

LUDOVIA #BE

FESTIVAL DES PEDAGOGIES NUMERIQUES
SPA - WALLONIE - BELGIQUE

SE SITUER DANS LUDOVIA#BE



LUDOVIA

FESTIVAL DES PEDAGOGIES NUMERIQUES
SPA - WALLONIE - BELGIQUE



PROGRAMME GÉNÉRAL

MERCREDI 02/11 : 18H30 – 21H30

18H00 – 21H30 SALLE DEAUVILLE
SOIREE INAUGURALE SOUS L'ANIMATION LUDO-PEDAGOGIQUE
DE PAULINE STASSIN, LEARNINGJOY.



18h00 – 18h30
Accueil

18h30 – 19h00
Ouverture officielle avec :

- **Benoît Hucq**, directeur général de l'Agence du Numérique.
- **Mikael Degeer**, directeur du département des sciences informatiques de la Haute Ecole Bruxelles-Brabant - directeur du Ludovia Express.

19h00 – 20h15
Conférence inaugurale

- **Denis Cristol**
PhD. Chercheur invité à Paris Nanterre - Directeur de l'innovation et du développement de l'Association pour le Progrès du Management.

Le développement de l'apprenance collective

Cette conférence s'appuiera sur la notion de « paysage » et de « milieu apprenant » développés par M. Denis Cristol dans ses ouvrages *Les territoires apprenants* et *Apprendre à apprendre autrement*.

De cette approche, l'école et les mondes numériques contemporains seront abordés tels des milieux favorables au développement de pratiques d'autoformation collective.

20h15– 21h15

LUDOVIA Express : dans ce concours, les participants proposeront *une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques*.

- **Jean-François Vuylsteke** : les étudiants de bac1 à la découverte de leur nouvel environnement numérique et de la culture de la Haute Ecole EPHEC.
- **Céline Fraipont** : l'escape game au service de l'apprenant - Ludification d'une séance de synthèse sur les matériaux.
- **Françoise Schietecatte** : dis-moi comment on joue.
- **Maxime Duquesnoy** : développer les compétences numériques de base pour l'enseignement supérieur.

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

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DECOUVERTE

9H30 – 10H30 SALLE DEAUVILLE – LUDOVIA EXPRESS

A l'issue du concours LUDOVIA Express, les deux lauréats sont invités à présenter, à nouveau, leurs communications pour le public de LUDOVIA#Be

09h30-9h50

- **Prix du Public** : communication coup-de-cœur, elle a marqué le public par son originalité, sa créativité ou son approche ludo-pédagogique.

10h00-10h20

- **Prix du jury scientifique** : communication primée par un comité d'experts, elle a marqué le jury par son sujet, sa reproductibilité, l'analyse des résultats, triple concordance...

09-30 – 10H30 EXPLORCAMPS SESSION 1A ET 2A



09h30 -10h30

- **Justine Michaux** : réaliser un film d'animation en Stop Motion grâce à l'iPad
- **Marion Rébier & Valérie Géron** : démonstration Fresque du Numérique
- **Marianne Grandjean** : construire et présenter un exposé oral avec le numérique dans le cadre du cours de langues
- **Victoria Di Massa** : développer des compétences en lecture et en vocabulaire avec Tacit et Lalilo
- **Fabien Deflorenne** : comment accompagner les enseignants dans un usage pertinent du numérique en haute école ?

11h30 -12h30

- **Charlotte Van Herpe** : les rallyes-lecture numériques : c'est plus prATIC !
- **François Bocquet** : que faut-il enseigner aux élèves à propos de l'IA ?
- **Jérôme Randon** : le sens de la mesure en sciences, une approche expérimentale utilisant le microcontrôleur Arduino
- **Joëlle Schram** : apprendre et collaborer avec des classes européennes, grâce à la plateforme eTwinning
- **Mélanie Fenaert** : jouer, aider, différencier en classe avec Moiki

9H30 – 17H30 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 les nouveautés du programme Ecole Numérique 2022, vous pourrez poser toutes vos questions, prendre des contacts utiles et en savoir plus sur le processus d'accompagnement d'EN 2022. Une bonne manière de débiter l'aventure Ecole Numérique.

Plusieurs présentations seront consacrées au :

- Portefeuille de points et au programme Ecole Numérique,
- Programme de connectivité interne des écoles,
- Cadastre matériel,
- Matériel disponible dans la centrale de marchés,
- Helpdesk

09H30 – 12H30 SALON BLEU
SESSION DE PRESENTATION « EDTECH »



10h00 – 10h25

- **SGNE** : Présentation des outils Pix à destination des établissements de l'enseignement de Promotion sociale et de l'enseignement supérieur pour développer vos compétences numériques et celles de vos apprenants.

