

APPEL À PROJETS **« INNOVATIONS PEDAGOGIQUES EN LICENCE GÉ- NERALE »**

CAHIER DES CHARGES – MARS 2026 POUR L'ANNEE UNIVERSITAIRE 2026-2027

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

L'appel à projets « Innovations pédagogiques en licence générale », piloté et accompagné par le CEMU, s'inscrit dans le cadre du **projet NCU Réussites plurielles**. Il vise à soutenir, par le biais des financements obtenus, l'innovation et l'expérimentation pédagogiques dans les formations de licence générale et la mise en place de dispositifs favorisant les réussites étudiantes. Le présent appel à projets regroupe deux dispositifs : « Innovations pédagogiques » et « Innover sans numérique ».

Il s'agit, dans cet appel à projets, de répondre aux besoins de personnalisation et d'individualisation des parcours de formation et de développement des compétences des apprenantes et des apprenants. Les dix volets de cet appel à projets s'inscrivent dans le cadre de la **préparation de la nouvelle offre de formation** pour les licences générales qui sera mise en place en septembre 2028. Il permet ainsi de préparer des dispositifs qui pourront intégrer la prochaine offre de formation.

Les candidatures sont ouvertes jusqu'au 30 avril 2026.

Plusieurs volets sont proposés :

1. Tests de positionnement
2. Internationalisation des enseignements
3. Conception de situations d'apprentissage et d'évaluation
4. Tutorat-étudiant
5. Dispositifs d'apprentissage expérimentaux
6. Usages pédagogiques de l'IA générative
7. Mobiliser les pratiques artistiques dans les formations
8. Co-intervention d'enseignantes et enseignants
9. Expérimentations pédagogiques au Learning Lab
10. Ludopédagogie

DISPOSITIFS FINANCES

DISPOSITIF A : INNOVATIONS PEDAGOGIQUES

VOLET 1 | TESTS DE POSITIONNEMENT

OBJECTIF : Concevoir des tests de positionnement à destination d'étudiantes et d'étudiants de licence afin de les orienter vers les dispositifs d'aide à la réussite pertinents (ou adaptés à leurs besoins) et les encourager à s'en saisir.

Le test de positionnement permet d'évaluer la maîtrise des pré-requis et de proposer un accompagnement. Il permet également aux étudiantes et étudiants de prendre conscience des attendus de la formation, de leur niveau et d'éventuelles lacunes. La conception de ces tests de positionnement sera portée par une équipe pédagogique et le test sera à **l'échelle de l'année d'une mention**.

Le recours aux tests de positionnement s'avère particulièrement utile dans un contexte de diversification des profils étudiants et de leurs parcours respectifs, en raison notamment de la réforme du baccalauréat général et technologique avec le choix des spécialités.

Le projet peut consister en la création d'un test de positionnement mais aussi en l'utilisation de ressources déjà existantes (Universités numériques thématiques par exemple). Le test de positionnement devra permettre :

- aux étudiantes et étudiants de se situer par rapport aux attendus de l'équipe pédagogique et d'identifier les dispositifs d'aide à la réussite pertinents ;
- aux étudiantes et étudiants de prendre conscience de la nécessité de se saisir des dispositifs d'aide à la réussite ;
- à l'équipe enseignante de s'interroger sur les dispositifs d'aide à la réussite les plus pertinents à mettre en œuvre au regard de ses attendus pédagogiques.

Les tests de positionnement seront mis à disposition via Ecampus permettant ainsi une correction automatique et la mutualisation des banques de questions.

L'articulation d'un dispositif d'aide à la réussite avec un test de positionnement vise à rendre ces dispositifs plus visibles et rendre leurs objectifs et intérêts plus lisibles par les étudiantes et les étudiants.

En parallèle de la conception de tests de positionnement, les équipes pédagogiques peuvent également être accompagnées dans leur réflexion sur les objectifs et les modalités des dispositifs d'aide à la réussite mis en place dans la formation.

