



PROGRAMME GENERAL

OUVERTURE LUDOVIA#BE

MERCREDI 03/11 : 18H30 – 22H00

18H30 – 22H00 SALLE DEAUVILLE

18h30 – 19h00 Accueil

19h00 – 19h30 Ouverture officielle avec :

- **Benoit Hucq**, directeur général de l'Agence du Numérique
- **Alexandre LODEZ**, directeur-Président de la Haute Ecole Libre Mosane
- **Mikael Degeer**, Responsable du colloque scientifique

19h30 – 20h45 : Conférence inaugurale à deux voix

Pascal PLANTARD

Professeur des Universités - Anthropologue des usages des technologies numériques - Co-directeur GIS M@rsouin

André DELACHARLERIE

*Directeur du Pôle Éducation et Observatoire du numérique
Agence du Numérique (AdN)*

A la recherche du point C (Convergence) numérique : l'apport de l'anthropologie des usages

Cette conférence abordera d'abord une approche de l'anthropologie des usages des technologies numériques afin de baliser les clés de compréhension des mondes numériques contemporain.

Une focale sera ensuite proposée autour des travaux de recherche du GIS M@rsouin concernant les conséquences numériques des grands confinements de 2021-2022. Les résultats de ces travaux seront mis en lumière de manière comparée avec les retours des différents « Baromètres des usages » menés par l'Agence du Numérique en Wallonie.

Cela permettra de poser les constats qui, dans un troisième temps, favoriseront la compréhension des enjeux et des perspectives d'évolutions des pratiques numériques en éducation, médiation et inclusion.

20h45– 22h00 Apéritif dinatoire



Accès dès 8h30 – Ouverture de l'espace salon dès 9h00

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DECOUVERTE

Inscription via l'espace en ligne – Départ devant l'office du tourisme

9H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE – COLLOQUE SCIENTIFIQUE SESSION1

Véritable lieu d'échanges et de réflexions, le Colloque Scientifique de LUDOVIA propose une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques.

- 9h30-9h40
MiKael Degeer : Ouverture de la première journée du colloque scientifique Rock and Learn
- 9h40-10h20
Sébastien Combéfis : Conception d'un cours à distance en combinant micro-cours et évaluation par compétences et en s'appuyant sur des outils numériques de travail collaboratif.
- 10h20-11h00
Marique – Toussaint : Le MOOC physique de l'ULiège : Un outil concret et motivant pour faciliter la transition entre les enseignements secondaire et supérieur
- 11h10-11h50
Dragone - Vanschoubroeck - Temperman - De Lièvre : Mise à l'essai d'un dispositif de classe inversée en mathématiques : progression et perception des apprenants
- 11h50-12h30
Descamps – Temperman – De Lièvre : L'éducation à la sobriété numérique : Et si l'éducation au numérique se mettait au vert ?

9H30 – 10H45 SALLE MACAO

MEET AND GREET – CONSEILLERS ECOLE NUMERIQUE



Le « Meet and Greet » est un moment de rencontre et d'échange avec les conseillers Ecole Numérique du SPW. Axé sur le nouvel appel à projets Ecole Numérique 2021, vous pourrez poser toutes vos questions, prendre des contacts utiles et en savoir plus sur le processus d'accompagnement d'EN 2021. Une bonne manière de débiter l'aventure Ecole Numérique.

9H30 – 12H30 PLAYGROUND



Espace mixte de présentation et d'ateliers, le Playground proposera des activités de découverte de la robotique, du jeu vidéo pédagogique et des compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques). Ces activités seront pilotées par les partenaires du réseau Wallcode.

Les associations présentes vous feront découvrir les différents pans des sciences informatiques et leur application dans l'enseignement.

Quelques ordinateurs seront également disponibles pour vous permettre de tester des activités autour de la logique algorithmique, de la programmation et de la création numérique grâce à CoderDojo et Kodo Wallonie.

- 09h30 10h15
Olivier Goletti : Introduire des concepts d'informatique sans ordinateur
- 10h30 11h15
Etienne Martin : Programmer un objet par blocs
- 11h30 12h15
Sabine Daro : Ballon solaire
- 12h30 13h15
Valérie Gillon : Motiver les ados

09H30 – 13H00 LEARNING ROOM

Mini-formations pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



09h30 - 10h30

- **Manuela Guisset** : Enseigner avec Génially
- **Jessica Dejas**: Découverte des fonctionnalités de Smart Notebook
- **Quentin Carpentier** : Créer un site web à usages pédagogiques multiples grâce aux outils Workspace
- **Laurence Bourguignon** : Créez des activités en classe avec Wooclap
- **Pauline Stavaux** : Philosophie et jeu
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa

10h30 - 11h30

- **Marianne Grandjean** : Bookwidgets, un exerciceur surdoué pour suivre au mieux ses élèves
- **Sébastien Place** : Microsoft Teams Education : Bien plus un espace d'apprentissage qu'une application de visioconférence
- **Nathalie Caclard** : Intégrez les arts numériques à l'école grâce à des projets ludiques
- **Vincent Leone** : Quatre fonctionnalités pour soutenir une approche inclusive
- **Jessica Dejas**: Le Jeu de Rôle porte d'entrée d'un tout nouvel univers aux possibilités infinies.