10h30 – 10h55

- **Prof en poche** : présentation de Mathia, l'assistant pédagogique qui accompagne le professeur pour enseigner et faire aimer les mathématiques.

11h00 – 11h25

- **ClassIT** : Comment innover dans l'enseignement des mathématiques dans le secondaire?

11h30 – 11h55

- **Myskillcamp** : Navi - L'assistant intelligent du professeur pour la remédiation et la mémorisation des compétences de lecture et d'écriture.

12h00 – 12h25

- **nooby.tech** : Enseignez la programmation et les sciences informatiques avec VEXcode VR

10H30 – 12H00 SALLE DEAUVILLE



Lancement du programme « Ecole Numérique 2022 »

avec la présence attendue de M. le ministre Willy Borsus.

Cette séance est le lancement officiel du nouveau programme « Ecole Numérique 2022 » en présence attendue de M. le ministre Willy Borsus. L'annonce est accompagnée d'une description des différentes composantes de la politique d'équipement des établissements wallons regroupées sous la dénomination « Digital Wallonia 4 Edu ». Celle-ci intègre le programme d'accompagnement de projet « Ecole Numérique », le lancement d'une politique de déploiement de la connectivité interne

des établissements scolaires, d'un cadastre des équipements et un renouvellement du support « Helpdesk » du matériel EN.

Cette annonce est également accompagnée de la présentation de la nouvelle centrale de marché et des équipements qui la composent.

Intervenants :

Ken Dethier - Chef de projet "École numérique" SPW

Sébastien Reinders – Agence du Numérique

10H30 – 12H30 PLAYGROUND



10h30 - 11h30

- **Pierre Verbiest** : *Thymio, un outil idéal pour initier à la programmation et à la robotique éducative*
- **SPARKOH ! (Anciennement Le PASS)**: *manipuler de petits objets électroniques tout simples pour s'initier à la programmation », une activité transférable à partir de 10 ans.*
- **Martin Waroux** : *l'utilisation de la 3D en classe*
- **Jérôme Marciniak** : *STEAMCRAFT: Expérimenter les sciences dans des mondes créés par la Minecraft Education Academy (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)*

11h30 - 12h30

- **Kevin Decuyper** : *First Lego League – les challenges d'une compétition (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)*
- **Kodo Wallonie**: *imagine, crée, programme ton jeu vidéo... et have fun !*
- **Benoît Naveau** : *Robots Lab : des robots pour donner du sens aux mathématiques ?*
- **Olivier Goletti** : *Inginious, un exerciceur pour apprendre la programmation*

10H30 – 12H30 LEARNING ROOM



10h30 - 11h30

- **Laurence Bourguignon** : *Canva : créer facilement des designs et des documents originaux*
- **Maxime Duquesnoy** : *différencier et réviser avec Wooflash*
- **Kevin Boël** : *développer des compétences numériques en cocréant un Stopmotion*

11h30 - 12h30

- **Quentin Carpentier** : *transforme ta classe en aventure épique avec Classcraft*
- **Jonathan Ponsard** : *ePortfolio numérique pour booster sa confiance et se regarder apprendre*
- **Romain Ascaride** : *utiliser la suite Smart Notebook et Lum.io pour exploiter le potentiel de son TBI*

09H30 – 12H30 SALLE MONTE-CARLO

SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LA « TEAM LUDENS »



09h30 - 10h30

- **Atelier Team Ludens - Mathilde Pérain** : *Quand jeu rime avec numérique...*

10h30 - 11h30

- **Tiziana Paganelli** : *#Trucs et Astuces pour faire du neuf avec du vieux matériel.*

11h30 - 12h30

- **Atelier Team Ludens - Frédérique Richard** : Enseigner à tous avec l'aide du numérique

JEUDI 03/11 – APRÈS-MIDI: 13H30- 17H30

13H30 – 16H00 SALLE DEAUVILLE
SESSION DE CONFERENCES ET TABLE RONDE
MON ECOLE EST HACKEE »



«

Table-Ronde : « Mon école est hackée : Comment réagir ? »

Animation : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Mathias Tyssens** Collège Sainte-Véronique
- **Diane Rambaldini** – ISSA France Security Tuesday
- **Jeremy Grandclaudon** – Agence du Numérique

