

PLEIADES Campus Tour

Aller vers les usagers, sur les campus

Compte-rendu de l'action d'essaimage « Campus Tour »

PLEIADES CAMPUS TOUR

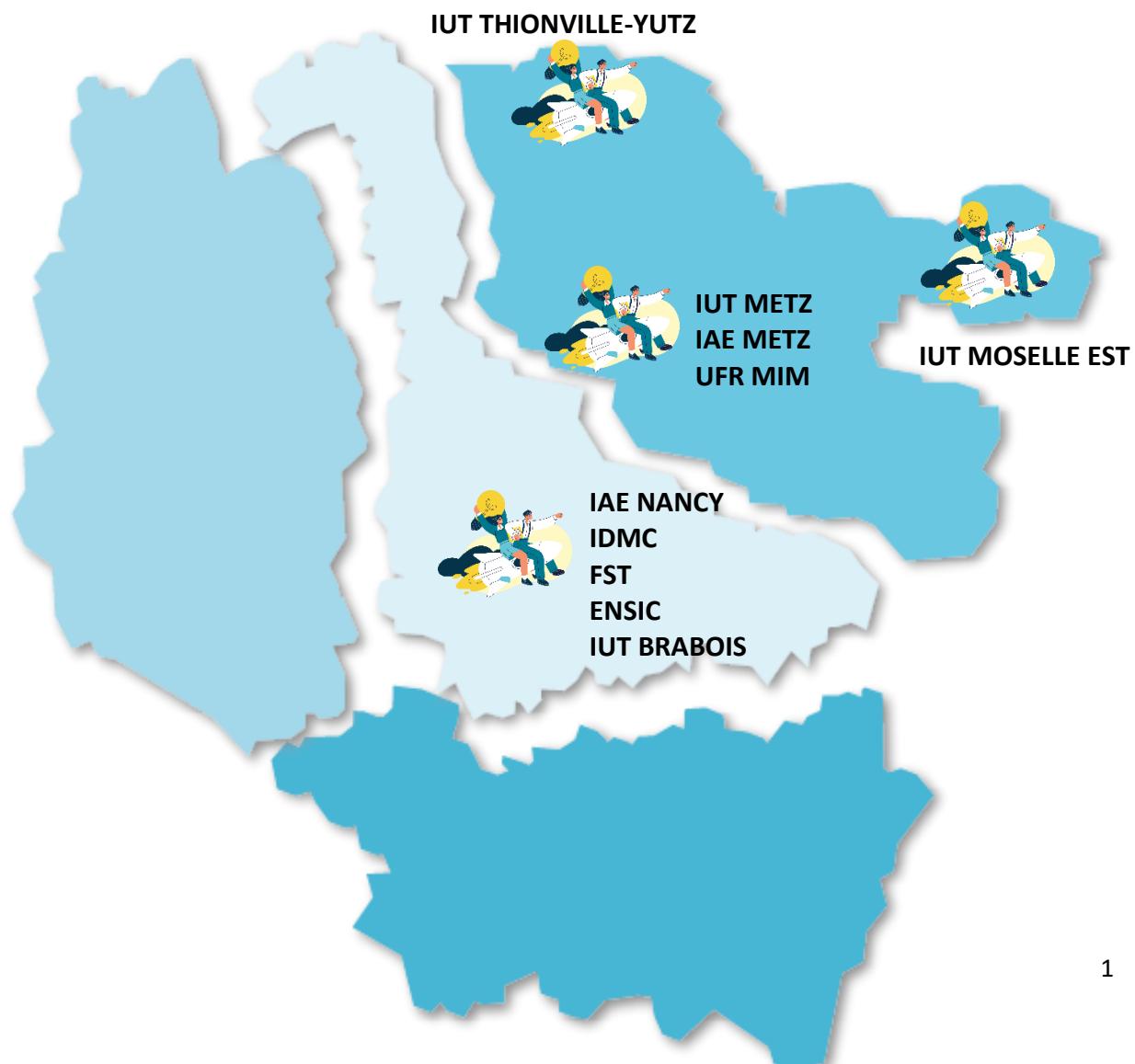


Table des matières

Contexte	3
PLEIADES, un projet démonstrateur	3
L'Université de Lorraine – quelques chiffres.....	3
Objectifs	4
Description	4
Cible étudiante	5
Atelier « Intelligence Artificielle Générative »	5
Stand Numérique	5
Cible enseignante	6
Ateliers enseignants	6
Retroplanning global	7
Communication	7
Analyse de satisfaction.....	8
Stand Numérique	9
Atelier IAG	9
Indicateurs.....	14
Globales.....	15
Atelier IAG	15
Stand Numérique	15
Atelier enseignants.....	15



Contexte

PLEIADES, un projet démonstrateur

Le projet PLEIADES, inscrit dans l'appel à manifestation d'intérêt DemoES, a pour vocation de diffuser et valoriser les résultats issus d'expérimentations menées dans le cadre de six programmes. L'un de ses objectifs consiste à favoriser **l'adoption des outils, ressources, services numériques**, à travers une stratégie d'essaimage structurée et ciblée, aussi bien en interne (au sein de l'université) qu'en externe.

