

APPEL À PROJETS « INNOVER SANS NUMÉRIQUE »

CAHIER DES CHARGES · VAGUE 2 - MARS 2025 POUR
L'ANNÉE UNIVERSITAIRE 2025-2026

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'appel à projets « Innover sans numérique », piloté par le CEMU, s'inscrit dans le cadre du projet NCU Réussites plurielles porté par l'établissement. Il vise à soutenir, par le biais des financements obtenus, l'innovation et l'expérimentation pédagogique dans les formations de licence générale.

Il s'agit, dans cet appel à projets, d'accompagner des démarches d'innovation pédagogique sans utilisation d'outils numériques (ou à la marge) afin de répondre aux besoins de personnalisation et d'individualisation des parcours de formation et de développement des compétences des apprenantes et apprenants.

THÉMATIQUES

VOLET 1 | « APPRENDRE AUTREMENT » : MOBILISER LES PRATIQUES ARTISTIQUES DANS LES FORMATIONS

OBJECTIF : Favoriser l'intégration de pratiques artistiques dans des formations qui ne les mobilisent pas ou peu dans l'objectif d'explorer d'autres voies d'apprentissage. Il s'agit de soutenir la présence artistique dans les pratiques pédagogiques dans, par exemple, une perspective interdisciplinaire ou de permettre aux étudiantes et étudiants de développer de nouvelles compétences.

Cette mobilisation de pratiques artistiques peut, par exemple, prendre la forme de biographies dansées, de partenariats avec une compagnie artistique, d'intégration de théâtre-forum dans les enseignements, etc. Accompagnement à la scénarisation de l'enseignement et possibilité de financement pour la venue d'artistes.

Dans le cadre d'un partenariat avec un artiste ou un collectif, un devis de la prestation est à joindre au dossier.

Possibilité de co-financements avec d'autres structures.

VOLET 2 | CO-INTERVENTION D'ENSEIGNANTES ET ENSEIGNANTS

OBJECTIF : Co-intervention par un binôme d'enseignantes et enseignants pour des enseignements dans le cadre de dispositifs d'apprentissages innovants. Cette co-intervention favorisera notamment la mise en place de pédagogies actives, d'enseignements en extérieur, d'enseignements avec des groupes différenciés, etc.

L'appel à projets valorisera en heures complémentaires le second enseignant intervenant.

VOLET 3 | UTILISATION D'UN ESPACE PHYSIQUE D'APPRENTISSAGE INNOVANT (LEARNING LAB CEMU)

OBJECTIF : Utilisation du « Learning lab » pour des enseignements nécessitant un espace physique modulable : ateliers, travaux en groupe, bibliothèques vivantes, etc.

Outre la mise à disposition de l'espace, un accompagnement à la prise en main de la salle et aux possibilités d'usage ainsi qu'à la scénarisation des activités sera proposé par un ou une ingénieure pédagogique.

VOLET 4 | LUDOPÉDAGOGIE

OBJECTIF : Création d'un jeu de plateau pédagogique, avec des mécaniques de jeu expertes, pouvant être mis en œuvre dans plusieurs mentions de licence.

Les enseignantes et enseignants intéressés recevront un accompagnement pour la conception du jeu, incluant la scénarisation, la rédaction des règles du jeu, et la mise en place de sessions de test avec les étudiantes et étudiants. Un financement sera disponible pour l'achat du matériel nécessaire au prototypage et à la création du jeu.

Avant tout dépôt d'appel à projet visant le volet 4, veuillez contacter l'adresse gaminglab@unicaen.fr pour définir le cadre de réponse à cet appel à projet et également anticiper l'identification des compétences à développer par le jeu.

MUTUALISATION DES PRODUCTIONS

Le cas échéant, les productions financées de cet appel à projets sont destinées à être partagées en tant que Ressources Éducatives Libres (REL) sous licence Creative Commons.

Si vous avez des questions sur les REL, contactez cemu.conseil@unicaen.fr

CARACTÉRISTIQUES DE L'AIDE APPORTÉE PAR LE CEMU

Le CEMU s'engage à accompagner les enseignants tout au long du projet.

- Aide à la rédaction du projet : un rendez-vous conseil avec un ou une ingénieure pédagogique pour compléter le dossier de candidature est conseillé. Contactez votre ingénieur pédagogique référent : <https://pedagogie.unicaen.fr/presentation/equipe/>
- Pour le volet 4 « Ludopédagogie », veuillez contacter l'adresse gaminglab@unicaen.fr en amont du dépôt du dossier.
- Aide à la gestion du projet de sa conception jusqu'à son évaluation par un ou une ingénieure pédagogique.
- Proposition de formations à la pédagogie.
- Conception de ressources pédagogiques par l'équipe du pôle Transmédia (création graphique).

