

VRAC 2026 : Quelle(s) pédagogie(s) pour la réussite de tous les étudiants ?

Mardi 11 mars 2026

Pôle Formation (Rez-de-chaussée)

- 08h30-09h15 : Accueil café

09h15-12h30 : Conférence et Table ronde

- 09h15-10h30 : Conférence

“Étudiant·es et enseignant·es : partenaires pour la réussite en enseignement supérieur”

par Christelle Lison, Professeure en Sciences de l'Éducation, enseignante-chercheuse à l'université de Sherbrooke (Canada).

Sketchnotée en direct par Tuyêt Trâm Dang Ngoc, Enseignante-chercheuse en Sciences Informatiques à CY Cergy Paris Université

La question de la réussite étudiante est au cœur des préoccupations des établissements du supérieur depuis de nombreuses années maintenant. Pourtant, nous sommes souvent en attente d'une transformation des personnes étudiantes quand elles franchissent les murs de l'université. Nous les espérons autonomes, motivées, engagées, curieuses, persévérantes... Et parfois, nous avons la sensation que ce n'est pas le cas. Que nous enseignons mais que les retombées de nos pratiques ne sont pas à la hauteur de nos attentes. Nous avons l'impression de ne pas répondre aux besoins d'une population de plus en plus hétérogènes et de parfois, en plus, évaluer les productions d'une intelligence artificielle quelconque. Dans le cadre de cette conférence, nous tenterons de voir ensemble qu'elles sont les pratiques qui favorisent les apprentissages des étudiant·es, de même que celles qui peuvent redonner du sens à notre métier d'enseignant·e ou d'enseignant·e-chercheur·e.

- 10h30-11h : Pause

- 11h-12h30 : Table ronde

Table Ronde étudiants et enseignants

14h00-16h30 – Session de présentations au choix

- 14h00-14h30 :

- Enseigner la pédagogie en BD : une conférence dessinée (et dialoguée) – Tuyêt Trâm Dang Ngoc

Une BD vivante : mes personnages prennent la parole pour questionner nos pratiques. Humour, décalage et réflexion collective pour regarder l'enseignement autrement.

OU

- Des étudiants joueurs et concepteurs de jeux pour apprendre – Maelle Amand (FLSH)

- 14h30-15h00 :

- Développez vos compétences en français avec écri+

écri+ est un dispositif public, de formation, d'entraînement, d'évaluation et de certification des compétences en expression et compréhension écrites du français destiné à un public post-bac.

OU

- Transition écologique : un socle commun pour la TEDS à l'UL – Emilie Chevalier et Thomas Fredon (UL)

À destination des étudiants, ce 1er parcours d'auto-formation Moodle est une étape majeure dans la stratégie de l'UL : la sensibilisation aux grands enjeux environnementaux et sociétaux.

- 15h00-15h30 :

- PlayDecide : des jeux pour débattre en langue anglaise – Carole Germain-Gaubert et Estelle Mazin-Jamet (FST)

Développer la curiosité scientifique, considérer la pluralité des réalités européennes ... ce jeu qui n'en est pas un est conçu comme un facilitateur d'échanges.

OU

- Welearn : un soutien à la conception de contenus pédagogiques en lien avec la TEDS

WeLearn est une plateforme IA dédiée à l'intégration des enjeux TEDS, conçue à partir d'une compréhension des besoins enseignants, d'un solide savoir-faire technique et d'un usage responsable de l'IA.

- 15h30-16h00 :

- Apprendre en réparant : une pédagogie engageante au service de la TEDS – Marius Chevallier (IUT)

Ouvrir un objet, expérimenter de l'entretenir ou le réparer, témoigner, lire des témoignages pour dédramatiser le rapport aux objets : prolonger la durée de vie son objet c'est souvent très simple !

OU

- Présentation du Laboratoire d'Expérimentation des Usages (LEU) à l'UL

17h00-18h30 : Afterwork ludopédagogie

- 17h00-18h30 :

Afterwork ludopédagogie : enseignants, étudiants, venez tester des jeux sérieux !

Édition 2026 : Quelle(s) pédagogie(s) pour la réussite de tous les étudiants ?

Jeudi 12 mars 2026 MATIN
Pôle Formation (rez-de-chaussée)

- 08h15-08h45 : Accueil café

08h45-12h00 : Sessions d'ateliers au choix

- 08h45-10h15 :

- Le sketchnoting pour penser : dessiner pour comprendre. Tuyêt Trâm Dang Ngoc

Vous pensez ne pas savoir dessiner ? Parfait : découvrez comment le sketchnoting aide à comprendre, mémoriser et structurer les idées. Une méthode simple, accessible et joyeuse pour apprendre en dessinant.

OU

- Reliez votre contenu pédagogique à la TEDS avec l'outil WeLearn

Un atelier pratique pour découvrir les fonctionnalités d'IA pédagogique de la plateforme WeLearn, conçue pour l'intégration disciplinaire des enjeux TEDS dans toutes les disciplines du supérieur.

OU

- De l'intention à l'action : la Boîte à Outils Pédagogiques Atypie-Friendly/UNIL, un levier concret d'inclusion

La boîte à outils Atypie-Friendly/UNIL propose des outils concrets, co-construits et actionnables pour rendre les enseignements plus inclusifs pour toute la communauté étudiante.