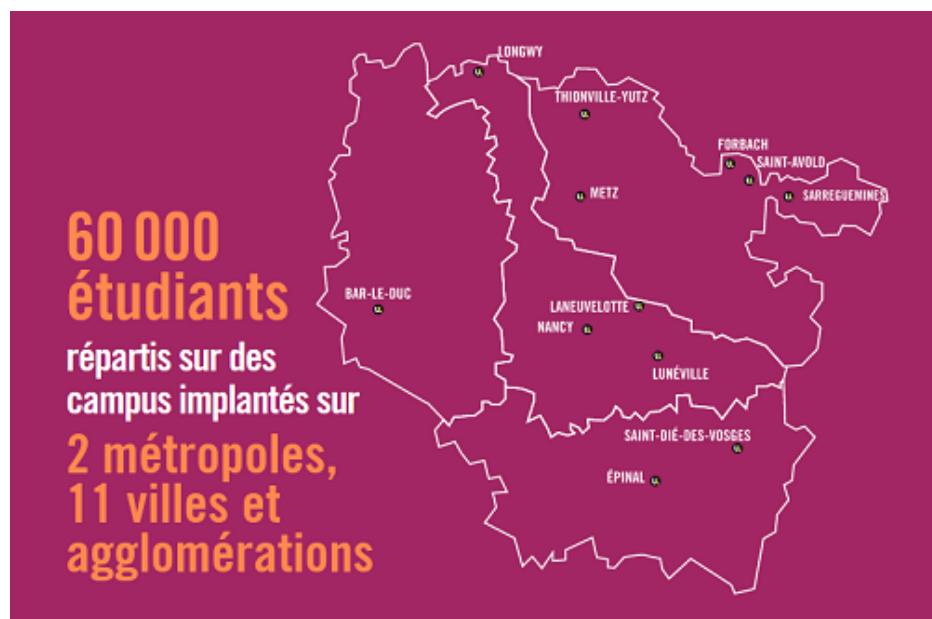
Une Cellule Essaimage, dédiée à la mise en œuvre de cette stratégie, suit un plan d'action en trois étapes :

- **Capitaliser** : identifier les éléments remarquables du projet (livrables, outils, savoir-faire) pouvant être diffusés ou valorisés.
- **Recenser** : établir un état des lieux des actions d'essaimage existantes et à venir
- **Planifier** : élaborer un plan d'action structuré pour l'essaimage, définissant : l'écosystème des acteurs cibles (relais, prescripteurs, usagers), la présentation de l'offre centrée sur les usages, et un plan de communication (supports, temporalités, moyens).

Dans ce contexte, la Cellule Essaimage vient en appui aux six programmes, en organisant un accompagnement adapté aux publics ciblés (personnels, étudiants), et en tenant compte des spécificités disciplinaires, organisationnelles et géographiques de l'Université de Lorraine (UL).

Dans le prolongement de l'événement « Odyssée PLEIADES » de mars 2024, **le plan d'action retenu adoptera un format événementiel pour aller à la rencontre des usagers des différentes composantes et campus de l'UL**. Il se nommera « **PLEIADES Campus Tour** ».

L'Université de Lorraine – quelques chiffres



L'Université de Lorraine se distingue par sa répartition géographique sur plusieurs départements, ce qui implique des enjeux spécifiques en matière de coordination, de mobilité des équipes et d'accessibilité aux services pour l'ensemble des usagers.

CHIFFRES CLÉS			
7100 PERSONNELS		60 000 ÉTUDIANTS	49 IMPLANTATIONS GÉOGRAPHIQUES
11 ÉCOLES D'INGÉNIEURS 1er pôle français de formation d'ingénieurs	24 FACULTÉS ET INSTITUTS	8 INSTITUTS UNIVERSITAIRES DE TECHNOLOGIE	60 LABORATOIRES DE RECHERCHE

Objectifs

A l'Université de Lorraine, étudiants et enseignants disposent d'une large gamme de service numérique. Cette offre variée, bien que riche, peut parfois créer de la confusion en raison de la multiplicité des services et informations disponibles, rendant l'accompagnement complexe.

PLEIADES Campus Tour vise ainsi **à favoriser la diffusion des productions numériques et des guides méthodologiques**, et à assurer le partage des savoirs et compétences.

Ce dispositif répond ainsi à plusieurs enjeux :

- Renforcer l'essaimage en interne, tout en tenant compte des **contraintes de disponibilité des usagers et de la surcharge informationnelle** ;
- **Valoriser l'ensemble de l'offre de services de la Direction du Numérique** à travers une présence directe sur les campus ;
- **Expérimenter un nouveau format de communication et d'accompagnement**, dans le but d'en mesurer l'efficience et de formaliser un retour d'expérience à l'attention de la Direction du Numérique

Description

Le PLEIADES Campus Tour décline ses interventions selon différents formats, adaptés aux spécificités des publics ciblés :

Cible étudiante

Atelier « Intelligence Artificielle Générative »

PLEIADES anime un atelier d'échange et de sensibilisation entre étudiant.es autour de l'Intelligence Artificielle Générative. L'objectif est de donner la parole aux étudiant.es pour connaître leurs usages, leurs attentes en termes d'accompagnement, et les risques et opportunités qu'ils perçoivent.