- **Nadet Thiry & Christine Sornin** :Mini-rallye sur iPad dans Spa

11h30 - 12h30

- **Sébastien Place** : Faciliter l'inclusion dans mes apprentissages avec les outils Microsoft Education
- **Manuela Guisset** : Comment organiser un Escape Game pédagogique?
- **Maxime Duquesnoy** : Apprendre en ligne avec Moodle
- **Laurent Di Pasquale** : Je crée ma première visite virtuelle en 360°
- **David Plumel** : Les multiples possibilités de créations pédagogiques de Minecraft EDU

12h30 - 13h00

- **Laurent Di Pasquale** : Manipulation d'outils de VR
- **Manuela Guisset** : Manipulation d'outils pour les Escape Games
- **David Plumel** : Manipulation Minecraft EDU

11-00 – 12H30 EXPLORCAMP SESSION 1A ET 2A



11h00 -11h40

- **Catherine Chenot** : Variation pédagogique et travail collaboratif avec les Chromebooks
- **Anne Leclercq** : Une petite carte pour réaliser de grands projets
- **Sophie Blanche** : Appréhender des apprentissages numériques au travers d'un projet de classe: créons un potager sur la planète Mars.
- **Mélanie Fenaert** : De l'hybridation d'un escape game à la création d'un jeu de type Keep Talking

11h50 - 12h30

- **Gregory Michnik** : Faire une sortie scolaire en temps de confinement
- **Francois Jourde** : Scénariser les apprentissages avec un tableur collaboratif et des visualisations dynamiques
- **Manon Fouques** : C'est Moiki crée l'histoire !
- **Pierre Verbiest** : Des Thymio dans ma classe ... Pourquoi ? Comment ?

10H00 – 12H35 SALLE MONTE-CARLO

SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LES « ATELIERS CANOPE »



- 10h00 - 10h45
Mathieu Combar nous : Défis Bluebot pour s'initier à la programmation et tutorer en classe de référence
- 10h55 - 11h40
Alexandre Benassar : do.doc, documenter et créer des récits à partir d'activités pratiques
- 11h50 - 12h35
Aurélia Medan et Christine Muzellec : L'usage raisonné d'Internet et des réseaux sociaux avec un trouble du comportement

13H30 – 16H30 PLAYGROUND



Espace mixte de présentation et d'ateliers, le Playground proposera des activités de découverte de la robotique, du jeu vidéo pédagogique et des compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques). Ces activités seront pilotées par les partenaires du réseau Wallcode.

Les associations présentes vous feront découvrir les différents pans des sciences informatiques et leur application dans l'enseignement. Quelques ordinateurs seront également disponibles pour vous permettre de tester des activités autour de la logique algorithmique, de la programmation et de la création numérique grâce à CoderDojo et Kodo Wallonie.

- 13h30- 14h15
Benoit Naveau : Développer les maths avec le robot Spike
- 14h30 -15h15
Céline Colas : La programmation pour les non-lecteurs
- 15h30 -16h15
Anthony Jacques : Les STEAM au cœur de vos projets nature !

13H30 – 15H30 SALLE DEAUVILLE
SESSION DE CONFERENCES ET TABLE RONDE
« EDUCATION AU MEDIAS ET A L'INFORMATION »



- 13h30 - 13h50
Martin Culot : Critique ou validation de l'information : les bons réflexes
- 13h50 - 14H10
Stéphanie de Vanssay : News / Fake news : Comment devenir un acteur de la désinformation ?
- 14H10 - 14h30
Serge Barbet : École - Les enjeux démocratiques de l'éducation aux médias et à l'information
- 14h30 - 15h30
Table-Ronde "Ecole et information : Comment libérer l'expression médiatique ?"
Animation : **Caroline Journeau**
Intervenants :
 - Laurent Di Pasquale** Athénée Air Pur de Seraing
 - Martin Culot** – Média Animation
 - Stéphanie de Vanssay**
 - Serge Barbet** - Clemi