13H30 – 16H30 PLAYGROUND



13h30 - 14h30

- **Anne Leclercq** : apprenez à votre PC à jouer à Shifumi
- **Olivier Goletti** : Inginius un exerciceur pour les mathématiques
- **Jessica Dejas** : robot Chatouille : Construire et animer un petit robot en papier, avec une carte micro:bit
- **Kevin Decuyper** : First Lego League – les challenges d'une compétition (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)

14h30 - 15h30

- **SPARKOH (Anciennement Le PASS)** : jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves, une activité transférable à partir de 8 ans
- **Kodo Wallonie** : imagine, crée, programme ton jeu vidéo... et have fun !
- **Pierre Verbiest** : Thymio, un outil idéal pour initier à la programmation et à la robotique éducative

15h30 - 16h30

- **Benoît Naveau** : mTiny, le robot déconnecté comme outil d'apprentissage disciplinaire
- **Laurent Di Pasquale** : réalité virtuelle et augmentée : la mise à jour
- **Jessica Dejas** : modéliser en 3D avec Tinkercad
- **Jérôme Marciniak** : STEAMCRAFT : Expérimenter les sciences dans des mondes créés par la Minecraft Education Academy (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

- **Pierre Verbiest** : créer du contenu pour son TBI/ENI avec le logiciel Activinspire
- **Maxime Duquesnoy** : de l'interactivité et de la différenciation avec Quizziz

- **Laurence Bourguignon** : la Digitale une trousse à outils pour dynamiser les interactions en classe

14h30 - 15h30

- **Marianne Grandjean** : à la découverte d'AgoraQuiz, un outil pédagogique ludique pour créer des quiz collaboratifs
- **Jonathan Ponsard** : découvrez comment créer un site-web de classe avec Google Sites
- **Romain Ascaride** : créer un escape game pédagogique

15h30 - 16h30

- **Anne Leclercq** : découvrir et construire sa plate-forme collaborative sur Gather Town
- **Cassiopée Henaff** : comment et pourquoi utiliser Instagram en classe ?
- **Kevin Boël** : la réalité augmentée : une nouvelle façon d'apprendre avec le Merge Cube

14H30 – 17H30 SALON BLEU CAPTURE THE FLAG : HACK TO SCHOOL



Ce « CTF » consacré aux questions de cybersécurité en école se déclinera sous une série de défis dans lesquels les équipes devront trouver et soumettre la réponse, le « Flag ». Celui sera caché dans des programmes vulnérables au hacking (créés pour l'occasion), des sites web, des crochétages de serrures, des documents variés (photos, vidéos, ...) et bien d'autres supports comme des composants matériels.

Animation : **REDSYSTEM**

L'inscription est obligatoire !

14H30 – 15H30 EXPLORCAMPS SESSION 1B ET 2B



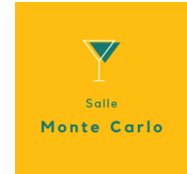
l'iPad

14h30 -15h30

- **Justine Michaux** : réaliser un film d'animation en Stop Motion grâce à
- **Marion Rébier & Valérie Géron** : démonstration Fresque du Numérique
- **Jean-François Vuylsteke** : Wooflash et Genial.ly comme outils de ludification
- **Mélanie Fenaert** : Jouer, aider, différencier en classe avec Moiki
- **Fabien Deflorenne** : comment accompagner les enseignants dans un usage pertinent du numérique en haute école ?

16h30 - 17h30

- **Charlotte Van Herpe** : les rallyes-lecture numériques : c'est plus prATIC !
- **François Bocquet** : que faut-il enseigner aux élèves à propos de l'IA ?
- **Jérôme Randon** : le sens de la mesure en sciences, une approche expérimentale utilisant le microcontrôleur Arduino
- **Joëlle Schram** : apprendre et collaborer avec des classes européennes, grâce à la plateforme eTwinning
- **Tommy Berben** : eSCIENCES, une plateforme pour favoriser l'apprentissage des 7



13h30 - 14h30

- **Pascal Balancier** : drôle de planète : aborder les questions d'environnement par le jeu

14h30 - 15h30

- **Atelier Team Ludens - Marion Fouques** : Les serious escape cards

15h30 - 16h30

- **Atelier Team Ludens - Frédérique Richard** : Enseigner à tous avec l'aide du numérique

16h30 - 17h30

- **Marie Soulié** : immersion concrète dans une classe inversée

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 – 17H30 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 les nouveautés du programme Ecole Numérique 2022, vous pourrez poser toutes vos questions, prendre des contacts utiles et en savoir plus sur le processus d'accompagnement d'EN 2022. Une bonne manière de débiter l'aventure Ecole Numérique.