L'atelier se déroule en deux temps. La première partie de l'atelier consiste à l'animation **d'un débat mouvant**. Cette méthode d'animation participative consiste à faire débattre un groupe autour d'une question en prenant physiquement position dans l'espace, en fonction de son opinion. Deux zones sont délimitées (d'accord / pas d'accord) et les participants se déplacent selon l'évolution de leur point de vue au fil du débat.

Dans la seconde partie de l'atelier, les étudiants sont invités à répondre à un **questionnaire** via l'outil Wooclap. Ce questionnaire a pour objectif d'identifier les usages et attentes de l'étudiant vis-à-vis de l'établissement.

Stand Numérique

PLEIADES propose un stand dédié à la **présentation des services et outils numériques** (Dossier étudiant, Messagerie, EDT, Application mobile, CompACT, B'UL, Wifi, ULEP) et à la **sensibilisation aux sujets actuels** comme la cybersécurité, l'intelligence artificielle générative et le numérique responsable.

Les étudiants étaient invités à actionner une **roue virtuelle, déterminant aléatoirement un service numérique ou une thématique**. Une question leur était alors posée, non dans une visée d'évaluation, mais comme point d'entrée pour engager l'échange. Ce dispositif permettait de partager des informations clés sur le service concerné ou d'apporter des éléments de culture générale autour de thématiques telles que la cybersécurité, l'intelligence artificielle générative (IAG) ou le numérique responsable. **À partir de cet échange initial, une présentation plus globale des services numériques pouvait être proposée, notamment à travers une démonstration sur l'ENT**. L'approche restait souple, afin de s'adapter au profil de chaque étudiant, selon son niveau d'études et son cursus.



Cible enseignante

Présentations des outils

Afin d'accompagner les enseignants dans la prise en main des outils, des présentations sont proposées en fonction des intérêts de la composante. Parmi les thématiques proposées, il y a :

- **La boîte à outils numériques pour la pédagogie** : cette thématique vise à accompagner les enseignants dans la prise en main des outils, services et contenus numériques UL à disposition tel qu'Arche, Wooclap, ULTV, B'UL, Compilatio, Wiki
- **L'ePortfolio**
- **L'application de tandem de langue ULEP**
- **Les environnements immersifs dans la pédagogie et l'orientation**
- **La virtualisation du poste de travail** (Virt'UL) **et d'environnements numériques** (Kapps'UL)

Retroplanning global

		février	mars	avril	mai	juin	juillet	août	septembre	octobre	novembre
INTERVENTIONS PLEIADES CAMPUS TOUR											
Pilotage	Définir et valider le cadrage du projet										
	Recruter l'équipe projet										
	Présenter le projet aux parties prenantes : SDUN, LANSAD, SOIP, DCOM										
	Prendre contact avec les composantes et resenser les besoins										
Communication	Planification des événements										
	Communication de lancement / appel à participation										
	Relance / Com' à mi-parcours										
	Définir et créer les goodies										
	Capacitation photo et vidéo										
Logistique	Communication du bilan										
	Définir le matériel nécessaires										
Evaluation	Définir les intervenants										
	Définir les indicateurs										
	Créer une enquête de satisfaction										
	Suivis des indicateurs										
	Rédiger le bilan										

Communication

Périodes	Cibles	Canaux	Messages	Supports
Février	Enseignants	Réunion des Correspondants Pédagogie & Numérique	Présentation du Campus Tour : contenu, dates	Powerpoint
Fin mars	Direction des composantes et des études	Mail	Enjeux, et présentation du Campus Tour : contenu, dates Invitation pour prise de rdv avec les équipes PLEIADES	Mailing « Beefree » et Evento accompagné d'un message de Valérie Rault (Vice-Présidente et membre du COPIL PLEIADES)
	Communauté UL	Site PLEIADES Site du Numérique	Enjeux, et présentation du Campus Tour : contenu, dates	Texte, illustration Evento

			Invitation pour prise de rdv avec les équipes PLEIADES	
	Direction des composantes	Réunion Dircomp	Enjeux, et présentation du Campus Tour : contenu, dates Invitation pour prise de rdv avec les équipes PLEIADES	Powerpoint Evento
Avril	Chargé.es de communication des composantes	Réseau Beecom	Présentation du Campus Tour : contenu, dates Invitation pour prise de rdv avec les équipes PLEIADES	Affiche Article Factuel Mailing « Beefree » Evento
	Enseignants	Réseau Correspondants Pédagogie & Numérique	Présentation du Campus Tour : contenu, dates Invitation pour prise de rdv avec les équipes PLEIADES	Affiche Article Factuel Mailing « Beefree » Evento
Octobre	Communauté UL + externe	LinkedIn Newsletter des personnels	Retour sur les interventions et bilan	Factuel Photos
	PLEIADES	Mail	Remerciement et bilan	Photos Compte rendu

Analyse de satisfaction

Méthodologie

Cette analyse de satisfaction repose sur les données collectées via un questionnaire en ligne transmis à l'issue des interventions. Il se compose de deux parcours :

