



Maison DES
Sciences
de l'Homme
EN Bretagne

LOUSTIC

Laboratoire d'observation
des usages des technologies
de l'information
et de la communication

Journée d'étude

Plateforme LOUSTIC

“ Technologies éducatives et formation ”

PROGRAMME

Jeudi 15 novembre 2018

9h > 18h

Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne

Avec le soutien financier

mshb.fr



loustic.net

Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne

Université Rennes 2 • USR CNRS 3549
2, avenue Gaston Berger
CS 24307 – 35043 Rennes cedex



Matin

8h45 > 9h15 • Accueil

9h15 > 9h45 • Introduction

- **Nicolas Thély**, professeur en art, esthétique et humanités numériques, Université Rennes 2, directeur de la MSHB
- **Éric Jamet**, professeur en psychologie cognitive et ergonomique, Université Rennes 2, directeur du LOUSTIC

9h45 > 10h45 • Session 1. Technologies éducatives et apprentissages scolaires

- Modérateur : **Nicolas Michinov**
- **Nicolas Michinov**, professeur en psychologie sociale, Université Rennes 2.
Présentation de la session et des posters et démonstrations associés
- **Éric Anquetil**, professeur en informatique, Université Rennes 1 & **Nathalie Bonneton**, maître de conférences en psychologie du développement, Université de Bretagne Occidentale
Intuiscript : cahier numérique pour l'aide à l'apprentissage de l'écriture à l'école
- **Alain Van Sante**, délégué académique au numérique, Académie de Rennes & **Nicolas Kermabon**, chef de projet living lab Interactik.
Favoriser les liens entre la recherche et les établissements scolaires dans l'académie de Rennes : l'exemple du living lab Interactik

10h45 > 11h00 • Pause

11h00 > 12h00 • Session 2. Technologies éducatives à l'université

- Modératrice : **Ludivine Guého**
- **Ludivine Guého**, ingénieure de recherche, coordinatrice scientifique de la plateforme Loustic
Présentation de la session et des posters et démonstrations associés
- **Éric Jamet**, professeur en psychologie cognitive et ergonomie, Université Rennes 2
Apprentissages actifs avec le numérique
- **Geneviève Lameul**, professeure en sciences de l'éducation & **Virginie Messina**, ingénieure de recherche projet DESIR, Université Rennes 2.
Accompagner par la recherche les processus d'innovation pédagogique et numérique : l'exemple du Living Lab DESIR

12h00 > 13h00 • Session posters et démonstrations - Salles 4 et 5

Présentation de posters par des doctorants et des porteurs de projets et démonstrations de solutions technologiques et prototypes.

Après-Midi

13h00 > 14h00 • Cocktail déjeunatoire

14h00 > 15h00 • **Session 3. Technologies éducatives dans la formation en santé.**

- Modératrice : **Estelle Michinov**
- **Estelle Michinov**, professeure en psychologie sociale, Université Rennes 2
Présentation de la session et des posters et démonstrations associés
- **Marie-Stéphanie Bracq**, doctorante en psychologie sociale, Université Rennes 2
Evaluation et développement des compétences non-techniques des infirmières de bloc par la simulation en réalité virtuelle - projet Sunset Labex Cominlabs
- **Éric Désévéday & Pascale Mancheron**, cadres de santé et formateurs à l'Institut de Formation en Soins Infirmiers (IFSI) du CHU de Rennes, **Yann le FAOU**, attaché de recherche à l'Institut de Formation en Pédiatrie-Podologie Ergothérapie Masso-Kinésithérapie (IFPEK)
Quels liens entre la recherche et les usages des technologies éducatives en formation paramédicale ?

15h00 > 15h15 • Pause

15h15 > 17h30 • **Session posters et démonstrations** - Salles 4 et 5

Présentation de posters par des doctorants et des porteurs de projets et démonstrations de solutions technologiques et prototypes.

17h30 > 18h00 • **Débat et Conclusion**

18h00 • Cocktail

Exemples des posters et démonstrations présentés

La journée sera l'occasion pour des doctorants de présenter leurs travaux de recherche :

- Interprétation temps-réel de la production de schémas géométriques pour le digital learning - Omar Krichen (INSA - IRISA, équipe IntuiDoc)
- Comment faciliter les activités de recherche d'informations et d'apprentissage en vidéo -Salomé Cojean (LP3C)
- Les effets de génération de graphiques organisateurs et de plans sur l'apprentissage multimédia - Tiphaine Colliot (LP3C)
- Formation à la communication des erreurs auprès d'étudiants en soins infirmiers : apports de la simulation en santé - Brivael Hemon (LP3C)
- Apprentissage individuel et collaboratif de notions scientifiques par génération de schémas sur tablette numérique - Julie Rochat (LP3C)
- Travail collaboratif et feedback émotionnel à partir d'un média interactif : la webradio - Anthony Cherbonnier (LP3C)
- Organisation de blended learning : Une étude exploratoire de terrain en apprentissage chirurgical - Leslie Jannin (Lab-STICC)
- Des usages du numérique à l'école et pour l'école - Marie-Laurence Niedda (CREAD)
- Les outils numériques pour favoriser l'autonomie des élèves, conception de ressources pour les enseignants de physique-chimie - Antoine Le Bouil (CREAD)
- Parcours d'appropriation des instruments numériques par les enseignants du second degré et influence du réseau personnel - Didier Perret (CREAD)

Des posters de projets de recherche en cours seront également présentés :

- ACTIF : Apprentissage et Collaboration sur Tablettes, Interactions et Feedback
- eLire : littérature et médiation numériques
- e-yaka : un serious game pour se former à la gestion d'une entreprise innovante
- DKEP : Digital Klee Esquisses Pédagogiques
- IDEE : Interactions Digitales pour l'Éducation et l'Enseignement
- Living Lab Interaktik : Ecosystème Breton - Education et Numérique
- PROFAN : Comment apprendre aux élèves à coopérer ? Une "boîte à outils" numérisée pour l'évaluation des compétences sociales
- Sunset Labex Cominlabs
- e-FiL : e-Feedback for interactive Lecture

Ainsi que des démonstrations :

- Enregistrement des mouvements oculaires pendant l'apprentissage avec le numérique
- eLire : lire une œuvre littéraire en version enrichie
- Kassis : le cahier numérique interactif de l'étudiant (projet e-FiL)
- Les émoticônes, un feedback émotionnel sur la wikiradio (projet ACTIF)
- La réalité virtuelle au service de la formation des infirmières (projet Sunset)
- Un cahier numérique pour l'apprentissage de l'écriture à l'école (projet IntuiScript)
- Intuigéo : une application interactive pour l'apprentissage de la géométrie (projet ACTIF)
- Une "boîte à outils" numérisée pour l'évaluation des compétences sociales (projet PROFAN)
- Serious game à l'IFSI pour sensibiliser à la découverte du bloc opératoire
- Démonstrations de prototypes créés à l'Edulab de Rennes 2

Cette liste est non exhaustive, des propositions complémentaires peuvent nous parvenir à réception de l'invitation.