

Innovations pédagogiques



Par Leslie Fauchoux, le 30.05.2018

Innovations pédagogiques à la faculté



IDEM-Lab :

- espace polyvalent,
- échange et créativité.
- système de visio-conférence immersive
- enseignement à distance.



Debating :

- acquérir des compétences transverses
- favorise l'échange et l'interculturalité.



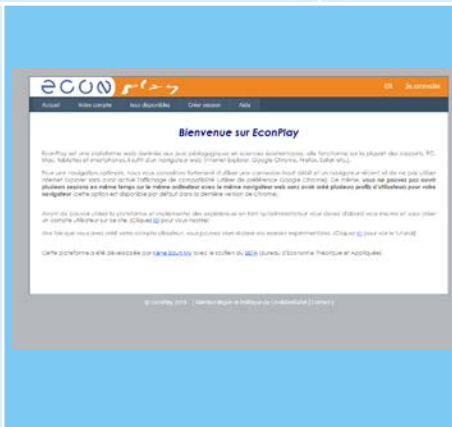
Wooclap :

- favorise l'interaction entre l'enseignant et les étudiants
- vision en temps réelle sur la compréhension du cours



Serious games

- ludique
- mise en situation



Econplay

- plateforme web destinée aux jeux pédagogiques en sciences économiques
- Environ 70 jeux disponibles

Liste des outils et pratiques pédagogiques utilisées à la faculté

- ***IDEM-Lab*** : *espace créatif, adaptable et connecté*
- ***Debating*** : *interculturalité et compétences transverses*
- ***Wooclap*** : *l'interactivité au service de la pédagogie*
- ***LEES*** : *l'économie expérimentale*
- ***Serious games*** : *l'apprentissage par la pratique*
- ***EAD*** (*enseignement à distance*)



Design thinking
 Convivialité
 Brainstorming
 Transversalité
 Intelligence collective
 Expérimentation
 Créativité

Favoriser l'innovation
 pédagogique en
 développant différents
 modes d'apprentissage

Espace modulable : un environnement fluide et stimulant

ENSEIGNEMENT À DISTANCE



C
O
W
O
R
K
I
N
G

Debating : des joutes oratoires modernes

Inspirées des débats tels qu'ils se déroulent au Parlement du Royaume-Uni, les séances de débat (debating) proposent aux étudiants de développer des compétences transversales, de manière ludique tout en favorisant la sociabilité, la rencontre et l'échange.

Tournoi de la French Debating Association



Organisation de débats à distance avec des universités partenaires



Wooclap : l'outil qui facilite l'interactivité

Test de connaissances
Présentation interactive
QCM Sondages
Mur de questions
Évaluation Notation

Interagir avant, pendant et après le cours. Que ce soit pour un test initial de prérequis, un test formatif ou un test d'évaluation, Wooclap peut être utilisé en présentiel ou à distance



Dynamiser les cours
Mesurer la compréhension de vos étudiants
Stimuler la participation et susciter la motivation
Améliorer l'apprentissage et la collaboration

EconPlay (www.econplay.fr)

- Une plateforme web destinée à la recherche et à l'enseignement.
- Fonctionne sur tout support (PC, MAC, Tablettes, Smartphones).
- Aucune installation au préalable, juste un navigateur web et une connexion internet.
- Permet d'implémenter toutes les classes d'expériences possibles, choix individuels, choix en interaction, qu'ils soient simultanés, séquentiels ou continus.
- Permet avec le même programme d'implémenter une expérience en laboratoire, sur le terrain (Laboratoire mobile) ou sur internet.
- Environ une cinquantaine de jeux pour la recherche et une douzaine pédagogiques en libre accès pour l'enseignement.
- Version française ou anglaise pour les jeux pédagogiques.

Serious games

Rendre l'apprentissage ludique par la pratique

