

L'Odyssée PLEIADES

Explorez des innovations numériques au service
de l'enseignement supérieur

Bilan - Séminaire du 22 mars 2024



Résumé

Le projet PLEIADES

En s'appuyant sur des solutions innovantes, **PLEIADES** accompagne la transformation numérique de l'établissement. Le projet vise à développer de nouvelles modalités d'apprentissages et faciliter les interactions au sein de la communauté universitaire de Lorraine. [Découvrez le projet en 3 minutes \(clip vidéo\)](#).

L'Odyssée PLEIADES

Le **22 mars 2024** a eu lieu l'Odyssée PLEIADES au pôle Herbert Simon à Nancy.

A mi-chemin du projet, cet évènement incarne le **caractère « démonstrateur »** inhérent au projet, offrant une vitrine pour le partage des expériences numériques et l'exploration des nouvelles perspectives.

Ce sont près de **300 personnes** qui ont pu participer aux conférences, aux ateliers et visiter le village des stands pour expérimenter et échanger autour des réalisations du projet.

PLEIADES vous propose **ce retour en image et ces interviews** de quelques participants et membres de l'équipe du projet : [visionnez le résumé de la journée \(clip vidéo\)](#).

Chiffres clés

L'Odyssée PLEIADES a rassemblé 277 participants :

174 inscrits

- 113 venant de l'Université de Lorraine
- 61 d'autres établissements dont les DEMOES : AIR (Rennes 2), INCLUDE (Lyon 1), HERCULE 4.0 (Agro), DEMETERE (URCA), PRO 3 (INSA) et JENII (Ensam)

103 organisateurs et contributeurs (équipes PLEIADES, contributeurs aux tables rondes, ateliers, villages démonstrateur, techniciens et organisateurs)

- 186 personnes en présentiel
- 94 personnes en distanciel

1. Objectifs du séminaire



Au terme de 2 ans de travaux, ce séminaire marque le passage de l'expérimentation à l'essaimage. C'est le temps de la démonstration de ce qui a été fait et les premiers pas de la diffusion.

La phase d'accompagnement des nouveaux usages numériques qui s'amorce se fait en considérant :

- Les **besoins des enseignants et enseignants-chercheurs** qui sont fortement impliqués dans les 6 programmes PLEIADES ;
- Les besoins et attentes des étudiants. A ce titre, Jules FERBER a présenté le travail avec un **Focus Group Etudiant** spécifique à PLEIADES, qui a été initié en janvier 2024 : [voir le retour en image \(clip vidéo\)](#)
- Les **résultats des mesures d'impact** des trois laboratoires (2LPN, CREM et ERPI) ainsi que du LANSAD.

2. Programme détaillé du séminaire

9h00 – 9h30 : Cap sur l'Odyssée – Mot d'ouverture

- **Hélène BOULANGER**, Présidente de l'Université de Lorraine
- **Mireille BRANGE**, Coordinatrice nationale de la Stratégie Enseignement et Numérique France 2030 au Secrétariat Général pour l'investissement
- **Antoine RAUZY**, Responsable d'action Enseignement et Numérique à l'Agence Nationale de la Recherche

- **Thierry CACHOT**, Responsable scientifique du projet PLEIADES



9h30 – 10h45 : PLEIADES, Réinventons les apprentissages par le numérique (table ronde)

- *Modératrice : Marie-Line RUBINI, Cheffe de projet PLEIADES*
- **Thierry CACHOT**, Responsable scientifique du projet PLEIADES
- **Jules FERBER**, Vice-Président étudiant de l'Université de Lorraine
- **Sébastien MERCIER** et **Elodie THIEBAUT**, Enseignants contributeurs du projet PLEIADES
- **Jean-Michel VAHL**, Directeur du Numérique à l'Université de Lorraine

Après une remise en contexte, cette première table ronde avait pour objectif de présenter les différents projets ayant vu le jour au sein des 6 programmes de PLEIADES, que sont :

Trajectoires	Suivre, évaluer, capitaliser les compétences des étudiants par l'usage d'un ePortfolio
Territoires	Faciliter la découverte de l'enseignement supérieur grâce aux technologies immersives

Services & simplifications	Simplifier les services pour les personnels et étudiants
Espaces & virtualisation	Aménager des salles flexibles et rendre accessible des logiciels spécialisés et professionnels grâce à la virtualisation des postes de travail
Environnements	Enrichir les modalités d'apprentissages par l'usage des environnements immersifs (technologies XR)
Relations	Dynamiser l'apprentissage des langues par la mise en relation d'étudiants étrangers et d'étudiants de l'UL (service E-Tandem/application ULEP)



11h15 – 12h15 : Transformation numérique pour l'enseignement supérieur : défis et enjeux (table ronde)

- *Modératrice : Nadia JACOBY, Fondatrice de « Simone et les Robots »*
- **Pierre BOULET**, Président de l'association VP Num et Vice-Président Numérique de l'Université de Lille
- **Luc MASSOU**, Conseiller scientifique et pédagogique MESR
- **Valérie RAULT**, Vice-Présidente en charge de l'accompagnement et du développement de la pédagogie de l'Université de Lorraine

- **Olivier WONG**, Pilote du groupe interDemoES « Stratégies et pilotage de la transformation numérique », Responsable scientifique du projet DemoES AIR et Vice-Président Numérique de l'Université de Rennes

Cette deuxième table ronde, qui a eu lieu au début de l'après-midi, s'est concentrée sur la stratégie numérique de l'ESR selon la feuille de route 2023 – 2027.



