

LUDOVIA#BE

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

01, 02 & 03 novembre 2023

#BE

Contact Presse :

Franck Tiennebrunne

0476/99 62 88

Sébastien Reinders

0497/08 13 66

[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance

À PROPOS DE LUDOVIA#BE

LUDOVIA#BE est un des rares évènements francophones à proposer à la communauté du numérique éducatif de se réunir, le temps de deux jours et demi, afin d'échanger et de partager leurs expériences et usages en termes de pédagogies numériques.

LE FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES

UN ÉVÉNEMENT PAR ET POUR LES ENSEIGNANTS

LUDOVIA#BE est un événement dédié exclusivement au numérique éducatif et s'adresse aux publics issus directement ou indirectement de l'enseignement.

Instituteur(trice)s, professeur(e)s du secondaire et du supérieur, directions, chercheur(euse)s, éducateur(trice)s, animateur(trice)s ou partenaires EdTech, toutes et tous viennent à LUDOVIA#BE pour les ateliers, les contenus partagés et les rencontres que l'on peut y faire.

LUDOVIA#BE est, une fois de plus, l'occasion d'innover !

- **LUDOVIA#NumeriGame** : un parcours ludo-pédagogique, conçu en collaboration avec l'UMons, afin de découvrir les concepts clefs du numérique éducatif, les outils indispensables et les bonnes pratiques pour les intégrer en classe.
- **#XRCorner** : un espace de démonstration consacré aux outils de réalité étendue (AR - VR), des outils de production de contenus, les ressources existantes et la XR comme support de cours.
- **#Innovation Village** : un espace dédié aux start-up EdTech et solutions émergentes en Belgique.
- **LUDOVIA#Kids** : quatre activités à réaliser avec les élèves ou pour les enfants qui accompagneraient leurs parents enseignants : un challenge en cybersécurité, un atelier "Fake News Maker", une activité déconnectée avec des Lego et une collaboration R2T2.
- **Les apéros numériques** : un moment convivial lors duquel enseignant(e)s et référents numériques échangent trucs, astuces et coups de pouce.

Enfin, ateliers et partenaires offriront un focus sur le référentiel FMTTN, tout au long de l'événement, afin d'identifier des pistes d'activités à réaliser en classe.

UN CONCEPT : ATELIERS - CONTENUS - RENCONTRES

En véritable "festival", les participants à LUDOVIA#BE viennent pour :

- participer aux différents ateliers,
- pour les contenus proposés et créer leur parcours personnalisé,
- pour les rencontres et les échanges entre collègues.

Aborder LUDOVIA#BE, c'est préparer son parcours au travers du programme -
- inviter un(e) collègue - covoiter -
- participer - rencontrer - échanger -
- et pourquoi pas partager un airbnb et profiter des thermes -

PROGRAMME

LE BIEN-ÊTRE ET LE NUMÉRIQUE

Réflexion initiée lors de l'édition française de LUDOVIA qui se déroule en août 2023 à Ax-les-Thermes, elle sera poursuivie, à Spa, avec deux tables rondes et deux approches spécifiques :

Le jeudi 02 novembre

- **Numérique et bien-être des équipes éducatives**

Trois composantes du "bien-être" et leur relation avec le numérique seront abordées lors d'échanges :

- le contexte scolaire - la dimension affective ;
- le sentiment de compétence - le numérique fait-il sens ?;
- la dimension sociale ;

Le panel sera constitué de :

- **Jean-François Céci - Université de Pau** : retour sur ses recherches – conditions d'acceptation du numérique
- **Laurence Coffernils - Haute Ecole Condorcet** : quelles devraient être les formations initiales et continues des enseignants en termes d'appropriation du numérique ?
- **Bruno Humbeek - Université de Mons** : comment trouver la juste place du numérique en école ?
- **Aurore Martin - Professeure de sciences, DRN, technopédagogue** : "le numérique au service de l'objectif pédagogique : comment accompagner l'enseignant dans l'appropriation sans tomber dans l'assistantat ?"
- **Laure-Emeline Bernard - Doctorante chercheuse à l'IMSIC / AMU**
- **Colin de la Higuera - Université de Nantes** : assurera le rôle de "grand témoin"

