOURS

Hervé MORIN, Président de la Région Normandie

12H40 COCKTAIL DÉJEUNATOIRE

12H40

FORUM DES INNOVATIONS NUMÉRIQUES NORMANDES

16H00

REMISE DU PRIX DE L'INNOVATION NUMÉRIQUE NORMANDE 2016

JURY DU PRIX DE L'INNOVATION

- **Sophie ROTTIER**, chargée de mission au Service grands projets et innovations de la Région Normandie
- **Marion LEMAÎTRE**, Chargée de Projets au Pôle de Compétitivité Transactions Electroniques Sécurisées (TES)
- **Christophe ROSENBERGER**, Vice-président chargé du numérique de Normandie Université

16H15 GOÛTER NORMAND

RECHERCHE

- 1 CIREVE - Université de Caen Normandie
- 2 MNSN*, SYVIC et PRMN - CRIANN
- 3 IFLOT* - INSA Rouen Normandie
- 4 Structuration de données en SHS
Université de Caen Normandie

TRANSFORMATION PÉDAGOGIQUE

- 5 MOOC Soyez acteur de la sécurité de l'information*
Normandie Université
- 6 MOOC Former & développer les compétences
Université de Caen Normandie
- 7 Salle informatique en mode examen
INSA Rouen Normandie
- 8 AMC* - INSA Rouen Normandie
- 9 DigiQuest 1.0 - Université Le Havre Normandie
- 10 Qui veut gagner une demi-UE ?
Université de Caen Normandie
- 11 LINA et JEDA* - Université de Rouen Normandie
- 12 initiaTICE et E-examens* - Université de Caen Normandie
- 13 Formation Equi-Le@ming - Université de Caen Normandie
- 14 MolaB3D* - Université de Rouen Normandie
- 15 e-BPL - Université de Rouen Normandie
- 16 ENSAN cloud

ÉTUDIANTS

- 17 NAO, robot d'exécution - Université de Rouen Normandie
- 18 Projet intensif* - ENSICAEN

DÉMATÉRIALISATION

- 19 OSE* et OSCAR - Université de Caen Normandie

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

- 20 La classe inversée à l'ère numérique* - Académie de Caen
- 21 L'Éduc de Normandie en classe*
Groupement de partenaires Région Normandie
Départements Calvados / Manche / Orne
Académie de Caen
DRAAF
DIRM
- 22 Canopé - Académie de Caen

ESPACE
RESTAURATION

22

17

18

21

15

16

20

13

14

19

12

11

6

9

10

5

7

8

1

2

3

4

PITCHS

ESPACE
ENTREPRISES

Sanit

14H00 - 14H30

MolaB3D	Bruno GUGI	Université de Rouen Normandie
E-examens	Pierre BEUST	Université de Caen Normandie
Mooc SSI	Patrick DUCROT	Normandie Université
AMC	Christine MONNET	INSA Rouen Normandie
JEDA	Murielle GILLES	Université de Rouen Normandie

14H45-14H50

Projet intensif	Hugo DESCOURBES	ENSICAEN
------------------------	-----------------	----------

14H50-15H00

L'Educ de Normandie en classe

Jean-Baptiste LESAULNIER Groupement partenaires
Région Normandie
Départements Calvados / Manche / Orne
Académie de Caen
DRAAF
DIRM

La classe inversée à l'ère numérique

Hamed BERKANE Académie de Caen

15H15-15H30

OSE	Isabelle DUCHATELLE	Université de Caen Normandie
MNSN	Marie-Sophie CABOT	CRIANN
Iflot	Nicolas DELESTRE	INSA Rouen Normandie



RECHERCHE

1 CIREVE - Université de Caen Normandie

Le Centre Interdisciplinaire de Réalité Virtuelle (CIREVE) ouvre ses portes afin de proposer aux participants des RUNN de visiter la salle de réalité virtuelle pour la recherche. Quatre visites, nécessitant une inscription sont proposées à 13h30, 14h00, 14h30 et 15h00.