- **Un parcours enseignant** afin de recueillir des informations sur leurs connaissances sur le projet PLEIADES ainsi que les outils présentés en intervention, en notant celles qu'ils ont suivi
- **Un parcours étudiant** afin de recueillir leurs retours concernant la ou les intervention(s) suivie(s) et une potentielle volonté d'être recontacté en cas d'expérimentation en lien avec l'IAG

Profil des répondants

Type d'intervention	Composantes	Diplômes	Nombre de participants
Stand numérique	IUT Moselle-Est	BUT GACO	40

	IDMC	Master sciences cognitives	4
	IAE Nancy	Master CFE, CCA et MOSS	10
	FST / Telecom Nancy	L1 PC + SPI + Ingénieur 3A	5
	IAE Metz / ISFATES	Licence gestion, MAH, Master finance, Génie électrique et mécanique, GPLA, informatique et ingénierie du web	23
	IUT Nancy-Brabois	BUT GEII, GB, GCCD	7
	UFR MIM	L3 info, I1 info, génie industriel	7
Atelier IAG	IUT Moselle-Est	BUT GACO	64
	IAE Nancy	Master MOSS	20
	IUT Thionville	LPBA	24
	ENSIC	I2C, FITI	5

Satisfaction globale

Dans cette partie, nous vous présenterons uniquement le stand numérique ainsi que l'atelier IAG auprès des étudiants puisque les réponses concernant l'atelier enseignants ne sont pas suffisantes (seulement 4 réponses) pour analyser les résultats.

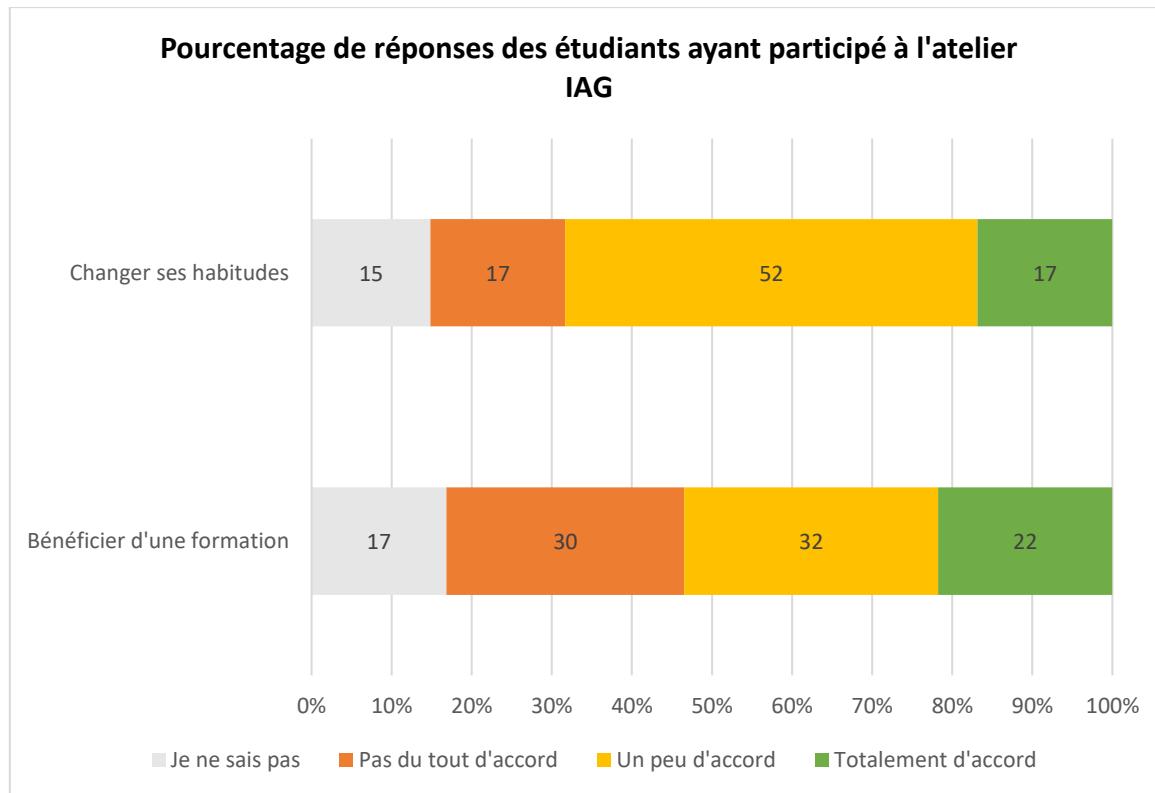
Stand Numérique

Nous avons obtenu 95 réponses et nous pouvons en conclure que le stand numérique a conquis les étudiantes et étudiants : **98% ont apprécié l'animation**. L'objectif est doublement atteint puisque **99% des répondantes et répondants ont découvert des services et/ou des outils numériques qu'ils ne connaissaient pas** – dont certains ayant vu le jour grâce au projet PLEIADES tels que l'e-Portfolio et Virt'UL. Quant à l'utilisation de ces outils pendant leur année universitaire, 97% des réponses sont positives. Peu importe le cursus, le lieu géographique ou l'âge, les résultats sont comparables : **un tel atelier est instructif pour l'ensemble des étudiantes et étudiants**.

