

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES ET RÉUSSITE ÉTUDIANTE

L'université de Rouen Normandie s'inscrit dans une démarche de **transformation pédagogique afin de répondre aux enjeux actuels de l'enseignement supérieur**. Cet engagement se traduit par le **développement de services numériques innovants** et **l'évolution des méthodes d'apprentissage**, au bénéfice direct de la formation et de la réussite étudiante.

Au sein de l'URN, c'est le **SAPHIRE** ([Service d'Accompagnement à la Pédagogie, à l'Hybridation, à l'Innovation pour la Réussite Étudiante](#)) qui a pour mission de soutenir cette dynamique en **accompagnant l'évolution des pratiques pédagogiques au sein de l'établissement**. Ce service, en lien avec les référents numériques et les relais TICE (ils orientent et accompagnent les usagers désirant s'investir dans la pédagogie numérique), s'adresse aux enseignants, aux enseignants-chercheurs, aux doctorants chargés d'enseignement ainsi qu'aux personnels d'appui impliqués dans l'ingénierie pédagogique.

L'action de l'établissement repose sur trois axes techniques et méthodologiques :

- **L'inclusion** : la recherche d'un accès équitable aux ressources pédagogiques.
- **L'accessibilité numérique** : la mise en conformité et la disponibilité des outils technologiques.
- **L'innovation** : l'expérimentation de nouvelles pratiques pour répondre aux besoins académiques.

L'interaction entre les services d'appui et les ressources matérielles vise ainsi à maintenir un environnement favorable à l'acquisition des compétences et au parcours de chaque étudiant.

1. Dispositifs et formations

L'Université déploie plusieurs dispositifs structurants pour favoriser l'acquisition de compétences transversales :

- Les programmes nationaux tels qu'**écrit+** (amélioration de l'expression écrite) et **PIX** (compétences numériques) permettent de certifier et de valoriser les parcours.
- En complément, le dispositif de **tutorat** offre un soutien de proximité essentiel à la réussite en licence.
- Le **CLES** (Certificat de compétences en langues de l'enseignement supérieur) est une certification officielle qui permet de valider les capacités à communiquer dans une ou plusieurs langues étrangères.
- L'**EAD** (ou Enseignement à distance) est une forme d'apprentissage où les étudiants suivent leurs cours sans être physiquement présents sur le campus, grâce aux outils numériques à disposition.
- Le projet **INGENIUM** s'appuie sur une plateforme qui permet aux enseignants de concevoir des cours en ligne et de les diffuser facilement à l'ensemble des étudiants des établissements du consortium. En retour, les étudiants peuvent accéder à l'ensemble des cours internationaux développés dans le cadre du projet.

Un **accompagnement dédié au développement professionnel de la communauté enseignante** est également disponible :

- **Un catalogue de formations** : des sessions sont proposées sur des thématiques variées telles que la conception des cours, la définition des objectifs d'apprentissage, l'élaboration de scénarios pédagogiques, les modalités d'évaluation ou les usages du numérique...
- **Des ateliers pratiques** : des temps d'échange permettent de s'approprier des outils spécifiques (plateforme pédagogique Moodle « UniversiTICE », le portail vidéo...) ou des méthodes actives (classe inversée, ludification, accompagnement sur l'IA...).
- **Un accompagnement personnalisé** : des interventions sur demande et sur site peuvent être organisées pour répondre à des besoins particuliers, allant de la structuration d'un enseignement à l'analyse des apprentissages.
- Les **appels à projets ARE** (Accompagnement à la réussite étudiante) servent à accompagner les enseignants dans le développement d'expérimentations pédagogiques pour améliorer la réussite des étudiants. Il peut s'agir, par exemple, de changer les méthodes d'enseignement, de mélanger cours en présentiel et en ligne, d'organiser du tutorat, de proposer du soutien pour aider à mieux comprendre les cours ou les méthodes de travail.

2. Pédagogie active

L'un des principaux objectifs est aussi de mettre à disposition des **outils**, des **ressources adaptées**, des **guides pratiques**, des fiches techniques pour enrichir les pratiques d'enseignement et développer l'esprit critique des étudiants. Cela inclut la réflexion autour des **méthodes d'enseignement actives**, telles que :

- la **ludo-pédagogie**, c'est-à-dire l'apprentissage par le jeu. L'idée est d'utiliser des mécanismes ludiques (jeux sérieux, jeux de société, défis) pour rendre l'acquisition de connaissances plus motivante et concrète.
- la **classe inversée**, comme son nom l'indique, inverse l'ordre habituel. L'étudiant découvre en amont une partie du cours chez lui et utilise le temps en classe pour faire des exercices, poser des questions et pratiquer avec l'enseignant.
- l'**évaluation par les pairs**, qui est une méthode où les étudiants s'évaluent entre eux. Cela permet de développer son esprit critique en analysant le travail d'un camarade et de mieux comprendre les critères de réussite d'un exercice.
- les **techniques de rétroaction**, appelées aussi « **feedback** », sont les retours d'information (conseils, corrections, encouragements) donnés à l'étudiant pour qu'il sache ce qu'il a réussi et ce qu'il doit améliorer pour progresser.
- la **pédagogie par projets**, c'est-à-dire en réalisant une production concrète sur une longue période (organiser un événement, créer un site web, fabriquer un objet...). On apprend en faisant et en résolvant des problèmes réels.
- des **jeux sérieux**, qui utilisent les mécanismes du jeu (points, niveaux, défis, avatars) mais dont l'objectif principal n'est pas le divertissement. Ils sont conçus pour **transmettre un savoir**, enseigner une compétence ou sensibiliser à une cause de manière ludique. En résumé, c'est « apprendre sans s'en rendre compte » en étant placé dans une situation active et concrète. Le but des jeux sérieux : devenir une ressource pédagogique supplémentaire, au même titre que n'importe quel autre support de cours.