2 MNSN*, SYVIC et PRMN - CRIANN

MNSN est une action de coordination inter-établissements qui vise à structurer et consolider, à l'échelle de Normandie Université, un écosystème normand du calcul intensif (HPC), de la simulation numérique avancée et de l'ingénierie des données numériques. Le CRIANN a une mission de deux ans, soutenue par la Région Normandie et l'Union Européenne, pour initier le démarrage de la MNSN avec l'appui scientifique des établissements et des équipes de recherche impliquées dans le projet.

3 IFLOT* - INSA Rouen Normandie

Le projet IFLOT, co-financé par l'INSA Rouen Normandie et l'UNT UNIT, propose un modèle compatible avec le Web Sémantique permettant de décrire un large spectre d'offres de formation. Afin de valider ce modèle, trois offres de formation ont été décrites avec ce dernier : une offre de formation initiale proposée par le département Architecture des Systèmes d'Information de l'INSA Rouen Normandie ; une offre de formation continue dispensée par plusieurs établissements : projet uTop d'UNIT ; une offre de formation de type MOOC : "Soyez Acteurs du Web" dispensée sur la plateforme FUN MOOC. Ces descriptions sont interrogeables sur le site [http:// linkeddata.insa-rouen.fr](http://linkeddata.insa-rouen.fr).

4 Structuration de données en SHS - Université de Caen Normandie

Dans le cadre de l'accompagnement des projets de recherche en sciences humaines et sociales, le pôle Document Numérique de la MRSH a mis en place, en étroite collaboration avec les équipes de recherche, un ensemble innovant de principes et de méthodes de travail dans le domaine des humanités numériques. Articulé au sein d'un laboratoire de textes, cet ensemble méthodologique permet au chercheur de définir et de fabriquer numériquement ses objets de recherche et de mettre en place des expérimentations. Dans ce dispositif d'élaboration, le chercheur peut mettre à l'épreuve les modèles de représentation dont il fait l'hypothèse pour décrire et constituer ses objets.

TRANSFORMATION PÉDAGOGIQUE

5 MOOC Soyez acteur de la sécurité de l'information - session 2* - Normandie Université

Avec plus de saynètes, une actualisation du contenu existant et davantage de conseils, ce cours en ligne traite de l'ensemble des problématiques relatives à la sécurité de l'information. Planifié sur 5 semaines, il se déroulera du 5 janvier au 28 février 2017 (date limite d'inscription 5 février 2017). Chaque semaine inclut une activité d'échange et de partage d'expérience. Une web conférence sera organisée à mi-mooc afin de permettre aux personnes inscrites d'interagir directement avec les experts.

6 MOOC Former & développer les compétences - Université de Caen Normandie

Ce cours en ligne certifiant met en avant le numérique en tant que levier essentiel de transformation de l'enseignement supérieur, au service de la réussite des étudiants, du développement de la formation tout au long de la vie et de l'attractivité de la France. Le MOOC se déroule du 4 octobre au 12 décembre 2016 et vise les compétences suivantes : appréhender le cadre réglementaire et l'ingénierie financière de la formation professionnelle, construire des ingénieries de formation innovantes et performantes et, en option, comprendre et maîtriser les spécificités du secteur alimentaire.

7 Salle informatique en mode examen - INSA Rouen Normandie

La DSI de l'INSA Rouen Normandie a développé différents logiciels permettant de transformer en quelques minutes une salle informatique standard de plusieurs dizaines de postes en une salle d'examen, avec les fonctionnalités suivantes : les étudiants se connectent et s'authentifient avec leurs identifiants et mot de passe habituels ; leur répertoire de travail est alors vierge de tout fichier ; le seul logiciel de communication utilisable par les étudiants est le navigateur web et ils ne pourront accéder qu'aux sites préalablement listés par l'enseignant ; l'enseignant peut donner un ensemble de fichiers indispensables à la réalisation de l'examen ; un accès vers un site web particulier peut être ouvert à la demande pour un étudiant ou pour l'ensemble de la salle à un moment donné, comme par exemple le LMS (en l'occurrence moodle) pour le dépôt de la "copie" en fin d'examen ; enfin une sauvegarde de tous les répertoires de travail peut être effectuée à la fin de l'examen.