OU

- Enrichissez votre cours avec les étudiants internationaux – Alliance EU PEACE

Comment intégrer des étudiants internationaux (à distance) dans un cours (en présentiel) ? Adapter un cours à un public mixte pour renforcer la motivation des étudiants : une opportunité offerte par les formats de cours du projet EU Peace.

- 10h30-12h00 :

- Personnalisez vos jeux pédagogiques sur mesure avec Ikigai.games

Venez jouer et découvrir comment créer, adapter et mutualiser les ressources pédagogiques interactives de la plateforme Ikigai.games, issues de principes éprouvés par la Recherche et les Sciences de l'Éducation.

OU

- Testez la plateforme écrit+ et découvrez l'outil de suivi des cohortes écrit+éval

Un atelier en 2 temps qui alterne explications, démonstrations et mise en pratique.

1. Le développement des compétences en français écrit : écrit+tests
2. Le suivi des cohortes : écrit+éval

OU

- Échangez autour des pédagogies de demain à l'Université – Service Universitaire de Pédagogie

12h30-13h30 : Webconférence

- 12h30-13h30 :

Webconférence inversée – Apprendre au XXI^{ème} siècle par François Taddei

Chercheur spécialisé en génétique moléculaire évolutive et médicale ainsi qu'en éducation. Co-fondateur du Learning Planet Institute.

Édition 2026 : Quelle(s) pédagogie(s) pour la réussite de tous les étudiants ?

Jeudi 12 mars 2026 APRES-MIDI
Pôle Formation (rez-de-chaussée)

12h30-13h30 : Webconférence

- 12h30-13h30 :

Webconférence inversée – Apprendre au XXI^{ème} siècle par François Taddei

Chercheur spécialisé en génétique moléculaire évolutive et médicale ainsi qu'en éducation. Co-fondateur du Learning Planet Institute.

14h00-15h30 : Session de présentations au choix

- 14h00-14h30 :

- Teach You : un jeu pour mémoriser – Julie Porte (FST) – Salle Alméria

Dynamique, ludique, à partir d'un contenu de cours, Teach you permet aux étudiants de créer eux-mêmes et d'utiliser des flashcards. Ils mémorisent ainsi rapidement et de façon durable des aspects précis.

OU

- Témoignages de patients et sentiment d'utilité des étudiants – Claire Demiot et Chloé De Sousa (FMP)

Des patients partenaires ont accepté de coanimer un cours sous la forme d'un témoignage. Nous avons évalué l'utilité pédagogique que les étudiants ont perçues des interventions des patients.

- 14h30-15h00 :

- L'écosystème pédagogique des jeux sérieux sur IKIGAI.games – Salle de documentation

Découvrez cette plateforme qui centralise des serious games et ressources pédagogiques, offertes pour toutes et tous, par le consortium national associatif Ikigai.

OU

- Découvrir des salles de TP avec le jeu de piste Baludik – Betty Laverdet et Marion Millot (FMP)

Mise en place d'un parcours pédagogique permettant de faire découvrir de façon ludique les salles de travaux pratiques et les règles d'hygiène et de sécurité propres à chaque discipline.

- 15h00-15h30 :

- Présentation de la boîte à outils accessibilité pédagogique – Atypie Friendly

La boîte à outils Atypie-Friendly/UNIL propose des outils concrets, co-construits et actionnables pour rendre les enseignements plus inclusifs pour toute la communauté étudiante.

OU

- Engager les étudiants grâce à une pédagogie de projet : un exemple dans l'animation sociale et socio-culturelle à l'IUT – Charlotte Copin (IUT)

À partir d'un projet réel d'animation sociale, les étudiants deviennent acteurs de leurs apprentissages tandis que l'enseignant adopte une posture de chef de projet, favorisant engagement, transversalité et approche par compétences.

- 15h30-16h00 :

- La classe puzzle : une nouvelle pièce pour la TEDS ? – Thomas Lestage (FST-INSPE)

"L'objectif est de faire en sorte que chacun dispose des connaissances et de compétences à même de lui permettre d'agir pour la Transition écologique en tant que citoyen et en tant que professionnel." (Jouzel et Abbadie, 2022)

Telle est la finalité du module TEDS, déployé actuellement au sein de l'Université de Limoges. Mais quelles sont réellement les compétences à développer pour permettre d'agir en faveur de cette transition ? Et comment pouvons-nous concrètement, en tant qu'enseignant.e, accompagner ce développement ? La classe puzzle, ou jigsaw (Aronson, 1978 ; Drouet et al, 2020), peut-elle être une piste pertinente dans ce cadre ?

11 et 12
mars
2026

LE VRAC

Valorisation Réussite Apprentissages Collaboratif

Le rendez-vous de l'Université de Limoges autour des
INITIATIVES PEDAGOGIQUES RENOUVELABLES

Conférence

Présentations

Ateliers

 Thématique 2026

**Quelle(s) pédagogie(s)
pour la réussite
de tous les étudiants ?**



POUR  LES ENSEIGNANTS • LES ETUDIANTS  • LES PERSONNELS 

Campus des Jacobins
Pôle Formation

Programme et inscriptions sur

