

**Délibération du Conseil d'Administration
Du 28 mars 2023**

Objet : Approbation des montants alloués par la CSPI du 10 janvier 2023

Vu le code de l'éducation ;
Vu les statuts de l'Université d'Evry-Val-d'Essonne ;
Vu la délibération CFVU/030621/64 du 03 juin 2021 relative à la création de la Commission pour le Soutien à la Pédagogie et à l'Innovation (CSPI) ;
Vu l'appel à projets « La ludopédagogie : levier pour le développement des compétences » ;
Vu la réunion de la CSPI du 10 janvier 2023.

Note de contexte :

La Commission pour le Soutien de la Pédagogie et de l'Innovation (CSPI) est une instance qui s'inscrit dans la stratégie d'investissement et d'innovation pédagogique à destination des formations de l'établissement, afin de remettre la pédagogie au cœur de l'ensemble des initiatives d'aide et d'accompagnement des étudiants et des équipes pédagogiques.

Le 10 janvier 2023, la CSPI a étudié les réponses à l'appel à projets « La ludopédagogie : levier pour le développement des compétences ». Conformément à la délibération du 03 juin 2021 susvisée, les montants alloués aux projets sélectionnés par la CSPI doivent être validés en Conseil d'Administration avant leur octroi.

Le Conseil d'Administration décide,

Article unique :

Le Conseil d'Administration approuve les montants alloués aux projets sélectionnés par la Commission pour le Soutien de la Pédagogie et de l'Innovation (CSPI) du 10 janvier 2023.

Le tableau récapitulatif des montants alloués aux projets et des recommandations formulées par la CSPI est joint en annexe à la présente délibération.