8 AMC* - INSA Rouen Normandie

AMC est un outil d'évaluation papier et numérique. Selon le principe de learning analytics, l'analyse des données produites permet de suivre l'apprenant, de détecter ses problèmes, pour y remédier au plus tôt. Le logiciel AMC permet d'effectuer une évaluation de type QCM sur papier, mais avec une correction totalement automatique, à partir des copies scannées. La cellule EATIC de l'INSA a réalisé une image Virtual Box (logiciel d'émulation de machines) spécialement adaptée pour une utilisation facilitée d'AMC sous Windows.

9 DigiQuest 1.0 - Université Le Havre Normandie

DigiQuest est un dispositif innovant favorisant la découverte et l'utilisation des services numériques par les nouveaux étudiants de l'université Le Havre Normandie. Ce dispositif a été expérimenté lors de la rentrée 2016 avec les étudiants de L1 de l'UFR ST. Il est construit sous la forme d'un challenge par équipe stimulant l'initiative et la coopération entre pairs. Chaque équipe doit faire un usage le plus massif possible des services de base (ENT, webmail, plateforme Moodle, ...) pour réussir le challenge et obtenir un meilleur score que les équipes adverses. La version 2.0 de ce dispositif est déjà prévue et sera enrichie et proposée à un plus grand nombre d'étudiants.

10 Qui veut gagner une demi-UE ? - Université de Caen Normandie

Derrière ce titre qui pourrait laisser penser que la validation d'une unité d'enseignement est presque offerte aux étudiants se cache une expérience menée en cours magistral en amphithéâtre.

tre avec un grand groupe (une centaine d'étudiants). Cette expérience avait pour objectif de rendre actifs les étudiants présents en cours en les obligeant à travailler en dehors du cours et pendant le cours. L'expérience "Qui veut gagner une demi-UE ?" consiste finalement en une modification assez marquée du rôle de l'enseignant et des étudiants en amphithéâtre. L'enseignant car, presque comme dans le jeu télévisuel, il doit quitter son rôle confortable de professeur derrière sa chaire diffusant la connaissance au rôle d'animateur de sa séance de cours apportant, au besoin, ses connaissances. L'étudiant car il doit quitter son rôle confortable d'écoute de notions théoriques pour un rôle plus actif de réflexion aux questions posées et surtout d'expression d'une réponse.

11 LiNA et JEDA* - Université de Rouen Normandie

Porté par l'université de Rouen Normandie, le projet LiNA consiste en une conception et une mise en œuvre du Livret Numérique de l'Alternant par l'usage pédagogique de la plateforme sociale Mahara. Ce projet répond aux impératifs de suivi collaboratif de l'étudiant en alternance et apprentissage et propose d'aller plus loin dans le travail d'autoréflexion et d'autoévaluation de l'alternant pour augmenter la qualité de ses apprentissages et rendre l'étudiant acteur de sa formation. De même, il s'inscrit pleinement dans les orientations innovantes de la politique de pédagogie numérique de l'établissement.

Commanditée par l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF) et son Centre Régional Francophone pour l'Europe centrale et orientale (CREFECO) et présenté par l'université de Rouen Normandie, le dispositif JEDA est une formation-action à distance sous forme de classes inversées avec un accompagnement fort et du travail collaboratif. Le but est d'instaurer un échange de pratiques entre pairs, de co-construire des pratiques et de créer une dynamique de groupe pour un public d'enseignants débutants de français langue étrangère de 6 pays (Albanie, Arménie, Bulgarie, Macédoine, Moldavie, Roumanie).

