



JOURNÉES ERASMUS+ ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR 2024

24 & 25 JUIN 2024
BORDEAUX



#JEES #ErasmusPlus



Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

Atelier 1 :

La coopération européenne au service de l'innovation pédagogique et numérique

Université de Pau et des Pays de l'Adour

Université européenne UNITA, Partenariat de coopération « CONNECT-UNITA »

Ernesto Exposito, *Professeur des Universités, Vice-président en charge des relations internationales*

Mamadou Lamine Gueye, *Chef de projet Connect Unita*

Nicolas Evain, *Doctorant*

Emmanuelle Hiere, *Chargée projet UNITA*

Connect-UNITA:

Time-Spatial-Linguistic

Teaching and Learning Travel Machine

Ernesto Exposito

VPRI - UPPA

ernesto.exposito@univ-pau.fr

KA220-HED

Cooperation partnerships in higher education

Qui sommes-nous?



+250000 Étudiants



+21000 Personnels

12 Universités
Réparties dans 7 pays

=

1 Université
Européenne

3 Barrière majeures:

1

Géographique

2

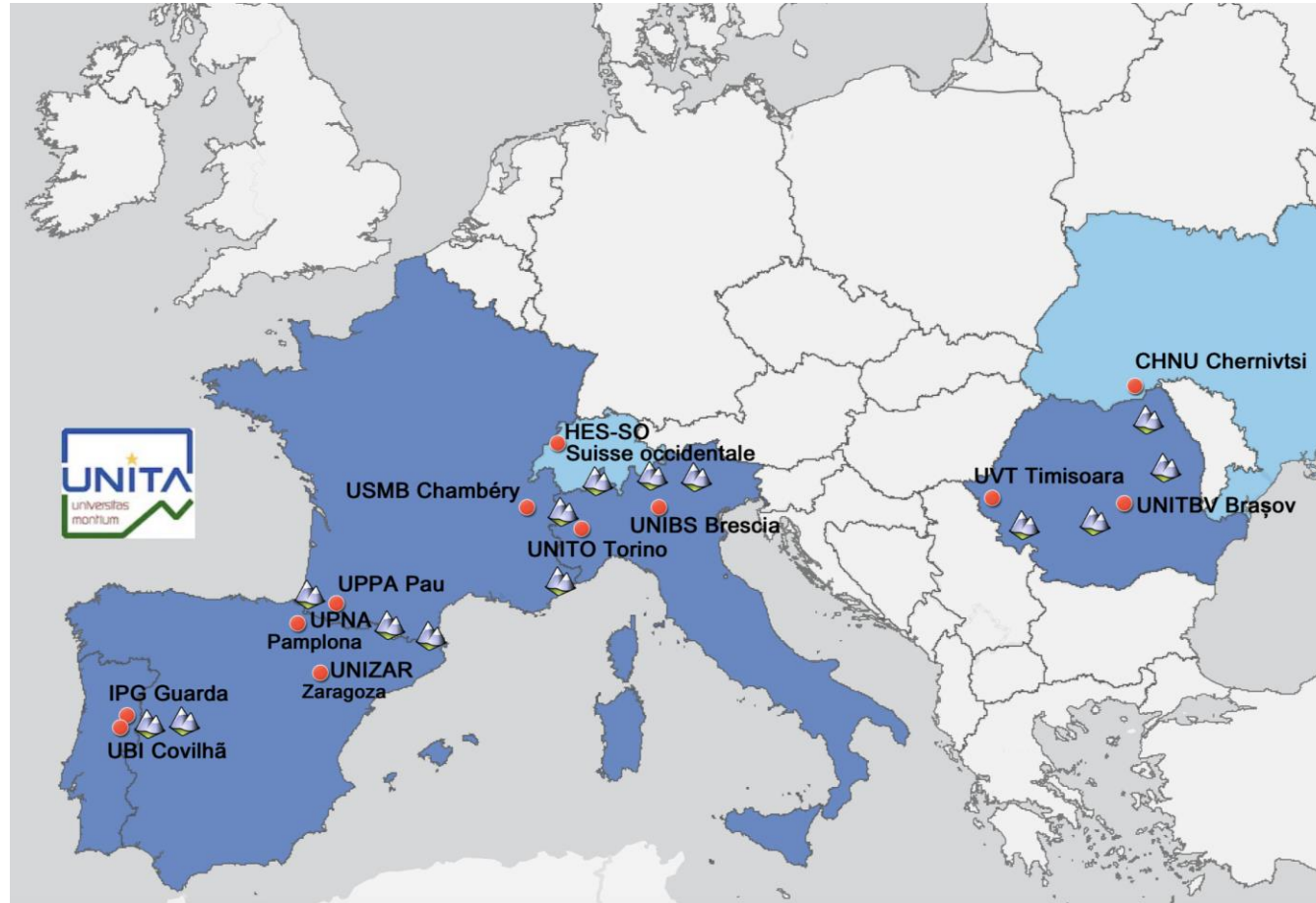
Temporelle

3

Linguistique

CONNECT-UNITA

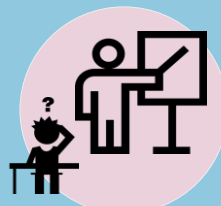
Solutions pour surmonter les barrières géographiques, temporelles et linguistiques afin de permettre une collaboration internationale au sein de l'UNITA et au-delà