Atelier IAG

Tout comme le stand numérique, l'atelier IAG a également rencontré un fort succès : sur 114 réponses obtenues, **98% des étudiantes et étudiants ont apprécié participer à cette animation et 99% ont appris de nouvelles choses**.

Cependant, les réponses sont moins unanimes quant au changement des habitudes : **17% ne pensent pas changer leurs habitudes**, même après ce qu'ils ont appris dans cet atelier. De même, lorsqu'on évoque la possibilité de suivre une courte formation afin de mieux comprendre l'IAG ainsi que son utilisation, les réponses sont tout aussi dispersées : **30% n'en considèrent pas le besoin**.

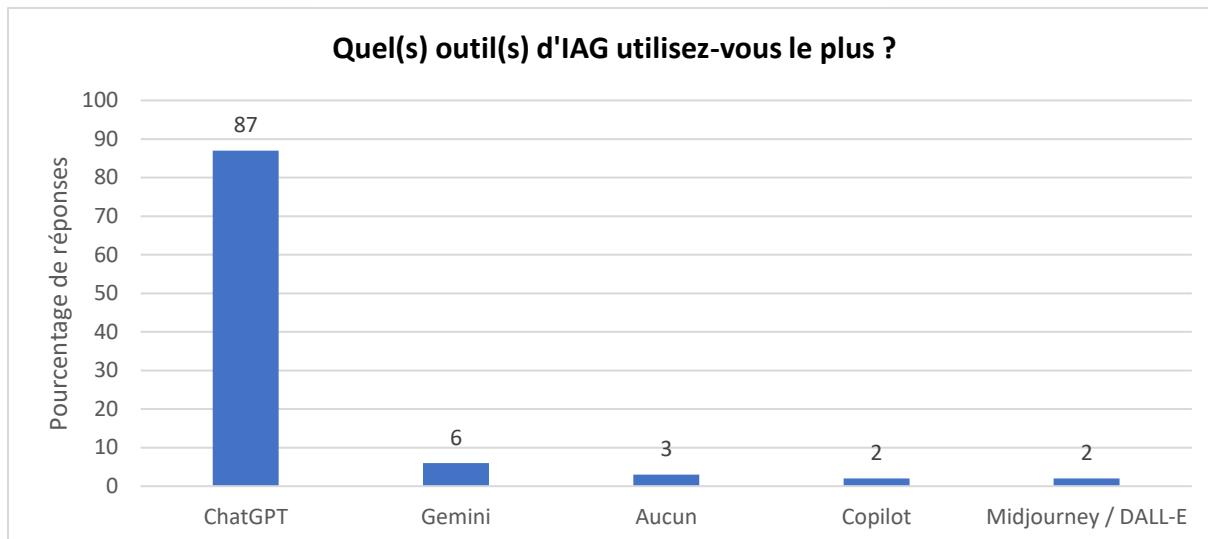


Malgré tout, **dix étudiantes et étudiants ont accepté d'être recontacté(e) par la suite lors d'expérimentations en lien avec l'IAG au sein de l'établissement**, complétant ainsi le panel étudiant initialement créé avec le programme IAG PLEIADES.

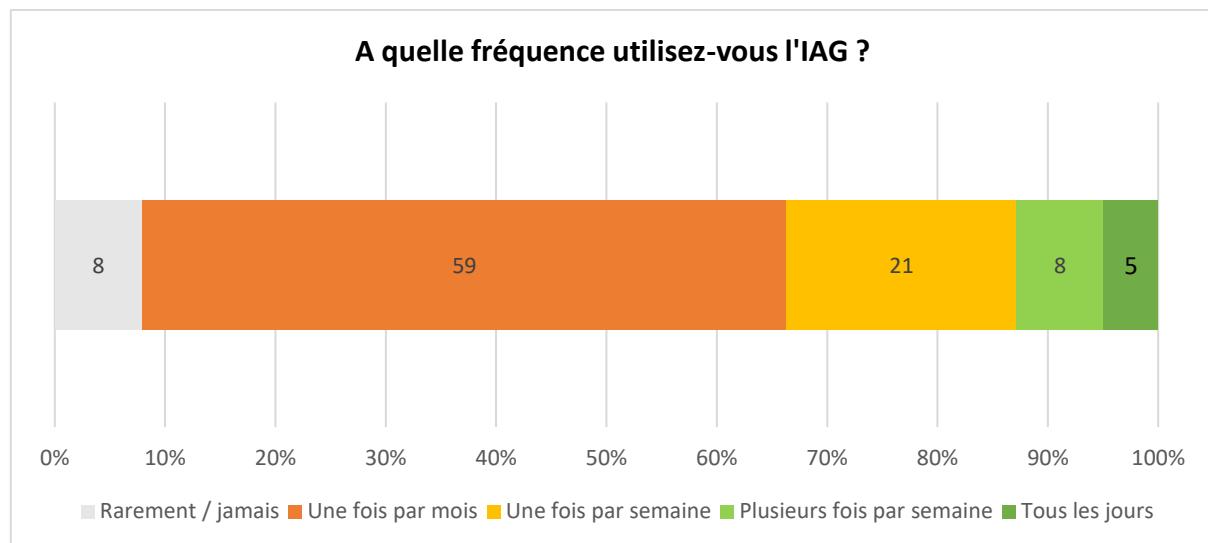
Au sein même de l'atelier IAG, nous avons pu récupérer les usages de l'IAG par ces étudiantes et étudiants. Le faible nombre de réponses (122) ne nous permet pas d'obtenir des résultats significatifs mais nous permettent déjà d'identifier quelques éléments.