ENGAGEMENT DES ENSEIGNANTES ET ENSEIGNANTS

En participant cet appel à projets de l'université de Caen Normandie, les membres du projet s'engagent à :

- informer son directeur ou sa directrice de composante ;
- signer le document de contractualisation ;
- participer aux points d'avancement et au bilan de clôture du projet ;
- respecter le cahier des charges, et le planning de production des livrables du projet ;
- participer au suivi et à l'évaluation continue du projet, en particulier dans le cadre des indicateurs du projet NCU Réussites plurielles ;
- partager le projet lors de temps d'échange et partages d'expériences ou dans le cadre de colloques internes ou externes ;
- respecter les mentions obligatoires fixées par les financeurs des projets portés par l'établissement : logos et mention à faire apparaître sur les documents et ressources créés.

VALORISATION DE L'ENGAGEMENT

L'engagement est valorisé par un financement en heures TD complémentaires pour la réalisation du projet. Le volume horaire de rémunération est proposé par l'enseignant ou l'équipe pédagogique pour chaque projet lors de la candidature. Ce volume horaire est validé ou ajusté lors de la commission de sélection de l'appel à projets. La valorisation n'est effective qu'après la tenue d'un rendez-vous bilan à la fin du projet.

Ce volume horaire est calculé comme suit :

- pour tous les volets, le plafond maximum par enseignant est de 30h TD complémentaires ;
- un forfait de 10, 20 ou 30h équivalent TD est attribué selon l'implication dans la conception du dispositif, le nombre de ressources produites et leur niveau de médiatisation ;
- en cas de projet déposé par une équipe pédagogique, le volume retenu est réparti entre les enseignants concernés selon une règle de répartition choisie par l'équipe pédagogique.

Financements

Un financement pour des prestations externes (interventions d'artistes notamment) est disponible à hauteur de 2 000 € par projet par an. Un cofinancement Appel à projets « Innover sans numérique/composante » est possible sur les volets 1, 3 et 4. Le cas échéant merci de préciser la répartition envisagée dans le formulaire de candidature. Pour le volet 1, un co-financement avec d'autres structures du territoire est également envisageable.

Une enveloppe de 10 000 € maximum est disponible pour le fonctionnement pour la totalité de l'appel à projets.

Possibilité de reconduction du financement pluriannuel jusqu'à 3 ans. Des points d'avancement et bilan seront proposés régulièrement.

PROCÉDURE DE CANDIDATURE

L'appel à projets s'adresse à toute personne titulaire en charge d'enseignement dans l'établissement. Le projet doit être mis en œuvre au sein d'une mention de licence générale.

Un enseignant, une enseignante ou une équipe pédagogique ne peut déposer ou contribuer qu'à un seul projet.

La candidature détaillera précisément le projet et précisera les livrables attendus et le montant d'heures estimé.

La commission de sélection, composée de 7 membres – 2 vice-présidents, la cheffe de projet *Réussites plurielles*, 2 enseignants pairs et 2 membres de l'équipe du CEMU –, examinera les dossiers.

À l'issue de la commission, le dossier comportant le document de contractualisation devra être cosigné par le porteur ou la porteuse du projet, la direction de la composante et la direction du CEMU. L'équipe du CEMU assurera le suivi des projets, l'animation des points d'avancement et le bilan.

CALENDRIER

Étapes	Dates
Date limite de dépôt du dossier de candidature	6 avril 2025
Date de la Commission de sélection	Semaine du 14 avril 2025
Communication des résultats	18 avril 2025
Contractualisation (date limite de signature des dossiers)	Au plus tard le 30 juin 2025
Réalisation des projets	Année universitaire 2025-2026

CRITÈRES DE SÉLECTION

Les critères de sélection suivants seront pris en compte par la commission :

- la pertinence du projet au regard des attendus dans les volets de l'appel à projets ;
- le caractère innovant du projet ;
- l'impact envisagé sur la réussite des étudiantes et étudiants ;
- le potentiel de mutualisation des ressources ;
- l'approche pédagogique (clarté, pertinence, originalité, cohérence avec les objectifs pédagogiques) ;
- le calendrier prévisionnel (pertinence, cohérence avec le développement prévu) ;
- les livrables prévus et le potentiel de transférabilité.

Contact : Pour toute information, contactez cemu.conseil@unicaen.fr

