

6^{ème} Journée d'innovation pédagogique

Vendredi 8 avril 2022

Institut et Haute Ecole de la Santé La Source, Lausanne

La Journée mettra à l'honneur deux projets soutenus par le Rectorat :

Le premier projet porte sur la gamification des enseignements. De quoi parle-t-on au juste lorsque l'on parle de gamification en pédagogie ? Quels sont les impacts de la gamification sur l'expérience réelle d'apprentissage des étudiant·es ? C'est ce que nous exposeront les lauréats de ce projet ambitieux et inspirant.

Le second projet aborde les bénéfices du rapprochement entre design industriel et univers de la danse. Il questionne les bénéfices pédagogiques de l'introduction de dimensions sensibles et esthétiques au cœur d'une formation d'ingénieur. C'est sous une modalité originale que les porteurs du projet vous présenteront les bénéfices d'un tel rapprochement.

En marge d'interventions plénières, dont une conférence sur le thème du Game-Based Learning donnée par Eric Sanchez, des stands et des ateliers vous permettront d'aller plus loin dans l'exploration des thématiques illustrées par ces deux projets innovants, mais également de découvrir d'autres projets mis en œuvre au sein de la HES-SO.

Des sources d'inspiration pédagogique à ne pas manquer !



Programme

8h45 Accueil

9h15 Ouverture et introduction de la journée

9h30 Présentation du projet d'innovation pédagogique lauréat en 2020

G-Gama : Démarche, résultats et perspectives

Sandy Ingram, HEIA-FR / Philippe Masset, EHL

10h Présentation du projet d'innovation pédagogique en 2021

Osez, Dansez, Créer... Trois temps vers un nouveau paradigme pédagogique

Carole Baudin, HE-Arc Ingénierie

10h30 Pause

11h Conférence *Apprendre en jouant. Mythes et réalités*

Eric Sanchez, Université de Genève

12h Intermède : présentation des ateliers

12h15 Stands

Présentations de divers projets d'innovation pédagogique à la HES-SO

12h30 Repas et stands en parallèle

13h30 Cinq ateliers à choix

15h Synthèse surprise de la journée

15h30 Clôture et fin de la journée





Ateliers pédagogiques

Comprendre les marchés financiers en jouant au basket

Cet atelier interactif, animé par Jean-Philippe Weisskopf (EHL), lie la finance au basketball afin de donner un exemple concret d'apprentissage par les jeux. Dans cet atelier, les participant·es seront initié·es, grâce au jeu proposé, à la finance et à l'intégration du jeu dans l'enseignement.

Chose sensible

A travers un jeu corporel avec un objet technique, une chaise, Carole Baudin (HE-Arc Ingénierie) amènera les participant·es à découvrir les différents rapports sensibles que nous pouvons entretenir avec les choses. Cet exercice, issu du projet Mise en Corps Techniques, sera l'occasion d'aborder quelques notions autour du corps agissant et percevant. Cette exploration sensorielle et sensible se conclura par un échange autour de l'engagement du corps dans nos pratiques et plus largement dans nos sociétés techniques.

Utilisation du eyetracking pour comprendre les mécanismes cognitifs des étudiant·es

La simulation pratique est utilisée pour développer les compétences de raisonnement dans la plupart des disciplines HES. L'analyse de la scène (ou des données du problème) et l'exécution correcte des actions nécessitent une conscientisation de la situation et des actions effectuées.

Cet atelier animé par Jean-Michel Vasse (HEdS-FR), Leonardo Angelini (HEIA-FR) et Alain Verdon (HEdS-FR) permettra aux participant·es d'expérimenter les bases de l'outil et de discuter, sur la base de l'expérience vécue, les enjeux pédagogiques de l'utilisation d'un tel outil en formation.

Perception, Conscience, Présentation – Comment utiliser les techniques de la méditation pour mieux apprendre la visualisation des données

Dans cet atelier, René Schneider (HEG-Genève) proposera d'expérimenter deux méditations guidées - une au début sur le thème de la Gestalt et une autre vers la fin sur le thème de l'observation attentive. Chaque méditation sera suivie d'un exercice pratique de visualisation des données. Veuillez-vous assurer que vous portez des vêtements





Stands pédagogiques

Présentation du Guide Pratique pour la gamification des apprentissages au sein de la HES-SO

Nicole Baudat, Institut et Haute Ecole de la Santé La Source

Immersion dans l'expérience « Mise en Corps Techniques »

Carole Baudin, HE-Arc Ingénierie

Un dispositif pédagogique transversal en promotion de l'activité physique

Mathilde Hyvärinen, Jennifer Masset & Franziska Schläppy, HESAV

Méditer pour rendre les données plus humaines

Laetizia Sabatini-Choquard, HEG-Genève

Eye-tracking : un outil pédagogique d'avenir ?

Jean-Michel Vasse & Alain Verdon (HEdS-FR) , Leonardo Angelini (HEIA-FR)

Construction de la professionnalisation des étudiant-e-s en soins infirmiers

Véronique Haberey-Knuessi, HE-Arc Santé

Digitalisation d'un cours de finances sous forme d'escape game physique et virtuel

Fabien Degoumois, MSc Innokick

Le learningscape, un escape game pour sensibiliser à la pédagogie

Antoinette Bouziane, Sapiens USPC, Paris

Hes·so

Contact

HES-SO Rectorat
Route de Moutier 14
2800 Delémont

T+ 41 58 900 00 00
info@hes-so.ch