Utilisation

Sans grande surprise, **99% des répondantes et répondants utilisent un outil d'IAG occasionnellement ou régulièrement**. Parmi les outils proposés, **ChatGPT ressort en tête avec 87% des réponses**. D'autres outils tels que Copilot ou Gemini sont également utilisés mais c'est minoritaire, au point que beaucoup d'étudiantes et étudiants ne les connaissaient même pas.



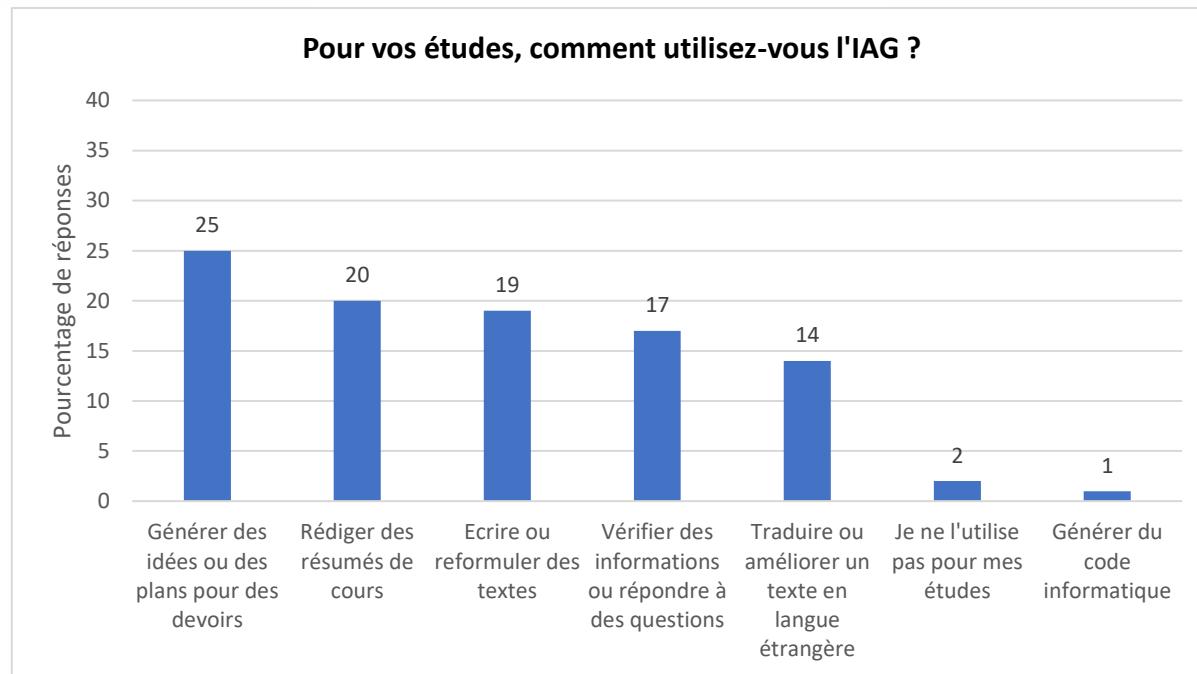
En ce qui concerne la fréquence, **88% d'entre elles et eux utilisent un outil d'IAG au moins une fois par semaine**. Nous les avons rencontrés peu de temps après la rentrée universitaire donc la grande majorité a précisé que **cette fréquence augmentera avec la reprise des cours**.



Usages

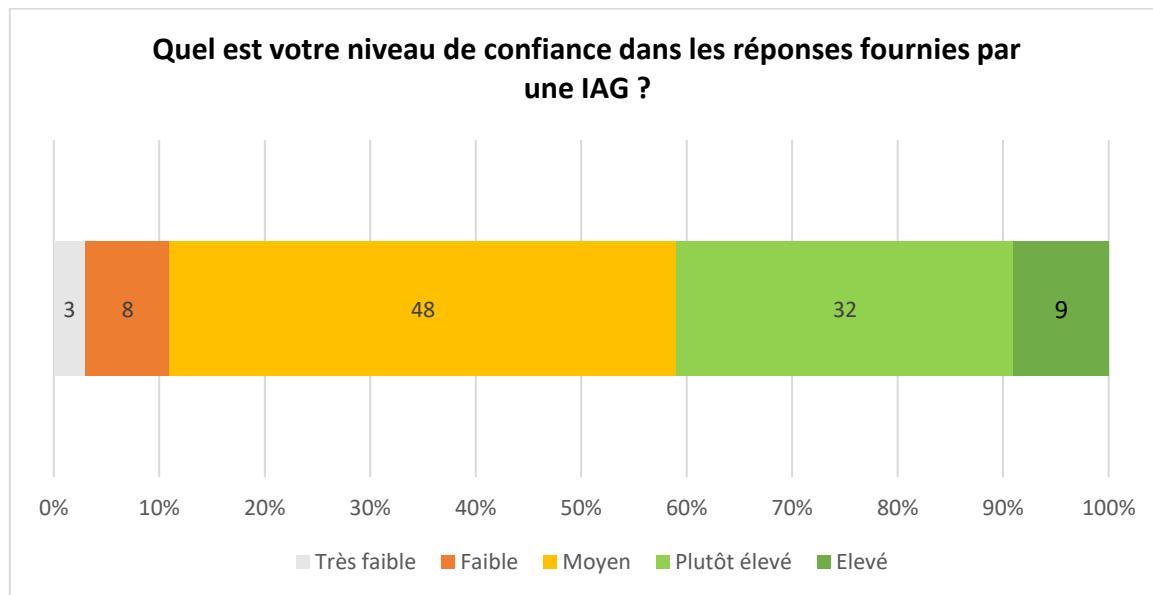
Les usages sont assez multiples puisque **69% des réponses correspondent à une utilisation à la fois dans un but universitaire et personnel**. Lors d'emplois d'étudiants, d'alternance ou de stage, l'emploi en entreprise a également été évoqué : dans certains domaines (notamment le domaine bancaire), l'entreprise qui les accueillent a développé son propre outil d'IAG.