Plusieurs présentations seront consacrées au :

- Portefeuille de points et au programme Ecole Numérique,
- Programme de connectivité interne des écoles,
- Cadastre matériel,
- Matériel disponible dans la centrale de marchés,
- Helpdesk

10H30 – 12H00 SALLE DEAUVILLE

Conférence : L'avenir du métier d'enseignant avec l'Intelligence Artificielle



Intervenant :

François Bocquet - Chef de projet veille et prospective à la DNE Ministère de l'Education

12H00 – 12H25 SALLE DEAUVILLE

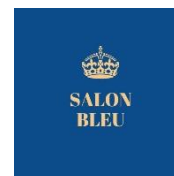
SESSION DE PRESENTATION « EDTECH »



12h00 – 12h25

- **nooby.tech** : Enseignez la programmation et les sciences informatiques avec VEXcode VR, une plateforme STEM en ligne gratuite qui permet aux étudiants de coder un robot virtuel en Scratch ou en Python !

09H30 – 12H30 SALON BLEU RENCONTRE DES TECHNOPEdagogUES



Les technopédagogues de la quasi-totalité des universités et Hautes Ecoles en Fédération Wallonie Bruxelles se réunissent régulièrement depuis plusieurs mois pour discuter et échanger ensemble. Cette rencontre à LUDOVIA#Be sera l'occasion de se pencher sur une lettre de recommandation commandée par l'ARES vis-à-vis de la RFIE.

Ce sera également l'opportunité de réfléchir à d'autres axes, tels que la reconnaissance du métier, la formation à cet emploi peu présente en Belgique, les moyens financiers à leur disposition et la mise en place de pratiques collectives et partagées. N'hésitez pas à participer et à accompagner ce travail qui a pour objectif final la mise en place d'un conseil supérieur d'éducation numérique au service de tous.

09-30 – 10H30 EXPLORCAMPS SESSION 1A ET 2A



09h30 -10h30

- **Dimitri Bongers** : évaluer de manière efficace et sécurisée avec BookWidgets + COOL Check
- **Delphine Gengoux** : littérature et réseaux sociaux : comment développer les compétences des élèves en production d'écrit
- **Jérôme Randon** : le sens de la mesure en sciences, une approche expérimentale utilisant le microcontrôleur Arduino
- **Victoria Di Massa** : développer des compétences en lecture et en vocabulaire avec Tacit et Lalilo
- **Cathy Hupin** : comment le numérique me permet de faciliter l'engagement et de développer l'autonomie de mes élèves.

11h30 - 12h30

- **Céline Marcotte & Adrien Demany** : converser, pour apprendre consciemment : l'apport de l'Intelligence artificielle
- **Marianne Grandjean** : construire et présenter un exposé oral avec le numérique dans le cadre du cours de langues
- **Delphine Briot** : favoriser l'engagement dans les activités en ligne grâce aux extensions S'CAPE pour Genially
- **Stéphane Faedda, Patrick Lay, Pierre Cario** : *environnement numérique hybride de soutien à la collaboration et à l'autorégulation des élèves*
- **Sandrine Pasquier** : stimuler l'apprentissage de la lecture et valoriser la production d'écrit grâce à Book Creator

10H30 – 12H30 PLAYGROUND



10h30 - 11h30

- **Pierre Verbiest** : *Thymio, un outil idéal pour initier à la programmation et à la robotique éducative*
- **SPARKOH ! (Anciennement Le PASS)** : *manipuler de petits objets électroniques tout simples pour s'initier à la programmation, une activité transférable à partir de 10 ans.*

- **Martin Waroux** : l'utilisation de la 3D en classe
- **Jérôme Marciniak** : STEAMCRAFT : Expérimenter les sciences dans des mondes créés par la Minecraft Education Academy (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)

11h30 - 12h30

- **Kevin Decuyper** : First Lego League – les challenges d'une compétition (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)
- **Kodo Wallonie** : imagine, crée, programme ton jeu vidéo... et have fun !
- **Benôit Naveau** : Robots Lab : des robots pour donner du sens aux mathématiques ?
- **Olivier Goletti** : Inginius, un exerciceur pour apprendre la programmation