3 Résultat de projets

- 1 Intégration des espace Cyber et Physique
- 2 Méthodologie pour Les COILs
- 3 T&L Living lab (BIP4BIPs)

Education 1.0



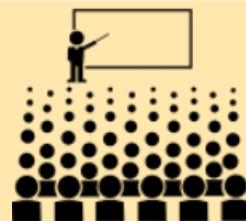
- Limité à quelques personnes privilégiées
- Majoritairement de sexe masculin



Education 2.0



- Démocratisation de l'accès à la connaissance
- Massification de l'éducation



Education 3.0



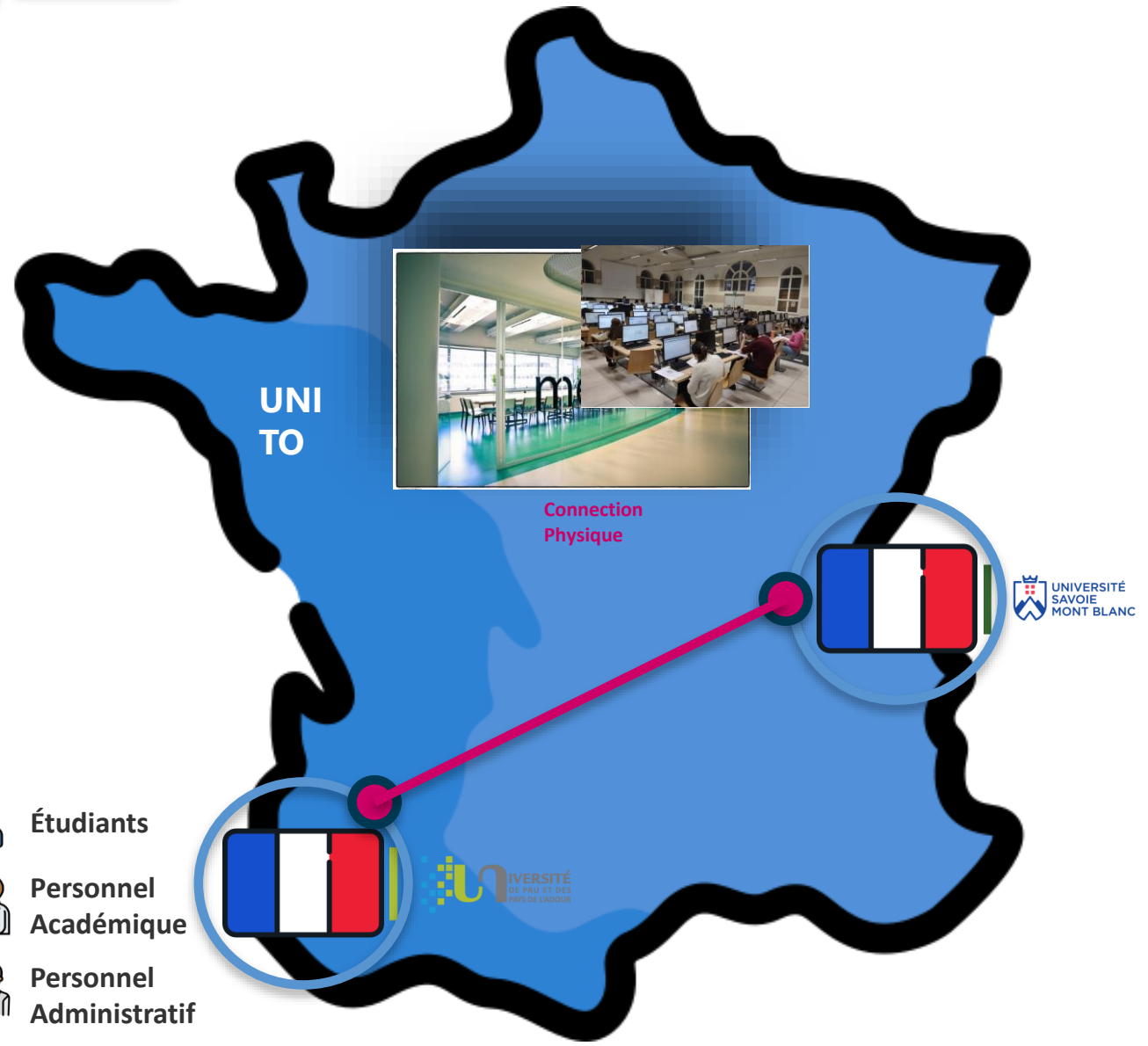
Intégration des TICE en tant qu'outils d'enseignement et d'apprentissage