Les principaux cas d'usages pour les études sont **la génération d'idées ou de plans pour des devoirs** (25% des réponses), **la rédaction de résumés de cours** (20%), **l'écriture ou la reformulation de textes** (19%) ainsi que **la vérification d'informations** (18%). **Seul 2% des répondants ne l'utilisent pas pour leurs études**. Parmi les autres cas d'usages recensés, nous avons également de la recherche de documents, de l'explication de notions floues ou de la génération d'exercices personnalisés.



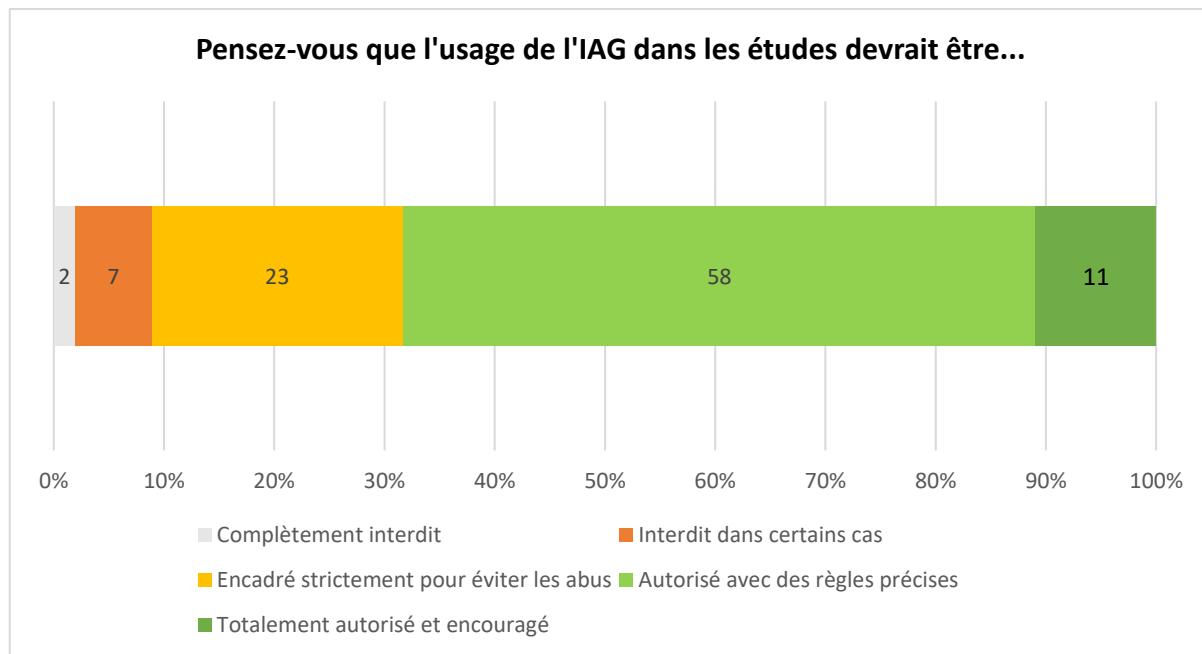
En ce qui concerne les usages personnels, **presque la majorité (43%) utilisent l'IAG pour de la rédaction** (e-mails, posts, lettres, CV...) **tandis que 34% l'utilisent pour trouver des idées de voyages, de loisirs ou de sorties.** Et les autres exemples sont nombreux : recettes, aide à l'organisation, gestion d'un budget... **7% d'entre eux ne l'utilisent pas en dehors de leurs études.**

Malgré cette forte utilisation, les répondants restent méfiants vis-à-vis de l'IAG : **seulement 41% ont une confiance assez élevée en l'IAG.** Les informations sont souvent recoupées avec des sources provenant d'Internet. Cela peut s'expliquer par le fait que **93% des répondants ayant déjà utilisé une IAG, ont déjà été confrontés à des erreurs ou des limites dans l'usage d'une IAG.** Les exemples que nous avons recueillis concernent des erreurs de dates lors de révisions de cours d'histoire-géographie ou de calcul avec des exercices de mathématiques.