10H30 – 12H30 LEARNING ROOM



10h30 - 11h30

- **Laurence Bourguignon** : Canva : créer facilement des designs et des documents originaux
- **Maxime Duquesnoy** : différencier et réviser avec Wooflash
- **Kevin Boël** : développer des compétences numériques en cocréant un Stopmotion

11h30 - 12h30

- **Quentin Carpentier** : transforme ta classe en aventure épique avec Classcraft
- **Habiba Dyani** : Progrès en lecture et inclusion numérique grâce à Office365
- **Romain Ascaride** : utiliser la suite Smart Notebook et Lum.io pour exploiter le potentiel de son TBI

09H30 – 10H30 SALLE MONTE-CARLO SESSION DE PRESENTATION « EDTECH »



09h30 – 09h55

- **Teach Transition** : Présentation du certificat Numefa, de la communauté de pratique qui ont pour objectif la transition numérique des métiers de l'enseignement et de la formation.

10h00 – 10h25

- **SGNE** : Happi : « Happi, le partenaire numérique au service de vos pratiques (enseignement obligatoire) »

10H30 – 12H30 SALLE MONTE-CARLO SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LA « TEAM LUDENS »



10h30 - 11h30

- **Atelier Team Ludens - Mathilde Pérain** : Quand jeu rime avec numérique...

11h30 - 12h30

- **Atelier Team Ludens - Marion Fouques** : Les serious escape cards

13H30 – 16H30 SALLE DEAUVILLE
SESSION DE CONFÉRENCES ET TABLES RONDES



13h30 - 13h55

- **Jean-François Céci** : pour un numérique raisonné en éducation

14h00 – 14h25

- **Pierre Mathieu** : éléments de réflexion pour un projet d'équipement en établissement

14h30 – 15h30

Table-Ronde :

Comment définir un projet raisonné d'équipement en école ?

Animation : **Sébastien Reinders** – Agence du Numérique

Intervenants :

- **Jean-François Céci** – Université de Pau et des Pays de l'Adour
- **Pierre Mathieu** – Réseau Canopé
- **Cédric Thomas** – Ville de Charleroi

15h30 – 16h30

Table-Ronde :

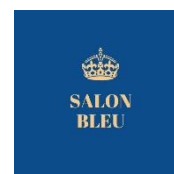
Equiper son établissement d'outils numériques : les recettes wallonnes

Animation : **Sébastien Reinders** – Agence du Numérique

Intervenants :

- **Maxime Laffineur** – ForSud
- **Eric Pesser** – Pôles territoriaux WBE
- **Cédric Thomas** – Ville de Charleroi

13H30 – 16H30 SALON BLEU
DE ROLES : MON ECOLE EST HACKEE



JEU

Ce jeu de rôle va vous projeter, avec un peu de préparation, dans la peau d'un ou une responsable subissant une crise informatique dans son école.

Vous allez être confronté et accompagné dans toute une série de circonstances tirées d'expérience réelles afin de mieux vous préparer à y répondre.

Le jeu de rôle se terminera par la préparation d'un plan de réaction en cas de cyberattaque pour votre établissement.

Inscription obligatoire !

peau
Vous

13-30 – 16H30 EXPLORCAMPS SESSION 1B ET 2B



13h30 -14h30

- **Dimitri Bongers** : évaluer de manière efficace et sécurisée avec BookWidgets + COOL Check
- **Delphine Briot** : favoriser l'engagement dans les activités en ligne grâce aux extensions S'CAPE pour Genially
- **Delphine Gengoux** : littérature et réseaux sociaux : comment développer les compétences des élèves en production d'écrit

- **Jean-François Vuylsteke** : Wooflash et Genial.ly comme outils de ludification
- **Cathy Hupin** : comment le numérique me permet de faciliter l'engagement et de développer l'autonomie de mes élèves.

15h30 - 16h30

- **Céline Marcotte & Adrien Demany** : converser, pour apprendre consciemment : l'apport de l'Intelligence artificielle
- **Sandrine Pasquier** : Stimuler l'apprentissage de la lecture et valoriser la production d'écrit grâce à Book Creator
- **Tommy Berben** : eSCIENCES, une plateforme pour favoriser l'apprentissage des sciences.
- **Stéphane Faedda, Patrick Lay, Pierre Cario** : *environnement numérique hybride de soutien à la collaboration et à l'autorégulation des élèves*
- **Victoria Di Massa** : développer des compétences en lecture et en vocabulaire avec Tacit et Lalilo