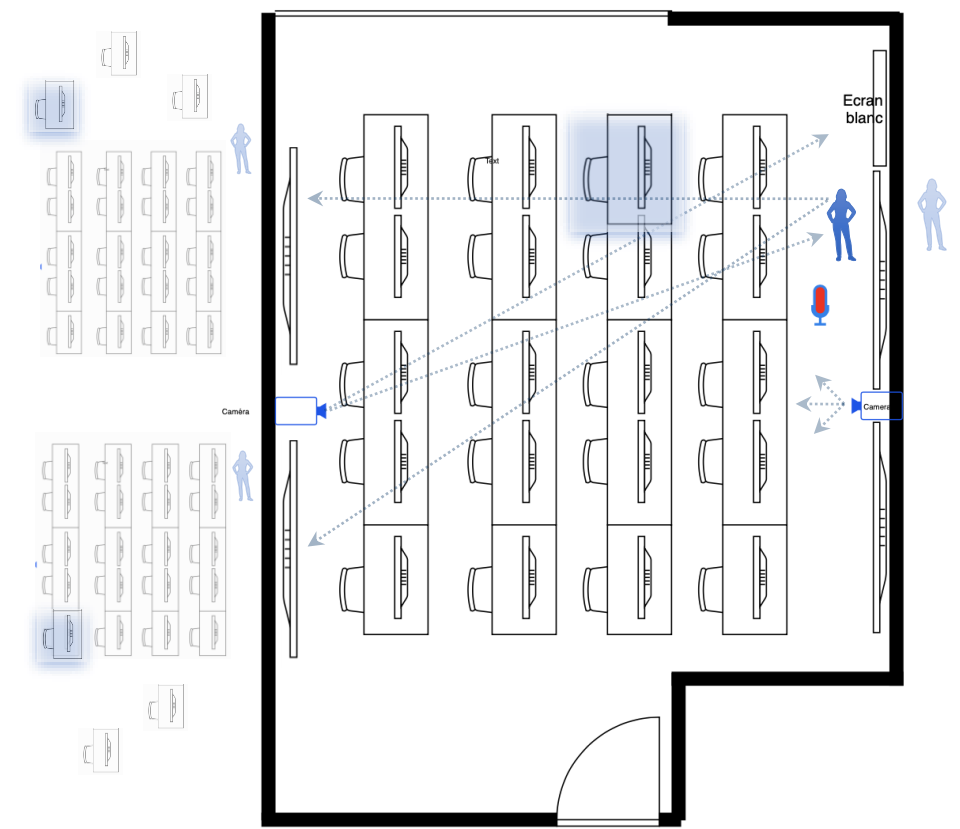
1 Intégration des systèmes physiques

1

Géographique

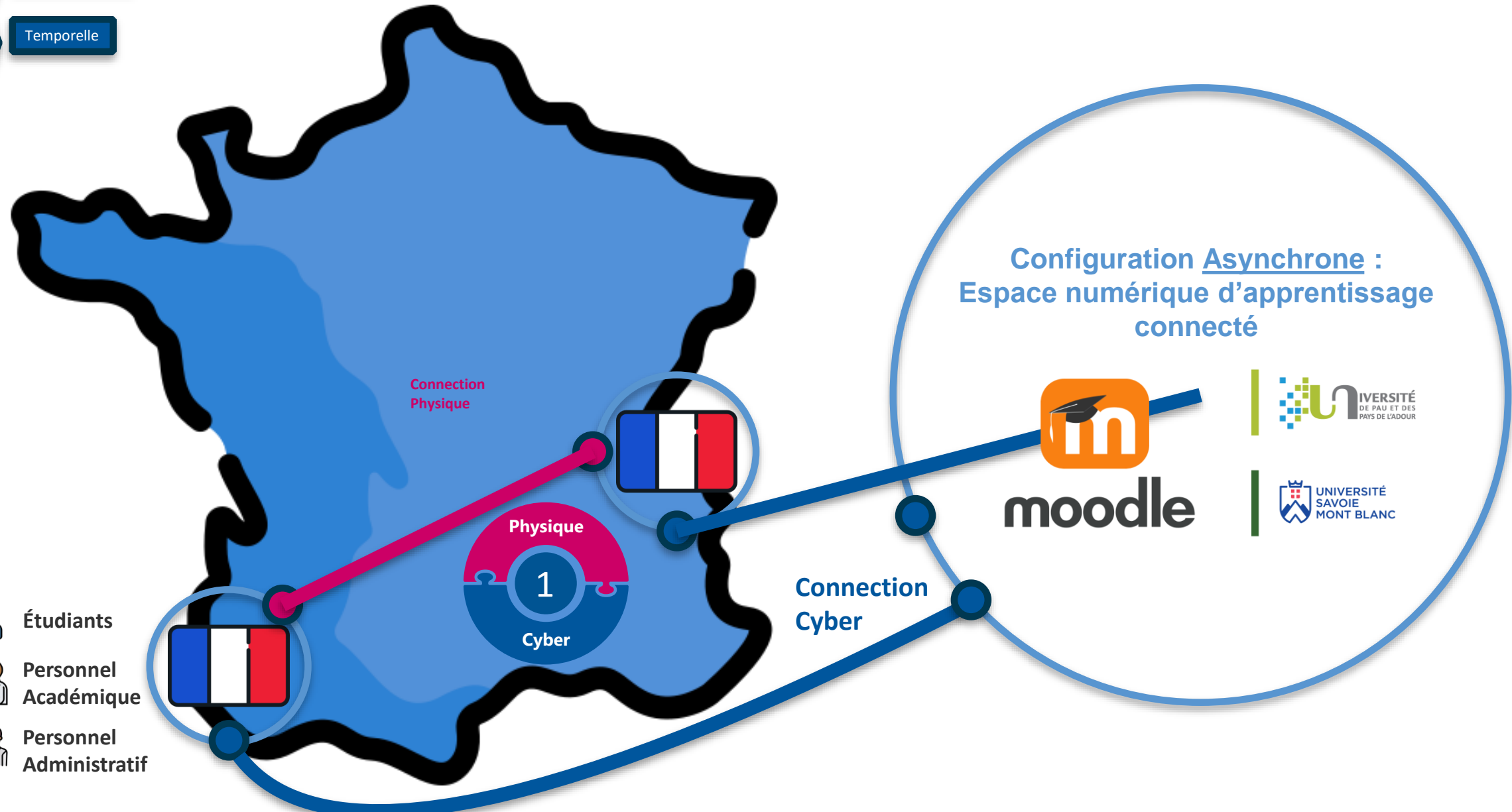


Configuration synchrone : Espace d'apprentissage connecté



1 Intégration des systèmes cyber-physiques

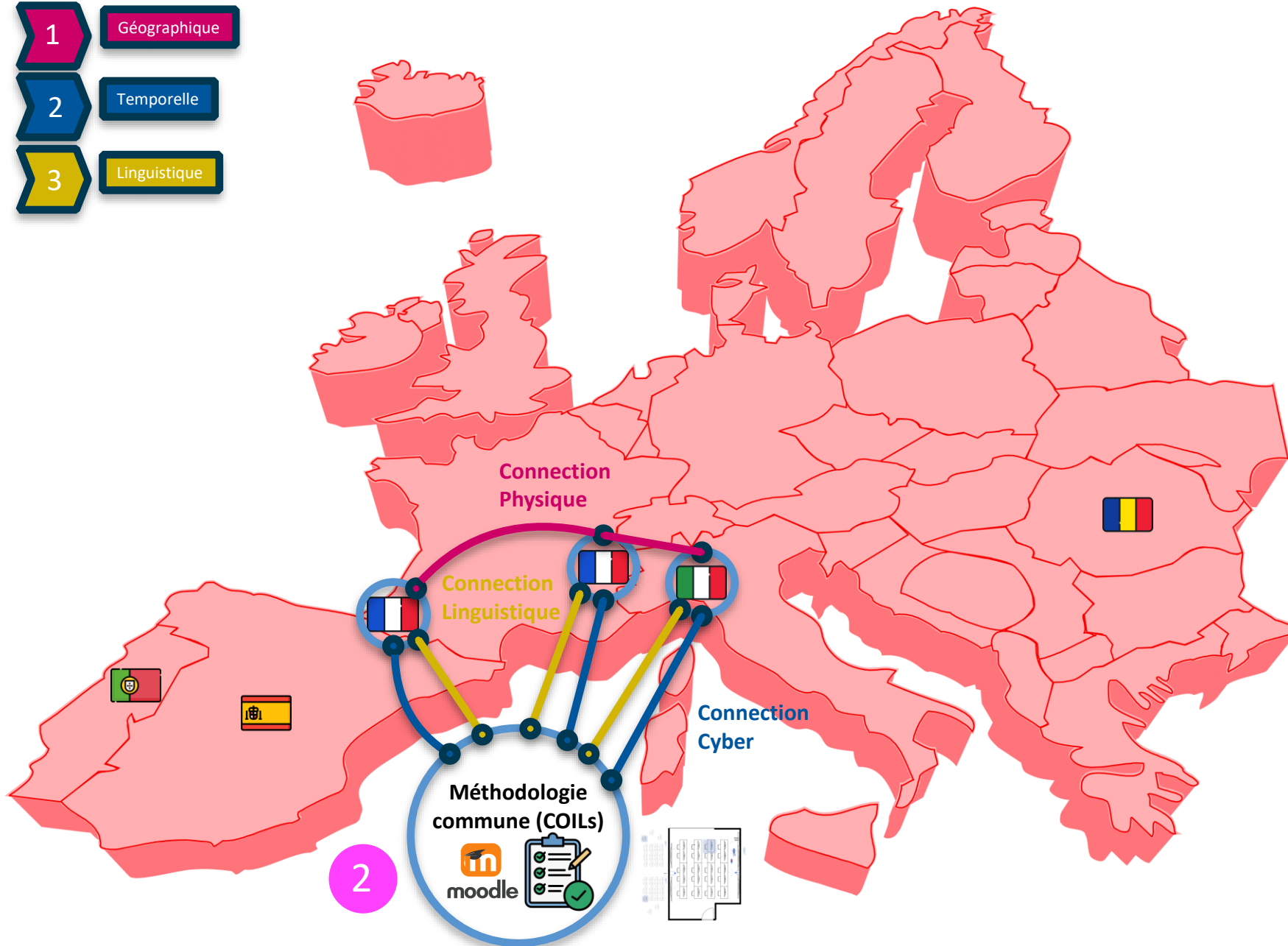
- 1 Géographique
- 2 Temporelle



- Étudiants
- Personnel Académique
- Personnel Administratif

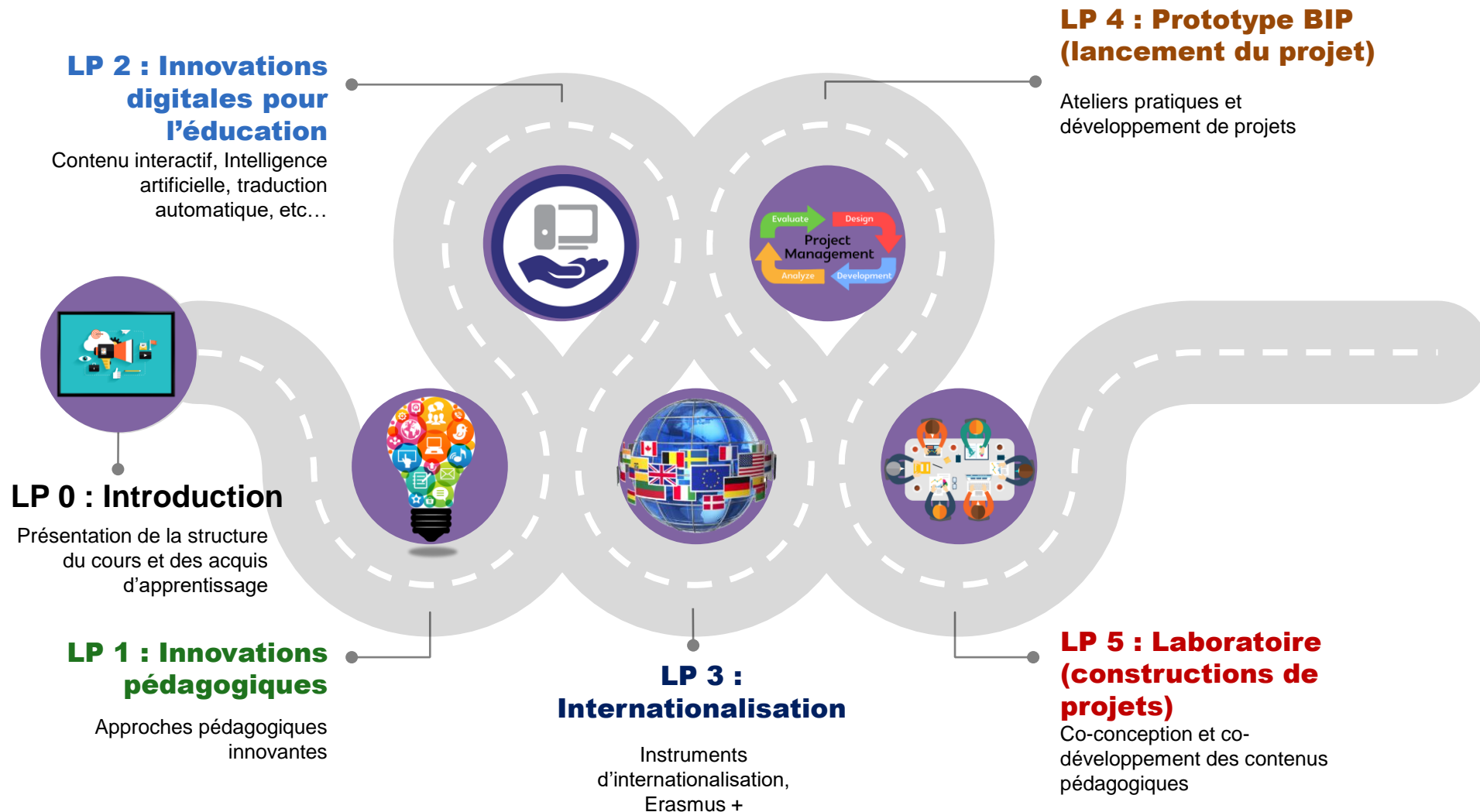
2 Méthodologie pour les COILs

- 1 Géographique
- 2 Temporelle
- 3 Linguistique



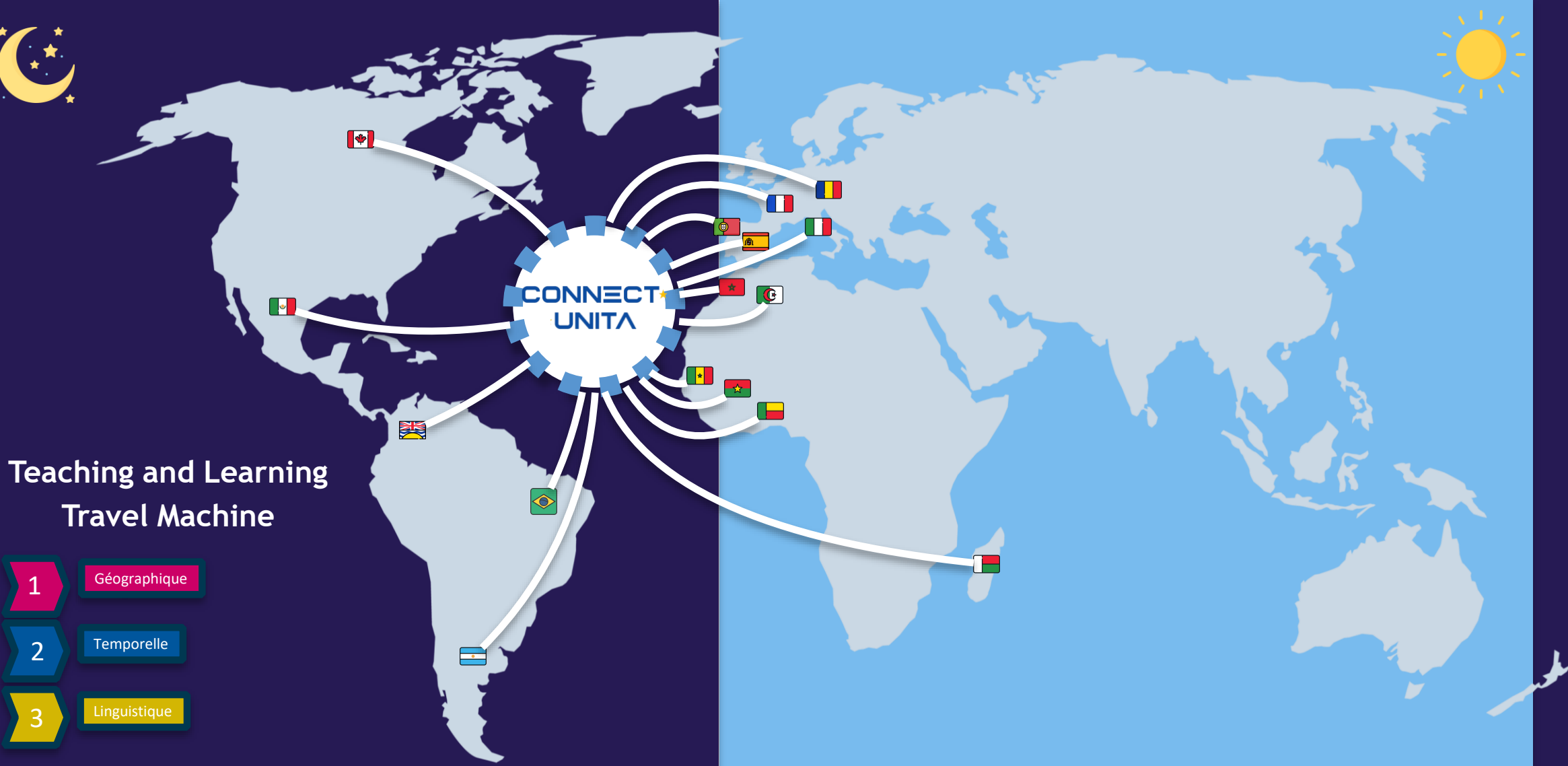
Méthodologie pour la co-conception de ressources d'apprentissage asynchrones et multilingues

- 01 Acquis d'apprentissage
- 02 Objets d'apprentissage
- 03 Relation entre les objets et les acquis d'apprentissage
- 04 Définition des parcours d'apprentissage
- 05 Design pédagogique



Un BIP pour permettre aux enseignants et aux ingénieurs pédagogiques et de formation d'accéder aux solutions Connect UNITA pour la co-conception, la co-construction et le déploiement de programmes de formation internationaux.