A la fin de ce questionnaire, nous leur avons demandé leur avis sur l'usage de l'IAG dans les études supérieures. **58% des réponses convergent vers l'autorisation de l'IAG mais avec des règles précises.**

Cependant, lorsque nous leur avons demandé des idées de règles, les réponses étaient rares. Celles que nous avons pu recueillir concernaient **l'interdiction de l'IAG lors des examens et une aide venant des enseignants afin de leur expliquer comment ils pourraient l'utiliser au sein de leur matière.**



Différences en fonction des profils

Bien que nous ayons fait peu d'ateliers IAG, nous avons eu l'opportunité de rencontrer des élèves en première année, en troisième année ainsi qu'en master. Lors des échanges, nous avons remarqué **une nette différence en fonction de l'âge : alors que les niveaux masters ont plus de recul sur les risques de l'IAG, les plus jeunes les utilisent plus au quotidien.**

En se basant uniquement sur les données récoltées, nous confirmons ces impressions. En effet, il y a **plus d'utilisateurs de ces outils chez les premières années qu'en master et la fréquence d'utilisation est plus élevée**. Alors que le niveau de confiance est semblable, **les niveaux masters demandent un encadrement de l'IAG – bien que leurs avis divergent plus – plus strict que les premières années.**

Avez-vous déjà utilisé une IAG ?			
	Première année	Troisième année	Master
Moyenne	1.66	1.71	1.25

Tableau 1 – La valeur 0 correspond à « Non », la valeur 1 à « Oui, occasionnellement » et la valeur 2, « Oui, régulièrement »

A quelle fréquence utilisez-vous une IAG ?			
	Première année	Troisième année	Master
Moyenne	2.67	2.77	1.96

Tableau 2 – La valeur 0 correspond à « Rarement/jamais », la valeur 1 à « Une fois par mois », la valeur 2 à « Une fois par semaine », la valeur 3 à « Plusieurs fois par semaine » et la valeur 4, « Tous les jours »

Pensez-vous que l'usage de l'IAG dans les études devrait être...			
	Première année	Troisième année	Master
Moyenne	2.86	2.6	2.3
Ecart-type	0.54	0.52	1.04

Tableau 3 – La valeur 0 correspond à « Complètement interdit », la valeur 1 à « Interdit dans certains cas », la valeur 2 à « Encadré strictement pour éviter les abus », la valeur 3 à « Autorisé avec des règles précises » et la valeur 4, « Totalement autorisé et encouragé »

Indicateurs

Indicateurs	
Nombre d'interventions	19
Ateliers Enseignants	3
Ateliers IAG	7
Stand Numérique Etudiant	8
Nombre de personnels DN mobilisés	13
Ateliers Enseignants	8
Ateliers IAG	2
Stand Numérique Etudiant	3
Nombre de campus bénéficiaires	10
Nombre d'enseignants bénéficiaires	65
Boite à outil numérique pour la pédagogie	65
ePortfolio	0
ULEP	25
Environnements immersifs	40
Virt'UL, Kapps'UL	25
Nombre d'étudiants bénéficiaires	428
Atelier IA	138
Stand numérique	353
Questionnaires (quali)	
Questionnaires de satisfaction	206

Recommandations

Globales

- **Maintenir les formats proposés**, très appréciés par les participants.
- **Anticiper l'organisation pour l'année prochaine**.
- **S'aligner sur les événements de rentrée des composantes** pour optimiser la participation.

Atelier IAG

- **Reconduire le format**, très bien perçu, **et pourquoi l'élargir à d'autres thématiques numériques** (ex. cybersécurité, numérique responsable), dans d'autres contextes
- **Prévoir le soutien d'un enseignant afin d'intégrer l'atelier dans un créneau de cours et faciliter la participation des étudiants**.
- **Envisager également un format impliquant les enseignants directement**.
- **Prévoir une salle adaptée** (tables mouvantes) **et un nombre maximum d'étudiants** (20 max)

Stand Numérique

- **Poursuivre et renforcer la communication sur les outils numériques universitaires**, encore méconnus des étudiants.
- **Favoriser les échanges entre étudiants sur le stand** (format « étudiant ambassadeur ») **pour un discours plus accessible** (même langage et centre d'intérêt) **et une meilleure adhésion**.
- **Prévoir la présence d'un informaticien de proximité pour répondre aux questions techniques** (wifi, emploi du temps, etc.) **et se faire connaître**.
- **Privilégier une intégration aux événements type « forums de rentrée »** : logistique allégée, moment propice, étudiants disponibles.
- **Structurer l'information en deux niveaux** :
 - o **Starter pack** (wifi, compte UL, carte étudiante, emploi du temps) : s'assurer de l'accessibilité et du bon fonctionnement.
 - o **Présentation des autres services numériques** disponibles une fois les bases acquises.

Atelier enseignants

- **Intégrer l'atelier dans une réunion institutionnelle existante** (ex. réunion de pré-rentrée) **pour maximiser la participation**.
- **Maintenir le dispositif**, globalement bien accueilli par les composantes.