12 initiaTICE et E-examens* - Université de Caen Normandie

E-examens est un dispositif d'expérimentation de la dématérialisation des examens, dans la mesure où les examens sont organisés à distance et télé-surveillés par webcam au domicile de l'étudiant. Toutes les problématiques sont abordées : le coût, la résistance à la fraude, la responsabilité de l'étudiant dans les conditions pratiques de l'épreuve, son ressenti, le traitement de données à caractère personnel avec un prestataire de service (travail conjoint avec la CNIL).

initiaTICE est un dispositif d'accompagnement à l'intégration du numérique dans les pratiques pédagogiques qui couvre 5 axes essentiels pour le développement des usages du numérique :

- Formation des enseignants par des ateliers et par la mise à disposition de supports d'aide sur les outils numériques et leurs usages,
- Organisation de rencontres et d'échanges de pratiques d'enseignants,
- Valorisation de projets de pratiques pédagogiques numériques,
- Médiatisation et diffusion de contenus en ligne,
- Accompagnement à la conception et la diffusion d'une offre de formation mixte distance/présence.



13 Formation Equi-Le@rning - Université de Caen Normandie

Equi-Le@rning, formation en e-learning spécialisée sur le vocabulaire anglais du cheval et de son environnement a été développé par l'université de Caen Normandie, en partenariat avec le Pôle Hippolia, et diffusée par l'IUT d'Alençon. Cette formation est destinée aux acteurs ou futurs acteurs de la filière équine ayant déjà un niveau d'anglais intermédiaire mais souhaitant améliorer leurs connaissances dans ce domaine spécifique. L'objectif de cette formation est avant tout d'améliorer les échanges oraux et écrits en anglais en situation professionnelle.

14 MolaB3D* - Université de Rouen Normandie

Le dispositif Molab 3D représente un parcours d'accompagnement de l'apprentissage de la Biochimie par l'exercice avec un présentiel enrichi, des auto-évaluations et tests d'évaluation de contrôle continu par voie numérique. Cette mise en place de nouvelles stratégies pédagogiques pour les cours et les Travaux Pratiques s'appuie sur Universiice 2, plateforme pédagogique Moodle.

15 e-BPL - Université de Rouen Normandie

Financé par le programme BQE 2016 de l'université de Rouen Normandie, le projet e-BPL vise à transmettre aux étudiants de licence de "bonnes pratiques de laboratoire" en chimie et en biologie par le biais de l'outil numérique. L'objectif pédagogique de ce projet est de faire progresser les connaissances expérimentales d'étudiants en permettant à chacun et quel que soit son niveau initial de pouvoir comprendre l'essentiel de ce qui sera demandé en travaux pratiques et d'adopter de bonnes pratiques de laboratoire. Différents dispositifs, mis en place sur la plate-forme Universiice, accompagnent ce projet : vidéos, exercices, fascicules de travaux pratiques, plateforme de discussion, etc.

16 ENSAN cloud

L'ENSA Normandie présentera sa plateforme collaborative qui regroupe l'ensemble des dispositifs innovants au service du travail coopératif de l'enseignement. Cet outil favorise les échanges de fichiers numériques et le travail en équipes pour les étudiants de l'école. Amenés à se connecter puis à s'authentifier depuis n'importe quel endroit, ce cloud facilite notamment le partage de maquettes numériques entre les acteurs de la construction (architectes, thermiciens, économistes) et le dépôt de "rendus" lors des périodes d'examen.

ÉTUDIANTS

17 NAO, robot d'exécution - Université de Rouen Normandie

Démonstration du robot NAO afin de découvrir son fonctionnement et les différentes façons de le programmer : marcher, éviter des obstacles, réciter une poésie, danser. Démonstrations avec les thymio (petits robots) : rouler et éviter les obstacles, suivre un indicateur etc. ; formation et démonstrations avec le logiciel scratch (programmer des animations pour les débutants en programmation) ; démonstrations avec les lunettes 3D.