13h15 – 14h45 : Ateliers (un atelier au choix)

L'ePortfolio CompACT/Mahara : maîtrisez l'Art de valoriser les apprentissages des étudiants en créant des modèles de pages personnalisés

Intervenants : Magali MARZO, Myriam DELARUELLE, Anthony BATTISTUTTA, Yannick CORDEL (Sous-Direction des Usages du Numérique – Direction du Numérique), Anne CIONI et Géraldine BAVIERE-MARIE (SOIP)

Cet atelier visait à initier les membres de la communauté enseignante à la création de modèles de page de ePortfolio avec l'aide de la solution Mahara/CompACT. Quel que fût leur degré d'appropriation, il leur a permis de découvrir les fonctionnalités essentielles de l'outil pour créer du contenu à partir d'une page vierge, de s'inspirer d'un modèle de page existant pour l'adapter à leur contexte d'enseignement et de paramétrer son partage auprès des étudiants. À l'issue de cet atelier, ils étaient en mesure de créer d'autres modèles de pages au sein de leur équipe pédagogique de manière autonome.

Kapps'UL : instanciez facilement et rapidement des environnements numériques pour la pédagogie

Intervenants : Guillaume FERRY et Nicolas ROGIER (Sous-direction Services aux Usagers – Direction du Numérique)

Les participants ont pu découvrir comment Kapps'UL a facilité la mise à disposition d'environnements numériques pour la pédagogie lors de l'atelier. Ils se sont approprié les principes de base et ont démarré leurs propres CMS (Content Management System), bases de données et environnements de développement afin de les mettre rapidement à disposition de leurs étudiants. Cet atelier a également offert l'opportunité d'échanger avec les développeurs de la solution pour envisager ensemble de nouveaux cas d'usages.

Environnements virtuels pour des apprentissages immersifs

Intervenants : Edwige MORIN (Sous-Direction des Usages du Numérique – Direction du Numérique), Franck MOUILLEBOUCHE (Enseignant-Chercheur – IUT Thionville-Yutz) et Emmanuelle SIMON (Enseignant-Chercheur – IUT Thionville-Yutz)

Les participants ont eu l'occasion de découvrir les différents aspects de l'apprentissage immersif dans l'éducation. À travers des exemples concrets réalisés dans le cadre de PLEIADES, ils ont exploré les avantages et les défis de cette méthode d'apprentissage dans divers contextes. Les participants ont pu analyser des cas d'usage, discuter des implications éducatives et contribuer à une réflexion collective sur l'avenir de l'apprentissage immersif. Cette session a ainsi permis une exploration collective des opportunités et des défis de ce nouveau type d'apprentissage.

Intelligence Artificielle Générative pour l'éducation

Intervenants : Davy MONTICOLO, Marine CLOUX (Laboratoire ERPI), Samuel CRUZ-LARA (Equipe SYNALP du laboratoire LORIA)

Cet atelier a permis d'échanger sur l'Intelligence Artificielle Générative en 3 temps :

- Partie 1 : Présentation et définition des IA génératives et du projet LLM4ALL
- Partie 2 : Intelligence humaine et IAG, comparaisons, différences & limites
- Partie 3 : Comment l'utilisez une IAG et un LLM dans le cadre de l'éducation ?

University Language Exchange Programme (ULEP) : vers une application pour dynamiser le tandem/e-tandem en langues

Intervenants : Nicolas MOLLE, Carine MARTIN, Jinjing HUSSARD-WANG (LANSAD)

Cet atelier a permis de revenir sur le dispositif qu'est le tandem et le e-tandem. Il a permis de définir tout d'abord le dispositif en mettant en évidence les bénéfices pour l'apprentissage des langues et les difficultés rencontrées pour sa mise en place. Enfin, a été examiné comment la plateforme ULEP, développée dans le cadre de PLEIADES, a répondu à ces problématiques, à la fois pédagogiques, techniques et organisationnelles.



15h00 – 16h30 : Intelligence artificielle en formation : menaces et opportunités (table ronde)

- *Modératrice : Nadia JACOBY, Fondatrice de « Simone et les Robots »*
- **Isabelle BLANC**, Administratrice ministérielle des données, des algorithmes et des codes sources au Ministère français de l'Enseignement supérieur et de la recherche
- **Jean-Pierre BERTHET**, Directeur délégué au Numérique à Sciences Po
- **Raphaël BARY**, Enseignant-chercheur à l'ENSGSI et au laboratoire ERPI
- **Jérôme DINET**, Enseignant-chercheur au CLSH et au laboratoire 2LPN
- **Azim ROUSSANALY**, Enseignant-chercheur à l'IDMC et au laboratoire LORIA

Cette troisième table ronde s'est traduite par un échange entre les intervenants sur la place que pourrait avoir l'Intelligence Artificielle dans l'enseignement supérieur.



16h30 – 16h45 : Clôture

- **Thierry CACHOT**, Responsable scientifique du projet PLEIADES
- **Nicolas FRESSENGEAS**, Vice-Président en charge du Numérique des Données et de la Science ouverte de l'Université de Lorraine
- **Valérie RAULT**, Vice-Présidente en charge de l'accompagnement et du développement de la pédagogie de l'Université de Lorraine





Toute la journée : Village des démonstrateurs

L'objectif de ce village est d'expérimenter et d'échanger avec les intervenants autour des réalisations du projet PLEIADES par programme :

Trajectoires	Partager les premières réalisations numériques et pédagogiques produites par les expérimentateurs du ePortfolio.
Territoires	Présenter les réalisations du programme, que sont un jeu VR pour découvrir la vie étudiante et la retransmission de WorkAdventure.
Espaces & virtualisation	Présenter les espaces réalisés et l'offre de service virtualisé.
Environnements	Présenter les ressources produites.
Relations	Montrer les premières réalisations de la plateforme e-tandem ULEP.
Cellule IMPACT	Montrer les travaux de la cellule.