VOLET 2 | INTERNATIONALISATION DES ENSEIGNEMENTS

OBJECTIF : Proposer des modalités et rythmes d'apprentissage adaptées à un public international (étudiantes et étudiants en échange, free movers, etc.). Dans le cadre de l'axe stratégique « développement à l'international » de l'établissement, l'internationalisation des formations a pour objectif de proposer des conditions d'accueil optimales à un public international en adaptant les enseignements (scénarisation, activités proposées, hybridation, modalités d'évaluation)

La réponse à ce volet devra nécessairement concerner l'intégralité d'une UE.

Les équipes pédagogiques bénéficieront d'un accompagnement pour la conception et d'un accompagnement pédagogique et/ou technique pour la scénarisation, l'hybridation et la production de ressources permettant l'adaptation des enseignements à un public international.

VOLET 3 | CONCEPTION DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE ET D'EVALUATION (SAÉ)

OBJECTIF : Proposer aux étudiantes et étudiants, dans le cadre d'une approche par compétences, des situations d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ) permettant l'acquisition, le développement et l'évaluation d'une ou plusieurs compétences du référentiel de compétences de la mention.

Les SAÉ placent les étudiantes et étudiants dans une situation authentique (réelle ou simulée) les amenant à mobiliser différentes ressources (connaissances, méthodes, savoir-faire) pour produire une réalisation, résoudre un problème ou conduire un projet. Elles articulent apprentissage et évaluation et favorisent l'engagement actif des étudiants dans leurs apprentissages. Les SAÉ se conçoivent à l'échelle d'une UE, et peuvent mobiliser différentes activités pédagogiques (cours, TD, travaux pratiques, projets, enquêtes, études de cas, productions écrites ou orales, etc.). Elles peuvent notamment prendre la forme de projets tutorés, études de cas, simulations professionnelles ou projets collectifs.

Après un temps d'acculturation à l'approche par compétences, les équipes pédagogiques bénéficieront d'un accompagnement pour la définition des compétences visées, la scénarisation pédagogique de la SAÉ, la formulation des objectifs d'apprentissage et la conception des modalités d'évaluation.

VOLET 4 | TUTORAT-ETUDIANT

OBJECTIF : Proposer aux étudiantes et étudiants un accompagnement individualisé en petit groupe pour un soutien méthodologique, disciplinaire ou motivationnel. Le dispositif de tutorat mis en place peut être en présentiel, à distance ou hybride. Le projet proposé peut viser la mise en place d'un dispositif ou l'évolution d'un dispositif existant.

Les équipes pédagogiques bénéficieront d'un accompagnement pédagogique et technique pour la conception du dispositif et la mise en place d'activités pédagogiques intégrant **un suivi des étudiantes et étudiants par des tuteurs ou tutrices**. Ces dernières et derniers bénéficient d'une rémunération prise en charge par le projet NCU Réussites plurielles, suivent une formation dédiée et les compétences acquises sont reconnues par un open badge « Agir en tuteur à l'Université ».

VOLET 5 | DISPOSITIFS D'APPRENTISSAGE EXPERIMENTAUX

OBJECTIF : Mise en place d'expérimentations pédagogiques visant à proposer aux étudiantes et étudiants des dispositifs soutenant l'acquisition de compétences. Ces expérimentations, intégrant ou non le numérique, pourront par exemple concerner l'apprentissage par les pairs, les technologies immersives, ...

Les équipes pédagogiques bénéficieront d'un accompagnement pour la conception et d'un accompagnement pédagogique et/ou technique pour la mise en œuvre de ces dispositifs.

VOLET 6 | USAGES PÉDAGOGIQUES DE L'IA GÉNÉRATIVE

OBJECTIF : concevoir et déployer des dispositifs pédagogiques expérimentaux intégrant l'IA générative dans les enseignements, afin de responsabiliser les étudiantes et étudiants aux usages réfléchis, éthiques et pédagogiquement pertinents de ces outils, tout en soutenant l'évolution des pratiques d'enseignement et d'évaluation.