Ces approches permettent de mieux prendre en compte la diversité des profils étudiants et de répondre aux nouveaux défis académiques par une évaluation formative et sommative pertinente.

3. Environnements d'apprentissage repensés

La réussite étudiante s'appuie sur des infrastructures physiques et techniques de pointe, conçues pour favoriser l'intelligence collective :

- Les **Learning Labs** : des salles novatrices et modulables ont été créées avec le soutien de la Région Normandie et du consortium IDEFI REMIS. Ces espaces s'appuient sur des outils numériques pour encourager le travail collaboratif.
- Les **espaces de cotravail** : des espaces sont accessibles librement pour faciliter les interactions et le travail de groupe entre étudiants.

Des **espaces et des dispositifs de simulation**, dont voici quelques exemples :

- À l'UFR Santé, des **centres de simulation** permettent des **misés en situation réelle au sein d'un cabinet médical et d'une officine reconstituée**. Le principe éthique « Jamais la première fois sur le patient » y guide l'apprentissage pratique avant l'exercice professionnel.
- Toujours à l'UFR Santé, une **table anatomique** (créée avec le soutien du consortium IDEFI REMIS) est utilisée pour étudier le corps humain. Elle sert principalement lors des cours d'anatomie pour observer, manipuler ou disséquer des corps donnés à la science, afin de mieux comprendre la structure des organes, des muscles et des os.
- À l'IUT d'Évreux et à l'IAE, la **réalité virtuelle** (VR) qui désigne l'utilisation de technologies immersives (comme des casques VR) permet aux étudiants de **s'immerger dans des environnements virtuels pour mieux comprendre certains concepts** et ainsi apprendre, expérimenter ou simuler des situations en 3D.
- À l'INSPÉ, le **Pédagolab** est un espace conçu pour **simuler des situations professionnelles**, notamment les interactions entre l'enseignant, les élèves et leurs parents.
- Enfin, le **Tiers-lieu de la Maison de l'université** est un **espace ouvert, modulable et convivial** où étudiants et enseignants peuvent **collaborer, échanger et co-construire des projets**. Conçu pour encourager le travail collectif, stimuler l'autonomie et la créativité, il permet également d'organiser des ateliers variés. En somme, ce type d'espace contribue à rendre l'apprentissage plus actif, participatif et en phase avec les besoins actuels.

4. Équipements et ressources numériques

L'Université met à disposition un écosystème numérique complet pour soutenir la formation :

Plateformes pédagogiques : la plateforme [UniversiTICE](#), s'appuyant sur Moodle, est une plateforme pédagogique qui centralise les supports de cours, les ressources et les activités. Elle propose des outils pour des formations hybrides (mode d'apprentissage qui combine des cours en présentiel et des activités à distance, en ligne grâce à des outils numériques) ou 100 % en ligne (grâce aux fonctionnalités telles que le dépôt de ressources). Cela permet aux étudiants de travailler en lien avec leurs enseignants, ou de façon collaborative avec les autres étudiants, notamment par le biais des forums ou des chats. Enfin, la plateforme permet de suivre l'avancement des étudiants, mais également de réaliser des évaluations. Un outil complet au service de la formation !

Implantée dans UniversiTICE, **Mahara** est une plateforme de **portfolio numérique** qui permet aux étudiants de collecter leurs travaux, de réfléchir à leurs acquis et de créer des pages de présentation personnalisées pour mettre en valeur leurs compétences

Outils d'interactivité : des solutions de webconférence (BBB) et des outils comme les systèmes de vote ou de quiz (Wooclap) dynamisent les enseignements et facilitent la collaboration synchrone.

Production audiovisuelle : des studios dédiés et un service d'accompagnement permettent la création de vidéos pédagogiques, diffusées via le portail WebTV de l'établissement.

L'accompagnement à la réussite étudiante s'inscrit dans une stratégie d'ajustement aux évolutions de l'enseignement supérieur. Cet engagement se concrétise par une flexibilité des parcours, notamment à travers l'hybridation des enseignements et la modularité des dispositifs de formation, afin de répondre aux nouveaux besoins des apprenants.

Contacts

Pour toute demande relative à l'accompagnement pédagogique ou pour obtenir des précisions sur les missions du SAPHIRE, il est possible de consulter [la page du service](#) ou de contacter l'équipe dédiée par courriel : saphire@univ-rouen.fr

Publié le : 2020-01-24 10:39:05