13H30 – 16H30 PLAYGROUND



13h30 - 14h30

- **Anne Leclercq** : apprenez à votre PC à jouer à Shifumi
- **Olivier Goletti** : Inginious, un exerciceur pour les mathématiques
- **Jessica Dejas** : robot Chatouille : Construire et animer un petit robot en papier, avec une carte micro:bit
- **Kevin Decuyper** : First Lego League – les challenges d'une compétition (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)

14h30 - 15h30

- **SPARKOH ! (Anciennement Le PASS)** : jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves, une activité transférable à partir de 8 ans
- **Kodo Wallonie** : imagine, crée, programme ton jeu vidéo... et have fun !
- **Pierre Verbiest** : Thymio, un outil idéal pour initier à la programmation et à la robotique éducative

15h30 - 16h30

- **Benoît Naveau** : mTiny, le robot déconnecté comme outil d'apprentissage disciplinaire
- **Laurent Di Pasquale** : réalité virtuelle et augmentée : la mise à jour
- **Jessica Dejas** : modéliser en 3D avec Tinkercad
- **Jérôme Marciniak** : STEAMCRAFT : Expérimenter les sciences dans des mondes créés par la Minecraft Education Academy (Attention, cet atelier aura lieu sur le stand Numéria)

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

- **Pierre Verbiest** : créer du contenu pour son TBI/ENI avec le logiciel Activinspire
- **Habiba Dyani** : différencier en classe avec Teams : les bonnes pratiques
- **Laurence Bourguignon** : la Digitale une trousse à outils pour dynamiser les interactions en classe

14h30 - 15h30 Mélanie

- **Marianne Grandjean** : à la découverte d'AgoraQuiz, un outil pédagogique ludique pour créer des quiz collaboratifs
- **Jonathan Ponsard** : découvrez comment créer un site-web de classe avec Google Sites

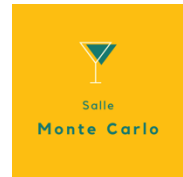
- **Romain Ascaride** : créer un escape game pédagogique

15h30 - 16h30

- **Anne Leclercq** : découvrir et construire sa plate-forme collaborative sur Gather Town
- **Cassiopée Henaff** : comment et pourquoi utiliser Instagram en classe ?
- **Kevin Boël** : la réalité augmentée : une nouvelle façon d'apprendre avec le Merge Cube

13H30 – 16H30 SALLE MONTE-CARLO

SESSION D'ATELIERS EN PARTENARIAT AVEC LA « TEAM LUDENS »



13h30 - 14h30

- **Pascal Balancier** : drôle de planète : aborder les questions d'environnement par le jeu








14h30 - 15h30

- **Atelier Team Ludens - Marion Fouques** : Les serious escape cards

15h30 – 16h30

- **Atelier Team Ludens - Frédérique Richard** : Enseigner à tous avec l'aide du numérique

LES ESPACES D'ACTIVITÉS

| | |
|---|--|
|  | <p>Salle Deauville Le théâtre du centre culturel est une salle de spectacle, de style Louis XVI, directement inspiré de l'ancien édifice du 18ème siècle que nous avons rebaptisé « Salle Deauville » accueille la conférence d'ouverture, le LUDOVIA Express et les tables rondes lors de cette édition.</p> |
|  | <p>Salon bleu Véritable salle des glaces de type Empire, cet espace mixte de présentation « Ed Tech », le salon bleu est aussi le lieu où se dérouleront les rencontres des technopédagogues et les activités « Capture the Flag » et le jeu de rôle « Mon école est hackée ».</p> |
|  | <p>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.</p> |
|  | <p>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 et d'aborder les possibilités d'apprentissage par le numérique. Ces activités sont pilotées par les partenaires de l'EduLab.</p> |
|  | <p>Les ExplorCamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultané. Chaque atelier dure ¾ heure et est organisé sous la forme de 30 minutes de présentation et 15 minutes de discussion autour d'une quinzaine de participants. Chaque atelier peut être répété 2 fois lors d'une même journée (selon la disponibilité).</p> |
|  | <p>SPA pour Soins Pédagogiques Autonomes. Vous avez une question relative aux pratiques numériques ? Notez la sur un post-it en vous identifiant. Vous avez la réponse à une question affichée ! Emportez le post-it ! Retrouvez la personne afin de lui répondre. Attendez votre réponse en retour !</p> |
|  | <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>Les salles Macao et Monte Carlo bordent l'espace d'exposition de LUDOVIA #BE. Elles accueillent différentes activités et ateliers.</p> </div> |