Les projets proposés pourront concerner l'intégration de l'IA générative :

- dans des **dispositifs d'évaluation**, en repensant les modalités d'évaluation (évaluation formative, auto-évaluation, évaluation des processus, scénarisation d'usages autorisés ou encadrés de l'IA) ;
- dans les **activités d'enseignement et d'apprentissage**, en appui à la compréhension de notions, à la production écrite ou orale, à la résolution de problèmes, à la programmation, à la créativité ou à l'apprentissage par projet,

Les équipes pédagogiques bénéficieront d'un accompagnement pour la conception des dispositifs et d'un accompagnement pédagogique et/ou technique pour leur mise en œuvre. Cet accompagnement pourra porter sur la scénarisation pédagogique, la réflexion sur les modalités d'évaluation, l'intégration des outils d'IA générative dans les environnements numériques d'apprentissage, ainsi que sur les enjeux éthiques, juridiques et réglementaires liés à leur usage.

DISPOSITIF B : INNOVER SANS NUMERIQUE

VOLET 7 | 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. L'accompagnement concernera la scénarisation de l'enseignement et inclut une possibilité de financement pour la venue d'artistes.

Dans le cadre d'un partenariat avec un ou une artiste ou un collectif, un devis de la prestation est à joindre au dossier. Possibilité de co-financements avec la composante ou d'autres structures.

VOLET 8 | 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.

Les équipes pédagogiques bénéficieront d'un accompagnement pour la scénarisation de l'enseignement afin d'intégrer la co-intervention. L'appel à projets valorisera en heures complémentaires le second intervenant.

VOLET 9 | EXPÉRIMENTATIONS PÉDAGOGIQUES AU LEARNING LAB

OBJECTIF : Utilisation du « Learning lab » du Cemu (Campus 1) pour des enseignements nécessitant un espace physique modulable : ateliers, travaux en groupe, bibliothèques vivantes, etc.

Le Learning Lab est un espace d'apprentissage modulable adaptable aux activités pédagogiques.

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 10 | LUDOPÉDAGOGIE

OBJECTIF : Création d'un jeu pédagogique, avec des mécaniques de jeu expertes, pouvant être mis en œuvre dans plusieurs mentions de licence (jeux analogiques uniquement : jeux de plateau, jeux de cartes, jeux de rôle).

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.

ÉVALUATION DES PROJETS ET DIFFUSION DES PRODUCTIONS

Les projets et dispositifs mis en place font l'objet d'un suivi et d'une évaluation. Les productions financées dans le cadre de cet appel à projets sont destinées à être partagées à l'ensemble de la communauté universitaire, sous licence Creative Commons BY-NC-SA (Attribution - Utilisation non commerciale - Partage dans les mêmes conditions).

ENGAGEMENT DU CEMU

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

- Aide à la rédaction du projet : un rendez-vous conseil avec un ou une ingénieur.e pédagogique pour compléter le dossier de candidature est conseillé. Selon le volet, contactez l'ingénieure ou ingénieur pédagogique suivant à l'adresse indiquée ci-dessous :

Volets 1 à 5	Ingénieure ou ingénieur pédagogique référent de composante : https://pedagogie.unicaen.fr/presentation/equipe/
Volet 6	Ingénieur pédagogique chargé d'expérimentation, gabin.mottais@unicaen.fr
Volet 7 à 9	Ingénieure pédagogique chargé d'expérimentation, amandine.pigeon@unicaen.fr
Volet 10	gaminglab@unicaen.fr afin de définir le cadre de réponse à cet appel à projet et également anticiper l'identification des compétences à développer par le jeu

- Aide à la gestion du projet (de la conception jusqu'à l'évaluation du projet).
- Proposition de formations à la pédagogie.
- Conception de ressources pédagogiques par l'équipe du pôle Production.