Fait à Evry, le 28 mars 2023

Vincent BOUHIER
Président de l'Université
PARIS-SACLAY



PROJETS ET BUDGETS DEMANDÉS													MONTANTS ALLOUÉS PAR LA CSPI				AVIS de la CSPI
Composantes	Formations concernées	Porteur du projet	Projet	Rang en cas de demandes multiples	Présentation du projet	Objectifs	Montant total Projet (devis)	Dont Montant demandé à la CSPI	Dont investissement	Dont fonctionnement	Dont cofinancement	Nombre d'heures étudiants et/ou personnel	Montant total	Dont investissement	Dont fonctionnement	Nombre d'heures étudiants et/ou personnel	
IUT ÉVRY	Département M.T.2.E BUT M.T.2.E		Apprentissage de concepts financiers et de comptabilité par le jeu	1 sur 6	Acquisition du jeu « ma petite entreprise » apportant de connaissances par divers jeux, mises en situation et représentations. Le format du jeu aide les étudiants à se projeter dans les différentes visions comptables d'une entreprise.	Découvrir la gestion comptable d'une entreprise par le jeu en passant par une pédagogie de la découverte, Appréhender les méthodes fondamentales de la comptabilité.	1 509,00 €	1 509,00 €	1 509,00 €			25	1 509,00 €	1 509,00 €		24	Favorable
IUT ÉVRY	Département QLIO BUT QLIO		Apprentissage de concepts logistiques par le jeu	2 sur 6	Acquisition de 3 jeux : « jeu de l'avant ERP », « Lean Manufacturing » et « Lean Management » afin d'accompagner la mise en place d'un ERP, d'améliorer les performances des ateliers de fabrication et de l'entreprise.	Apprentissage de plusieurs concepts logistiques d'une entreprise par différentes approches ludiques. Être capable de gérer l'ensemble des processus, activités et contributions d'une entreprise en intégrant l'ensemble de ses fonctions / activités.	4 083,60 €	4 083,60 €	4 083,60 €			24	4 083,60 €	4 083,60 €		24	Favorable
IUT ÉVRY	BUT GMP		Intégration d'un simulateur d'usinage pour création de "TP Ludoproductique"	3 sur 6	Investissement en matériels de simulation numérique pour répondre aux compétences attendues par le programme national du parcours SNRV.	Compléter le parc machines-outils d'usinage à commande numérique en intégrant un simulateur d'usinage ouvrant des possibilités d'enseignement complémentaire. Permettre aux étudiants de travailler en autonomie. Construire des « TP ludoproductique » (sous format escape game) pour l'apprentissage des fondamentaux du maniement en usinage sur CN et pour le développement des connaissances et compétences en usinage à CN.	47 400,00 €	47 400,00 €	47 400,00 €				12 000,00 €	12 000,00 €			Favorable
IUT ÉVRY	Département QLIO BUT QLIO		MEGA QLIO : Pimp My Line	4 sur 6	Équipement de 6 postes d'assemblage modulaires et de kits en pièces détachées permettant la fabrication de 16 ensembles différents. Sous forme de serious game (jeux de rôles), les étudiants devront gérer une ligne d'assemblage de produit manufacturé en utilisant ce matériel.	Mettre en place un produit ludique afin de créer une mise en situation proche de la réalité industrielle. Remplir toutes les caractéristiques d'une situation industrielle et permettre d'évaluer les compétences du BUT2 et du BUT3 QLIO au travers de différents scénarii.	21 093,74 €	20 000,00 €	20 000,00 €		1 093,74 €	48					Non retenu Manque de corrélation avec la thématique sur la ludopédagogie
IUT ÉVRY	Département GEII Parcours AII et EME du BUT GEII		LUDOROBOT : un outil pédagogique au service de l'apprentissage de la robotique pour les étudiants du BUT GEII	4 sur 6	Acquisition de robots manipulateurs 6 axes, utilisables sous formes de méthodes pédagogiques ludiques telles que compétitions et hackaton.	Apprendre les concepts fondamentaux de la robotique. Mettre en place des applications robotiques simples. Apprendre le concept de la cobotique, des notions d'interaction et de collaboration homme-robots et les concepts de l'industrie du futur. Rendre la formation attractive auprès des étudiants.	14 128,80 €	14 128,80 €	14 128,80 €			24	14 128,80 €	14 128,80 €		24	Favorable
IUT ÉVRY	Département SGM Parcours MCOMP et MIMP, BUT SGM		Réalisation de plusieurs jeux de plateau par et pour les étudiants	4 sur 6	Acquisition d'une machine de découpe jet d'eau dite « de bureau » pour l'élaboration et la conception des pièces d'un jeu de plateau reposant sur des questions de niveaux différents autour des 5 familles de matériaux étudiés à SGM.	Augmenter l'implication des étudiants dans l'étude de l'ensemble des compétences portées par la formation. Relancer un sujet de projet tutoré proposé il y a trois ans, reposant sur la création de ce jeu de plateau. Intéresser les étudiants de 1ère année aux procédés auxquels appartient la machine de découpe de jet d'eau. Pouvoir traiter la mise en forme grâce à cette machine en 2ème année lors des SAE du 4ème trimestre. Être capable en 3ème année de lancer des tests de caractérisation mécanique et physico-chimique sur les éléments réalisés afin d'apporter des illustrations des différentes propriétés pour le jeu.	18 554,18 €	18 554,18 €	18 554,18 €			35	18 554,18 €	18 554,18 €		35	Favorable
UFR SPA	Licence et Master de chimie		Autonomie des étudiants dans l'utilisation d'équipement de synthèse organique	1 sur 1	Acquisition d'évaporateurs rotatifs supplémentaires afin de développer l'autonomie des étudiants dans l'utilisation d'équipement de synthèse organique.	Acquérir des compétences expérimentales. Acquérir une meilleure autonomie dans l'utilisation d'un équipement fondamental au laboratoire de chimie afin que l'étudiant soit plus à l'aise dans l'environnement du laboratoire de chimie.	16 497,37 €	16 497,37 €	16 497,37 €								Non retenu Pas de corrélation avec la thématique sur la ludopédagogie
UFR ST	Licence Sciences pour l'Ingénieur		JACMETU : Jeu sérieux pour l'Acquisition de Compétences en Méthodologie du Travail Universitaire	1 sur 1	Achat de matériel permettant la réalisation de vidéos panoramiques dans le cadre de la mise en place d'un jeu proposant aux primo entrants un scénario d'enquête dans des environnements de salles de cours. Ces derniers devront résoudre des énigmes dans un temps imparti en prenant des notes avec pertinence et en mémorisant un nombre important d'informations.	Développer un jeu sérieux, à destination des néo bacheliers, pouvant être mis en place avant l'entrée en L1 ou au tout début de l'année afin d'apporter les outils et les méthodes de travail indispensables à l'université.	9 682,46 €	9 682,46 €	5 732,00 €	3 950,23 €		48	9 682,46 €	5 732,00 €	3 950,23 €	48	Favorable
UFR SHS	Licence sociologie		La sociologie autrement: le film comme outil ludique de compréhension de notions théoriques	1 sur 1	Création d'une mini série d'animation ayant pour ambition permettant d'introduire les séances de CM et de lancer le cours dans une véritable complémentarité vidéo/CM.	Faciliter la compréhension des enjeux de la sociologie par des codes visuels. Donner des clés de compréhension et un socle commun à une définition avant de l'explorer plus en profondeur.	26 276,64 €	26 276,64 €		26 276,64 €		40					Non retenu Pas de corrélation avec la thématique sur la ludopédagogie
TOTAUX							159 225,79 €	158 132,05 €	127 904,95 €	30 226,87 €	1 093,74 €	244	59 958,04 €	56 007,58 €	3 950,23 €	155	

UNIVERSITE D'EVRY

Vincent BOUHIER

Président

PARIS-SACLAY