13H30 – 16H00 SALLE LAS VEGAS
SESSION DE PRESENTATION «EDTECH»



- 13h30 - 14h15
Benoit Frantzen et Laurence Nicaise : Des astuces pour vos activités d'enseignement à distance grâce à des plateformes et outils offerts par la Fédération Wallonie-Bruxelles
- 14h25 14h50
La Classe de Jjonet : Apprendre en s'amusant, s'organiser numériquement
- 15h00 15h25
Flowchase : La compétence orale en anglais, un défi : quelle pédagogie et quels outils adopter pour l'enseigner facilement ?
- 15h35 -16h00
Inloc : L'écran interactif au service de l'enseignant !

14H00 – 16H35 SALLE MONTE-CARLO
SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LES « ATELIERS CANOPE »



- 14h00 14h45
Romain Bourdel-Chapuzot : Une salle modulable qui s'adapte enfin à la pédagogie... et pas l'inverse ! Et qui permet de mener facilement des projets avec les élèves
- 14h55 15h40
Aurélia Medan et Catherine Lhomme-Ricard : Les règles et outils numériques pour adapter son contenu
- 15h50 16h35
Marion Forax et Emilie Guyonnet-Mas : Varier les modalités d'apprentissage en utilisant des jeux de société à distance

14H00 – 16H00 LEARNING ROOM

Mini-formations pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



14h00 -15h00

- **Laurent Di Pasquale - Anthony Jacques** : Je découvre Flipgrid, le Snapchat pédagogique qui engage et motive les élèves !
- **Laurence Bourguignon** : Développez le plein potentiel de vos exercices grâce aux fonctionnalités de LearningApps
- **Marianne Grandjean** : Combiner gestion de classe et créativité avec Classroom et Slides de la suite Workspace
- **Romain Ascaride** : Je débute dans l'utilisation des tablettes dans ma classe
- **Tommy Berben** : eSciences, mon laboratoire numérique
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa

15h00 - 16h00

- **Romain Ascaride** : Découverte et manipulation du T.B.I. grâce à Activinspire
- **Tommy Berben** : Libérez votre créativité pédagogique avec Canva
- **Cassiopée Henaff** : Insta et Tik Tok au service de l'apprentissage
- **Quentin Dricot** : Créer un morceau de musique sans être musicien
- **Gael Gilson** : Éduquer aux jeux vidéo à l'école
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa

15H30 – 17-00 EXPLORCAMP SESSION 1B ET 2B



15h30 - 16h10

- **Gregory Michnik** : Faire une sortie scolaire en temps de confinement
- **Francois Jourde** : Scénariser les apprentissages avec un tableur collaboratif et des visualisations dynamiques
- **Manon Fouques** : C'est Moiki crée l'histoire !
- **Pierre Verbiest** : Des Thymio dans ma classe ... Pourquoi ? Comment ?

16h15 -17h00

- **Catherine Chenot** : Variation pédagogique et travail collaboratif avec les Chromebooks
- **Anne Leclercq** : Une petite carte pour réaliser de grands projets
- **Sophie Blanche** : Appréhender des apprentissages numériques au travers d'un projet de classe: créons un potager sur la planète Mars.
- **Mélanie Fenaert** : De l'hybridation d'un escape game à la création d'un jeu de type Keep Talking

JEUDI 04/11 : 18H30 -23H30

Soirée officielle LUDOVIA#BE (sur invitation)

Accès dès 8h30 – Ouverture de l'espace salon dès 9h00

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DECOUVERTE

Inscription via l'espace en ligne – Départ devant l'office du tourisme

9H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE – COLLOQUE SCIENTIFIQUE SESSION I

Véritable lieu d'échanges et de réflexions, le Colloque Scientifique de LUDOVIA propose une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques.



- 9h30-9h40
MiKael Degeer : Ouverture de la seconde journée du colloque scientifique Rock and Learn
- 09h40 - 10h20
Julie Henry : Mesurer l'évolution des modèles mentaux chez les novices pour mieux enseigner la programmation
- 10h20 - 11h00
Housni – Temperman – De Lièvre : « Je n'y connais rien en programmation ! » ... De nouveaux référentiels en Fédération Wallonie-Bruxelles
- 11h10 -11h50
Naveau - Cacciatore – Martin : Les Robots Lab : un dispositif innovant de robotique pédagogique qui suscite l'intérêt, la motivation et un réel engagement des élèves autour des STEAM.
- 11h50 - 12h30
Julie Henry ; Cécile Lombart – Unamur : Impact d'ateliers d'éducation à l'informatique sur la représentation de l'informatique au début du secondaire

9H30 – 10H45 SALLE MACAO

MEET AND GREET – CONSEILLERS ECOLE NUMERIQUE



Le « Meet and Greet » est un moment de rencontre et d'échange avec les conseillers Ecole Numérique du SPW. Axé sur le nouvel appel à projets Ecole Numérique 2021, vous pourrez poser toutes vos questions, prendre des contacts utiles et en savoir plus sur le processus d'accompagnement d'EN 2021. Une bonne manière de débiter l'aventure Ecole Numérique.