ENGAGEMENT DES EQUIPES PEDAGOGIQUES

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

- Informer leur direction de composante et les responsables de mention tout au long du projet ;
- 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 ;
- Diffuser le questionnaire d'évaluation de l'enseignement auprès des étudiantes et étudiants ;
- Contribuer aux actions de valorisation, partager le projet lors de temps d'échange et partages d'expériences ou dans le cadre d'événements internes ou externes ;
- Respecter les mentions obligatoires fixées par les financeurs du projet NCU Réussites plurielles : logos et mention à faire apparaître sur l'ensemble des documents, espaces de cours Moodle et ressources créés ainsi que sur les supports de communication

FINANCEMENTS ET VALORISATION DE L'ENGAGEMENT

L'engagement est valorisé par un financement en heures TD complémentaires pour la réalisation du projet. Cette valorisation en heures complémentaires est incompatible avec une décharge qui pourrait être accordée à un enseignant. Le volume horaire de rémunération est proposé par l'enseignante, 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 enseignante ou enseignant est de 30h TD complémentaires ;
- En cas de projet déposé par une équipe pédagogique, le volume retenu est réparti entre les membres de l'équipe selon une règle de répartition choisie par l'équipe pédagogique.

Volets 1 à 3	Forfait de 20 ou 25h par équipe pédagogique
Volet 4	Prise en charge de la rémunération des tutrices et tuteurs étudiants

	L'enseignante ou enseignant référent du dispositif de tutorat-étudiant sera valorisé selon la fonction référentielle « encadrement des tuteurs-étudiants » du référentiel d'équivalence horaire des EC : 4 HETD pour le recrutement (édition de l'offre d'emploi, analyse des candidatures et entretien de recrutement). 3 HETD pour l'encadrement de 5 tuteurs (suivi de leur travail) dans la limite de 15 HETD
Volets 5 à 10	Forfait de 10, 20h ou 30h par projet

Selon la nature du projet, possibilité de financement pluri-annuel pour permettre le suivi et l'évaluation de l'expérimentation jusqu'à la mise en place de la nouvelle offre de formation (pour les prestations artistiques notamment). En cas de co-financement ou de demande de financement pluri-annuel, merci de le préciser lors de la candidature.

Volet 7 « Intégration de pratiques artistiques dans les enseignements »

Dans le cadre d'un partenariat avec un ou une artiste ou un collectif, un devis de la prestation est à joindre au dossier de candidature. Le devis doit être détaillé et indiquer la ou les dates d'intervention prévues. En cas de plusieurs interventions à des dates différentes, il convient de distinguer un tarif pour l'intervention réalisée sur l'année civile N et un tarif pour celle réalisée sur l'année civile N+1. Cela permet d'imputer correctement la dépense sur l'année comptable correspondante, le budget de l'université étant établi sur une base annuelle civile.

La mise en paiement ne sera effectuée qu'une fois le service fait et la prestation effectivement réalisée.

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

PROCÉDURE DE CANDIDATURE

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

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

La commission de sélection, composée de 8 membres : 2 vice-présidents, la cheffe de projet *Réussites plurielles*, 2 enseignantes ou enseignants, 2 membres de l'équipe du CEMU, 1 VP-étudiant.e examinera les dossiers.

À l'issue de la commission, le dossier comportant le document de contractualisation devra être cosigné par le porteur 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
Lancement AAP	16 mars 2026
Date limite de dépôt du dossier de candidature	30 avril 2026
Date de la Commission de sélection	Semaine du 4 mai 2026
Communication des résultats	Semaine du 12 mai 2026
Contractualisation (date limite de signature des dossiers)	Au plus tard le 30 juin 2026
Réalisation des projets	Année universitaire 2026-2027

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