- 1 Géographique
- 2 Temporelle
- 3 Linguistique



Teaching and Learning Travel Machine

- 1 Géographique
- 2 Temporelle
- 3 Linguistique

Croix Rouge Compétence Nouvelle Aquitaine

Partenariat de coopération « PETRHA Physiotherapy E-Training Rehabilitation » et PETRHA+

Sophie Alex-Bacquer, *Chargée de mission International et Innovation*

Alexandra Martin, *Responsable Innovation Sociale et Relations Internationales*

Bruno Albouy, *cadre de santé formateur*



croix-rouge française

PETRHA (Physiotherapy E- Training Re-Habilitation)

Un serious game au service de la formation au
raisonnement clinique en kinésithérapie

Sophie ALEX-BACQUER Chargée de mission International et Innovation

Alexandra MARTIN Responsable Innovation Sociale et Relations Internationales

Bruno ALBOUY Formateur IFMK Croix-Rouge Compétence Nouvelle Aquitaine



Plan de l'intervention

- Rappel historique concernant les projets PETRHA et PETRHA+
- Le serious game
- Partage d'expériences pédagogiques
- Les limites
- Les perspectives





1^{er} projet PETRHA

Porté par Croix-Rouge Compétence Nouvelle Aquitaine (2015 - 2017)

- Objectifs :
 - créer un serious game pour l'entraînement au raisonnement clinique des étudiants européens en physiothérapie;
 - Rédiger un livret d'étude de la population cible les personnes âgées.

- Spécialité : Gériatrie

- Partenaires :
 - Institut polytechnique de Porto
 - Université publique de Navarre
 - Mairie de Bègles
 - Interaction Healthcare (Sim for Health)

- Résultats :
 - Création d'une première version fonctionnelle du Serious game
 - Création de tutoriels d'utilisation
 - Rédaction du livret d'étude
 - Un compétition entre étudiants Européens : La 1^{er} PETRHA Cup (présentiel Bègles)



2ième projet : PETRHA+

Porté par la Haute école libre de Bruxelles (HELB) (2018 - 2021)

- Objectif : créer un dispositif de formation centré sur le développement du raisonnement clinique, destiné aux étudiants européens en Physiothérapie (Formation, entraînement, évaluation).
- Spécialités : Musculosquelettique, Neurologique, Pédiatrique, Cardiorespiratoire
- Partenaires :
 - Croix-Rouge Compétence Nouvelle Aquitaine
 - Institut polytechnique de Porto
 - Université polytechnique de Madrid
 - L'université de sciences appliquées de Tampere (TAMK)
 - SimForHealth
- Résultats :
 - Amélioration du serious game
 - Création d'un MOOC
 - 2ième PETRHA Cup (online)
 - Expériences d'évaluation du raisonnement clinique
- Particularité : Période COVID





croix-rouge française

Le serious game PETRHA : Le front office

- Le front office
- Le back office

Investigation

- Consulter le dossier patient
- Premier contact
- Effectuer un entretien
- Pratiquer un examen clinique

Diagnostic

Objectifs

Investiguer

Vous pouvez choisir de consulter le dossier médical, de poser des questions au patient, ou de pratiquer un examen clinique.