9H30 – 12H30 PLAYGROUND



Espace mixte de présentation et d'ateliers, le Playground proposera des activités de découverte de la robotique, du jeu vidéo pédagogique et des compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques). Ces activités seront pilotées par les partenaires du réseau Wallcode.

Les associations présentes vous feront découvrir les différents pans des sciences informatiques et leur application dans l'enseignement.

Quelques ordinateurs seront également disponibles pour vous permettre de tester des activités autour de la logique algorithmique, de la programmation et de la création numérique grâce à CoderDojo et Kodo Wallonie.

- 09h30 10h15
Olivier Goletti : Introduire des concepts d'informatique sans ordinateur
- 10h30 11h15
Etienne Martin : Programmer un objet par blocs
- 11h30 12h15
Sabine Daro : Ballon solaire
- 12h30 13h15
Valérie Gillon : Motiver les ados

09H30 – 13H00 LEARNING ROOM

Mini-formations pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



09h30 - 10h30

- **Tommy Berben** - eSciences, mon laboratoire numérique
- **Manuela Guisset** : Enseigner avec Génially
- **Jessica Dejas**: Découverte des fonctionnalités de Smart Notebook
- **Quentin Carpentier** : Créer un site web à usages pédagogiques multiples grâce aux outils Workspace
- **Romain Ascaride** : Je débute dans l'utilisation des tablettes dans ma classe
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa

10h30 - 11h30

- **Marianne Grandjean** : Bookwidgets, un exerciceur surdoué pour suivre au mieux ses élèves
- **Pauline Stavaux** : Philosophie et jeu
- **Tommy Berben** : Libérez votre créativité pédagogique avec Canva
- **Laurence Bourguignon** : Créez des activités en classe avec Wooclap
- **Quentin Dricot** : Créer un podcast-interview
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa

11h30 - 12h30

- **Romain Ascaride** : Découverte et manipulation du T.B.I. grâce à Activinspire
- **Manuela Guisset** : Comment organiser un Escape Game pédagogique?
- **Nathalie Caclard** : Intégrez les arts numériques à l'école grâce à des projets ludiques
- **Laurent Di Pasquale** : Je crée ma première visite virtuelle en 360°
- **David Plumel** : Les multiples possibilités de créations pédagogiques de Minecraft EDU

12h30 - 13h00

- **Laurent Di Pasquale** : Manipulation d'outils de VR
- **Manuela Guisset** : Manipulation d'outils pour les Escape Games
- **David Plumel** : Manipulation Minecraft EDU

11-00 – 12H30 EXPLORCAMP SESSION 1A ET 2A



11h00 - 11h40

- **Aurore Martin** : Invertissons ... la classe inversée. (Dynamiser le cours de sciences avec les outils numériques).
- **Delphine Briot** : Favoriser l'engagement dans les activités en ligne grâce aux extensions S'CAPE pour Genially
- **Gaetano Licata** : Création d'un jeu vidéo avec Make Code arcade
- **Joëlle Schram** : Apprendre et collaborer avec des classes européennes, grâce à la plateforme eTwinning

11h50 - 12h30

- **Marie Soulié** : Un musée virtuel artistique en atelier d'écriture
- **Rollo Charlie** : Gather Town : à la recherche du point G
- **Samira Lkoutbi** : Utiliser Twitter en classe : Pourquoi ? Comment ? Présentation des projets TADAF
- **Charlotte Van Herpe** : Enseigner en classe hybride : L'école en présentiel et en virtuel.

10H00 – 12H35 SALLE MONTE-CARLO

SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LES « ATELIERS CANOPE »



- 10h00 - 10h45
Marion Forax et Emilie Guyonnet-Mas : Varier les modalités d'apprentissage en utilisant des jeux de société à distance
- 10h55 - 11h40
Aurélia Medan et José Ségura : L'usage des tablettes avec des élèves allophones
- 11h50 - 12h35
Romain Bourdel-Chapuzot : Une salle modulable qui s'adapte enfin à la pédagogie... et pas l'inverse ! Et qui permet de mener facilement des projets avec les élèves

13H30 – 16H30 PLAYGROUND



Espace mixte de présentation et d'ateliers, le Playground proposera des activités de découverte de la robotique, du jeu vidéo pédagogique et des compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques). Ces activités seront pilotées par les partenaires du réseau Wallcode.

