

## Contrat d'Objectif et de Moyens Région Appel à projets numériques 2015-2016 « Développer les usages numériques en pédagogie »



### 1. ORIENTATIONS GÉNÉRALES

---

Le numérique est aujourd'hui présent au sein de la plupart des domaines d'activités de l'université. Il prend une place sans cesse plus importante dans différents champs, par exemple : l'innovation pédagogique, la médiatisation des savoirs, la construction et l'aménagement de nouveaux espaces de formation, la dématérialisation de procédures administratives, le positionnement sur le marché de la formation continue, la recherche d'information et l'accès à la documentation ...

Les différents volets numériques des contrats d'établissement et de site ou les appels à projets nationaux, insistent sur la volonté de faire du numérique un moyen essentiel au service de la réussite des étudiants et des projets de développement des établissements.

L'Université de Limoges lance donc un appel à projets, pour l'année universitaire 2016-2017, visant à financer des expérimentations permettant le développement des pratiques innovantes dans le domaine de la pédagogie universitaire numérique. Il s'agit de soutenir des projets de développement d'outils, de ressources et services nouveaux, des projets de recherche alliant numérique et pédagogie, ou d'adaptation de lieux et de temps dédiés...

L'appel à projets est centré sur le développement des usages du numérique pour l'enseignement, la formation, l'insertion professionnelle et la visibilité des activités pédagogiques. Il a pour objectifs principaux :

- de faciliter l'acquisition par les étudiants de compétences académiques et transversales contribuant ainsi à leur réussite et à leur insertion professionnelle ;
- de renforcer l'attractivité de l'offre d'enseignement supérieur dans le cadre de la formation initiale et continue ;
- d'assister des publics plus sensibles au décrochage ;
- de permettre l'émergence de projets pluridisciplinaires intégrant le numérique ;
- de favoriser la constitution d'équipes pédagogiques autour de projets numériques.

### 2. ORIENTATIONS THEMATIQUES PRIORITAIRES

---

Cet appel à projets a pour objectif d'assurer le continuum bac-3/bac+3 et de favoriser la continuité des parcours. Il s'agit de lutter contre les risques de décrochage et/ou d'échec en proposant des innovations ou des expérimentations pédagogiques. Cette année, l'accent portera majoritairement sur le niveau licence, sans exclure les autres niveaux. Les projets seront portés par des équipes issues de

l'université associant plusieurs enseignants, enseignants chercheurs, personnels et éventuellement des étudiants. Il en découle 4 axes :

- Intégration du numérique (interactivité, classe inversée, serious game ...) pour faire évoluer les enseignements pour l'accompagnement et la réussite de l'étudiant.
- Projets au niveau d'une composante ou de l'établissement visant à enrichir et diversifier les dispositifs et l'offre de formation (formation hybride, entièrement en ligne, SPOC...)
- Conception et réalisation de ressources numériques en soutien à l'enseignement (éventuellement en lien avec les thématiques et les financements proposés par les Universités Numériques Thématiques), y compris sur supports mobiles
- Aménagement d'espaces physiques favorisant les échanges (tiers lieux...), amplitude horaire repensée

### 3. COMMENT REPONDRE

---

En utilisant le formulaire de réponse. En l'envoyant, par courriel, avant le 1er juin 2016 à [ulcommunity@unilim.fr](mailto:ulcommunity@unilim.fr) et en envoyant un exemplaire papier à l'adresse :

UL Community

Campus Laborie – Faculté des Sciences et Techniques

123 Av Albert Thomas

87060 Limoges CEDEX

### 4. CALENDRIER

---

- Lancement de l'AAP : 21 mars 2016
- Clôture de l'AAP : 31 mai 2016
- Sélection des projets : juin 2016
- Notification aux porteurs : fin juin 2016
- Mise en place sur l'année universitaire 2016-2017, la date limite d'exécution des dépenses étant le 30 juin 2017.

### 5. FINANCEMENT

---

Le montant alloué pour l'ensemble des projets sera au maximum de 30 000€ pour l'année universitaire 2016-2017. Le financement demandé pourra servir à du fonctionnement, à la prise en compte d'heures de travail (référentiel et/ou équivalent à un CRCT mais pédagogique) ou à de la prestation extérieure.

### 6. CRITERES DE CHOIX

---

- Qualité générale et pertinence du dossier
- Concept innovant du projet avec modalités pédagogiques différentes
- Capacité du projet à poser des indicateurs ciblés sur la réussite universitaire et professionnelle
- Capacité du projet à être transférable à d'autres disciplines ou composantes
- Pluridisciplinarité (inter-département ou inter-composante) de la proposition

- Pertinence du pilotage et des acteurs impliqués

## **7. EVALUATION DES PROJETS SOUMIS**

---

L'évaluation des projets soumis sera faite par la CFVU, la région et le groupe de travail sur les usages numériques et innovations pédagogiques.

## **8. DELIVRABLE**

---

A la fin du projet, un rapport faisant le bilan du projet devra être fait par le porteur en envisageant le transfert pédagogique. Ce rapport sera présenté en conseil académique et donnera lieu à diffusion.