- Consulter le dossier patient
- Premier contact
- Effectuer un entretien
- Pratiquer un examen clinique





croix-rouge française

PETRHA : Les éléments du score

- Points de pertinence 0, 1, 2 ou 3 pour chaque Item

The screenshot displays the 'Évaluation finale' (Final Evaluation) screen. At the top, a dark blue header contains the user's name 'Marla P. #129', a timer showing '54 : 31' (Chronomètre), a notes icon with '28' (Notes), and a progress bar showing '61%' (Points d'action restants). A 'Quitter' button is on the right. On the left, a dark blue sidebar lists 'Investigation', 'Diagnostic', and 'Objectifs'. The main content area features a white overlay with the following data:

- 54 : 31 Temps passé
- 46/100 (Total Score)
- 61% Points d'action restants
- 45/100 Score d'informations recueillies
- 47/100 Score du diagnostic
- 46/100 Score des objectifs

At the bottom of the overlay, there is a 'Rejouer' button and a link to 'Retour à la liste des cas'.



PETRHA : Le back office

Le paramétrage du jeu permet :

- Créations d'écoles
- Créations et importation d'utilisateurs (formateur, étudiants)
- Création de cas cliniques
- Duplication de cas cliniques
- Traduction de cas cliniques
- Création et sauvegarde des sessions de jeu

PETRHA Cup InterIFMK 2023 en chiffre

181 participants

86 équipes participantes de 2 ou 3 joueurs :

- Musculo-squelettique : 30 équipes (61 participants)
- Neurologie : 16 équipes (34 participants)
- Cardiorespiratoire : 15 équipes (32 participants)
- Pédiatrie : 13 équipes (28 participants)
- Gériatrie : 12 équipes (26 participants)

5 IFMK :

- Bègles (13 équipes),
- Bordeaux (17 équipes),
- Dax (15 équipes),
- Saint Etienne (9 équipes),
- Toulouse (29 équipes).

Le blended intensive program (BIP 2023)

- Ce programme permet d'accueillir au maximum 15 étudiants européens inscrits auprès d'universités partenaires.
- En fonction du nombre d'universités participantes, le nombre d'étudiants se situera entre 2 et 5 par université
- Il s'adresse aux étudiants de 2^e année en physiothérapie et se déroule au cours du second semestre (S4)
- Le module 1 se déroule en ligne (Formation sur le raisonnement clinique, jeu de cas sur PETRHA, évaluations du raisonnement clinique)
- Le module 2 est du travail personnel (Ecriture d'un cas clinique à intégrer dans PETRHA),
- le module 3 se tient au sein de l'IFMK à Bègles (Création d'un cas clinique, tests et évaluations).
- Tous les cours et ateliers sont réalisés en anglais.

Nous avons accueilli 5 étudiants Portugais (Porto), 5 étudiants Croates (Vukovar), et 5 étudiants Belges (HELB et Ghent), 3 formateurs (Belges et Croates) et proposé deux modules de formation en anglais à nos étudiants.

Expérience renouvelée en 2024 avec 20 étudiants (Inclusion de l'Université européenne de Madrid) et deux formateurs (Belges et Espagnol).



Perspectives

- Création d'un programme de formation interprofessionnel au raisonnement clinique



MERCI pour votre attention

- Adresse du bureau des relations internationales : bri.competence-na@croix-rouge.fr
- Pour en savoir plus :
 - <http://www.petrha.org/game/front/>
 - <http://petrha.eu/>
 - <http://petrhaplus.eu/>

Université Paris-Dauphine

Partenariat de coopération « Strengthening the digital transformation of higher education through low-code »

Michel Zam, *Professeur Associé Université Paris Dauphine - PSL*



Erasmus+ Project
lightcode
Strengthening the Digital
Transformation of Higher Education
Through Low-Code