Les associations présentes vous feront découvrir les différents pans des sciences informatiques et leur application dans l'enseignement. Quelques ordinateurs seront également disponibles pour vous permettre de tester des activités autour de la logique algorithmique, de la programmation et de la création numérique grâce à CoderDojo et Kodo Wallonie.

- 13h30- 14h15
Benoît Naveau : Développer les maths avec le robot Spike
- 14h30 -15h15
Céline Colas : La programmation pour les non-lecteurs
- 15h30 -16h15
Anthony Jacques : Les STEAM au cœur de vos projets nature !

13H30 – 15H30 SALLE DEAUVILLE
CONFERENCES
« TIERS LIEUX EDUCATION »



14h30 - 15h30

Conférence à 3 voix :

" Tiers lieux Educatifs, un lieu innovant ancré dans le territoire »

Intervenants :

- Nicolas Leluherne - IEN EG lettres histoire géographie
- Lucie Bastien – Chimay wartoise
- Jonathan Ponsard - EduLab

13H30 – 16H00 SALLE LAS VEGAS
SESSION DE PRESENTATION «EDTECH»



- 13h30 - 13h55
Sandrine Prunière & Sara Montecchiari (Mobsya) : Les 5 raisons d'enseigner avec Thymio et ses nouveautés 2021
- 14h00 - 14h25
Ouaip.be : Présentation Ouaip.be
- 14h30 - 14h55
Bisoff : Répondre au défi du numérique : une affaire de tous

- 15h05 - 15h30
the rent company : pourquoi the rent company est le partenaire idéal pour les ordinateurs portables en classe ?
- 15h35 -16h20
David Plumel : Scénarisation globale d'un projet de technologie en utilisant l'univers de Survive On Mars

14H00 – 16H35 SALLE MONTE-CARLO

SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LES « ATELIERS CANOPE »



- 14h00 14h45
Aurélia Medan : Lab'adapt – Labo de prise en main de matériel numérique pour les élèves à besoins particuliers
- 14h55 15h55
Sébastien Rochat et François Rose (Clemi) - Classe Investigation - Un jeu d'éducation aux médias et à l'information

14H00 – 16H00 LEARNING ROOM

Mini-formations pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



14h00 -15h00

- **Sébastien Place** : Faciliter l'inclusion dans mes apprentissages avec les outils Microsoft Education
- **Laurence Bourguignon** : Développez le plein potentiel de vos exercices grâce aux fonctionnalités de LearningApps
- **Marianne Grandjean** : Combiner gestion de classe et créativité avec Classroom et Slides de la suite Workspace
- **Paule André** : Découvrir le sketchnote sur IPAD
- **Jessica Dejas** : Le Jeu de Rôle porte d'entrée d'un tout nouvel univers aux possibilités infinies.
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa

15h00 - 16h00

- **Laurent Di Pasquale - Anthony Jacques** : Je découvre Flipgrid, le Snapchat pédagogique qui engage et motive les élèves !
- **Sébastien Place** : Microsoft Teams Education : Bien plus un espace d'apprentissage qu'une application de visioconférence
- **Cassiopée Henaff** : Insta et Tik Tok au service de l'apprentissage
- **Vincent Leone** : Quatre fonctionnalités pour soutenir une approche inclusive
- **Gael Gilson** : Éduquer aux jeux vidéo à l'école
- **Nadet Thiry & Christine Sornin** : Mini-rallye sur iPad dans Spa



15h30 - 16h10

- **Marie Soulié** : Un musée virtuel artistique en atelier d'écriture
- **Rollo Charlie** : Gather Town : à la recherche du point G
- **Samira Lkoutbi** : Utiliser Twitter en classe : Pourquoi ? Comment ? Présentation des projets TADAF
- **Charlotte Van Herpe** : Enseigner en classe hybride : L'école en présentiel et en virtuel.

16h15 -17h00

- **Aurore Martin** :Inversons ... la classe inversée. (Dynamiser le cours de sciences avec les outils numériques).
- **Delphine Briot** : Favoriser l'engagement dans les activités en ligne grâce aux extensions S'CAPE pour Genially
- **Gaetano Licata** : Création d'un jeu vidéo avec Make Code arcade
- **Joëlle Schram** : Apprendre et collaborer avec des classes européennes, grâce à la plateforme eTwinning