



PRIX D'EXCELLENCE EN INNOVATION PÉDAGOGIQUE

LAUREATS 2018 *(par ordre de classement)*

1	PROFFItteROLE: PRatiqUes OFFicinales et jeux de ROLE. <i>JeU de rôle et de mise en pratique à destination des étudiants de 5e année de pharmacie</i>	M. Pierre RAVAUX , Université de Lille, faculté de pharmacie*
2	MOOC Gestion de Projet. <i>Cours ouvert en ligne sur la gestion de projet, certificatif, et qui a déjà formé plus de 172.000 personnes inscrites.</i>	M. Rémi BACHELET , Centrale Lille
3	Multimodalité de la formation aux compétences de Digital learning manager via le Master IPM-RFA du département SEFA. <i>Formation en présentiel, en ligne et mixte (272 étudiants pour les 3 modalités eb 2017-2018)</i>	M. Jean HEUTTE , Université de Lille, laboratoire Trigone CIREL*
4	MOSAIC : MOteur de Simulation pour des Apprentissages Immersifs et Collaboratifs. <i>MOSAIC est un moteur de jeu sérieux ayant pour objectif la professionnalisation des formations. Il permet de créer des jeux sérieux évolutifs de mise en situation professionnelle.</i>	Mme Katia QUELENNEC , Université de Lille, faculté de pharmacie*
5	LES ALPES, Intégrer les approches agiles dans la pédagogie par projet. <i>L'objectif des enseignants est de donner aux étudiants les concepts de la gestion de projet avec les approches agiles, le tout vu comme un ensemble de compétences transversales dans les différents niveaux de la formation post-bac et des compétences thématiques propres à chaque discipline de manière innovante.</i>	M. Mathieu VERMEULEN , IMT Lille Douai
6	LES ECSPER, Des learning games pour l'enseignement supérieur. <i>Les ECSPER, Etudes de Cas Scientifiques Pour l'Expertise et la Recherche, désignent un ensemble de learning games pour l'enseignement supérieur sous forme d'études de cas. Au travers d'une approche de type « jeu dont vous êtes le héros » sous la forme d'une enquête à résoudre ou d'une mission à mener, l'étudiant endosse le rôle du héros de l'histoire. Les learning games les ECSPER mêlent ainsi diverses activités pédagogiques imbriquées dans un scénario non linéaire avec un environnement graphique empruntant les codes de la bande dessinée.</i>	M. Mathieu VERMEULEN , IMT Lille Douai
7	Exo7, cours, exercices et vidéos de mathématiques. <i>Deux sites à destination des étudiants, et une banque d'exercices avec corrigés pour les enseignants. PLs de 7000 exercices sont en ligne, dont plus de 3000 avec une correction très détaillée. Des vidéos explicatives sont aussi fournies.</i>	M. Arnaud BODIN , Université de Lille, Mathématiques
8	KANAPé. <i>KANAPé s'inscrit dans une démarche d'autonomisation des étudiants dans les pratiques scientifiques. L'objet est de concevoir des dispositifs numériques — les kiosques — simplifiant l'apprentissage de l'utilisation d'appareillages scientifiques complexes.</i>	M. Sébastien GREC , Université de Lille, faculté des sciences*
9	Etre motivés et actifs pour réussir. <i>Changement des pratiques pédagogiques et suivi de la performance et de la perception des étudiants dans un contexte de grande diversité du public entrant.</i>	M. Yannis KARAMANOS , Université d'Artois, biochimie
10	SEGAM, Serious Escape GAME Model <i>Un modèle pour la conception d'Escape Games pédagogiques.</i>	Madame Gaëlle GUIGON , IMT Lille Douai*

* projets d'équipe