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-HED-00086863



Co-funded by
the European Union

Renforcer la transformation digitale dans l'enseignement supérieur



JOURNÉES ERASMUS+
ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR 2024

Université Paris Dauphine

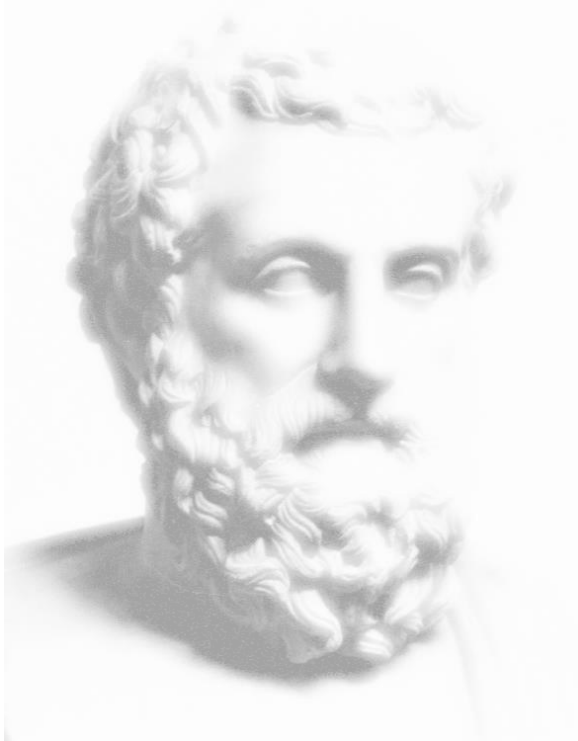
**Zam
Michel**





Erasmus+ Project
lightcode
Strengthening the Digital
Transformation of Higher Education
Through Low-Code

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-HED-00086863



Co-funded by
the European Union



Unity of **place**

Design & run your app in a **single process**: `models@run.time`



Unity of **action**

Focus on one consistent and meaningful **feature**, from start to end

#concept_to_teach



Unity of **time**

Run, design or code in **1-minute** learning feedback loops





Erasmus+ Project
lightcode
Strengthening the Digital
Transformation of Higher Education
Through Low-Code

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-HED-00086863



Co-funded by
the European Union

Modules du projet

WP1 Coordination — Dauphine

WP2 Manifeste et formation des enseignants — UoM

WP3 Cours LightCode — Dauphine

WP4 Plateforme — KarmicSoft

WP5 Dissémination — Reach

Enseignants : 116 quest + 40 / focus groups

Etudiants : 442 quest. Pros: 75 quest.



LightCode Plateforme

Data components

Example of data-driven components: a student, a grid of pets and a chart. They are all interactive. Go ahead, play with them.

George

Name: George

Age: 13

Passion: Dogs & maths

Pets: Blacky, Husky, Shiny

sleepy active

Happy birthday Eye

	% Dog	% Speed	% Cute
Husky	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shiny	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Blaze	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Misty	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Rocket	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Whisper	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Chart

The fastest dog right now is Rocket.

You can edit the data in the grid and see what's happening.

WIKIPEDIA

Dog

From Wikipedia, the free encyclopedia

"Dogg" and "Pooch" redirect here. For other uses, see Dog (disambiguation), Doggy (disambiguation), and Pooch (disambiguation).

The **dog** (*Canis familiaris*^[a] or *Canis lupus familiaris*^[b]) is a domesticated descendant of the wolf. Also called the **domestic dog**, it is derived from extinct gray wolves^[a] and the gray wolf is the dog's closest living relative.^[a] The dog was the first species to be domesticated^[a] by humans. Hunter-gatherers did this over 15,000 years ago in Choukassai, Iran^[a] which was before the development of agriculture.^[a] Due to their long association with humans, dogs have expanded to a large number of domestic individuals^[a] and gained the ability to thrive on a starch-rich diet that would be inadequate for other canids.^[a]

The dog has been selectively bred over millennia for various behaviors, sensory capabilities, and physical attributes.^[a] Dog breeds vary widely in shape, size, and color. They perform many roles for humans, such as hunting, herding, pulling loads, protection, assisting police and the military, companionship, therapy, and aiding disabled people. Over the millennia, dogs became uniquely adapted to human behavior, and the human–canine bond has been a topic of frequent study.^[a] This influence on human society has given them the sobriquet of "man's best friend".^[a]

Taxonomy

Further information: *Canis lupus dingoi* § Taxonomic debate – the domestic dog, dingoi, and New Guinea singing dog

In 1758, the Swedish botanist and zoologist Carl Linnaeus published in his *Systema Naturae*, the two-word naming of species (binomial nomenclature). *Canis* is the Latin word meaning "dog",^[a] and under this genus, he listed the domestic dog, the wolf, and the golden jackal. He classified the domestic dog as *Canis familiaris* and, on the next page, classified the gray wolf as *Canis lupus*.^[a] Linnaeus considered the dog to be a separate species from the wolf because of its upturned tail (*cauda recurvata*, which is not found in any other canid).^[a]

In 1993, a study of mitochondrial DNA (mtDNA) indicated that the domestic dog may have originated from the gray wolf, with the dingoi and New Guinea singing dog breeds having developed at a time when human communities were more isolated from each other.^[a] In the third edition of *Mammal Species of the World* published in 2005, the mammalogist W. Christopher Mittermeier listed under the wolf *Canis lupus* its wild subspecies and proposed two additional subspecies, which

Student

Name: George

Accommodation: Hotel ABC

Selection: None

Energy: 100

State: hosted

Guide

Welcome

George

Name: George

Accommodation: Hotel ABC

Selection: Choose an option

Energy: 100

unhosted hosted

Move in Leave

City map





Erasmus+ Project
lightcode
Strengthening the Digital
Transformation of Higher Education
Through Low-Code

Project Nr. 2022-1-FR01-KA220-HED-00086863



Co-funded by
the European Union



Renforcer la transformation digitale dans
l'enseignement supérieur

Merci beaucoup!

Q&A





JOURNÉES ERASMUS+ ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR 2024

24 & 25 JUIN 2024
BORDEAUX



#JEES #ErasmusPlus



Erasmus+
Enrichit les vies, ouvre les esprits.