18 Projet intensif* - ENSICAEN

Le projet intensif de dernière année (BAC+5) en spécialité Électronique et Physique Appliquée à l'ENSICAEN se veut un exercice terminal visant à préparer au mieux l'insertion des élèves ingénieurs au milieu de l'entreprise. Il s'agit d'un jeu sérieux ou serious game en Électronique et Physique Appliquée



dans lequel deux équipes étudiantes entrent en concurrence dans la réalisation d'un ou plusieurs systèmes mécatroniques complexes. Il s'agit avant tout d'un exercice de responsabilisation et de préparation au métier d'ingénieur dans un contexte de sprint sur deux semaines.

Une des créations de cette année, POKAENMON GO++ sera présente au RUNN. Il s'agit des systèmes mécatroniques de reconnaissance et d'identification de PoKaenMon avec deux solutions terrestres, par tourelle et par voiture télécommandée, ainsi que deux solutions aéroportées, par dirigeable et par drone.

DÉMATÉRIALISATION

19 Ose* et OSCAR - Université de Caen Normandie

OSE, projet de la DSI de l'université de Caen Normandie, "La vie en OSE" est au service de la dématérialisation de la fiche de service et concerne les vacataires, les enseignants, les composantes, la DRH, l'agent comptable et la direction. Il permet, entre autres, de suivre l'avancement du traitement des dossiers, d'éditer les contrats et avenants, de dématérialiser les procédures de recrutement, d'organiser un travail collaboratif entre services centraux et composantes. OSE se veut résolument intuitif et convivial, ainsi que intégré au système d'information (Apogée, Harpège, Sifac, Winpaie, ...).

Dans la même lignée, le dispositif OSCAR représente un dispositif d'organisation et de suivi des Contrats et des Activités de Recherche et concerne tous les acteurs du milieu universitaire. Il permet, entre autres, d'accéder à tous les projets déposés ou contrats, d'avoir un outil de suivi de toute l'activité liée à la recherche contractuelle, d'avoir un outil unique de gestion et de pilotage de l'activité de recherche.

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

20 La classe inversée à l'ère numérique* - Groupement de partenaires Région Normandie : Départements Calvados / Manche / Orne - Académie de Caen -DRAAF - DIRM

Ce dispositif innovant de l'Académie de Caen représente l'ensemble des démarches et outils pédagogiques au service de la classe inversée dans l'enseignement secondaire. Des outils numériques sont déployés dans l'objectif de prolonger les cours et de susciter la curiosité des élèves (blogs pédagogiques, applications mobiles, tutoriels en ligne, cahier de textes électroniques de la classe, etc).

21 L'Educ de Normandie en classe* - Académie de Caen

L'Educ de Normandie est l'Environnement Numérique de Travail pour tous les collèges et lycées publics de Basse-Normandie. Portail de services et de ressources pédagogiques, l'ENT s'adresse à tous les membres de la communauté éducative des établissements du second degré : élèves et parents, enseignants, personnels administratifs, techniques et d'encadrement, ainsi que partenaires des établissements...

22 Canopé - Académie de Caen

Le réseau Canopé de l'académie de Caen présentera deux projet. Le serious game "Vivre au temps des châteaux forts" et VirtualHis, une immersion dans une série de lieux modélisés en 3D, choisis pour leur intérêt artistique, historique ou pédagogique, pour mieux comprendre le contexte et les enjeux afférents. Le contenu mobile et l'interaction de ces nouveaux outils constituent une réelle innovation quant à l'appréhension des programmes d'histoire, de lettres et d'histoire des arts.



Normandie Université

ESPLANADE DE LA PAIX / CS 14032 / 14032 CAEN CEDEX 5
tél. +33 (0)2 31 56 69 57 fax +33 (0)2 31 56 69 51
communication@normandie-univ.fr www.normandie-univ.fr