Le vendredi 03 novembre

- **Conférences introductives** : « **Jeux vidéo sérieux ou non : quels sont les intérêts et les limites pour les apprentissages scolaires** » et **Quand les codes culturels nous bloquent.**
- **Table-Ronde** : « **Comment intégrer le numérique afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves ?** »

Le panel sera constitué de :

- **Ludivine Halloy et Jean Huberlant** - conseillers technopédagogiques SEGEC
- **Noémie Brans** - enseignante et orthopédagogue
- **Eric Lambert** - professeur des universités en psychologie à l'université de Poitiers
- **Geoffroy d'Aspremont** - directeur opérationnel de l'APEDA
- **Malaurie Princet** – enseignante en lycée professionnel
- **Jonathan Ponsard** - Ingénieur pédagogique
- **Mouhamadou « Balancepourlabalance »** - Professeur des écoles - instagrameur

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

RENCONTRE DES TECHNOPÉDAGOGUES

LES TECHNOPÉDAGOGUES DE LA QUASI-TOTALITÉ DES UNIVERSITÉS ET HAUTES ÉCOLES EN FÉDÉRATION WALLONIE BRUXELLES SE RÉUNISSENT RÉGULIÈREMENT POUR ÉCHANGER ET MUTUALISER LEURS COMPÉTENCES.

CETTE RENCONTRE À LUDOVIA#BE SERA L'OCCASION, POUR EUX, DE SE PENCHER SUR L'IMPACT QUE LE FMTN AURA SUR LA FORMATION DES FUTURS ENSEIGNANTS AINSI QUE SUR LE QUOTIDIEN DES COLLÈGUES DU SUPÉRIEUR.

ELLE SERA L'OPPORTUNITÉ DE POURSUIVRE LA RÉFLEXION SUR LA RECONNAISSANCE DU MÉTIER, LA FORMATION À CET EMPLOI PEU PRÉSENTE EN BELGIQUE, SUR LES MOYENS FINANCIERS À LEUR DISPOSITION ET LA MISE EN PLACE D'UN CONSEIL SUPÉRIEUR D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE AU SERVICE DE TOUS.

ACCUEILLIR CETTE RENCONTRE, LORS DE LUDOVIA#BE, TÉMOIGNE DU SOUTIEN ET DE L'ACCOMPAGNEMENT DU TRAVAIL EFFECTUÉ PAR CES TECHNOPÉDAGOGUES DANS LA MISE EN PLACE DE PRATIQUES COLLECTIVES ET PARTAGÉES.

LUDOVIA#KIDS

pendant LUDOVIA#BE, les enseignants pourront participer à des activités avec leurs élèves ou leurs enfants.

Celles-ci sont identifiées "LUDOVIA#Kids" dans le programme.

Les ateliers du **jeudi 02 novembre** s'adressent aux élèves de fin de secondaire.

- **Atelier Fake News Maker**

- Dans cet atelier interactif, enseignants et étudiants exploreront les méthodes courantes de création de fausses informations et apprendront à manipuler des images, à utiliser l'intelligence artificielle pour créer des médias trompeurs dans un but uniquement didactique. Travaillant en équipe, ils analyseront, collaboreront et créeront leurs propres "Fakenews", en mettant en pratique compétences informatiques et esprit critique. Une fois la création élaborée, elle sera partagée à travers un faux JT et le LUDOVIA#FakeMag, ajoutant une dimension interactive à l'expérience.

En collaboration avec At All Networks.

- **Le "Capture the Flag"**

Véritable outil pédagogique de sensibilisation à la cybersécurité, le "CTF" propose une série de défis à relever grâce à des techniques de hacking afin de résoudre l'énigme, d'obtenir le "Flag" et d'identifier les potentielles failles informatiques.

En collaboration avec Red System

Les ateliers du **vendredi 03 novembre** s'adressent aux élèves de fin de primaire et du début du secondaire :

- **« Construis la ville du futur »**

L'objectif de l'activité « Construis ta ville de demain » est de faire découvrir aux enfants les enjeux et les problématiques urbaines actuelles et de leur donner la parole sur l'aménagement de leur ville, de la place de l'école grâce aux objets connectés, robots et machine learning, manipulation, STEM, programmation et créativité seront au rendez-vous.

En collaboration avec MakerHub Edu - TechnoBel

- **Challenge R2T2**

Remote Rescue Thymio II (R2T2) est une mission spatiale innovante devant laquelle les équipes d'étudiant(e)s ont 3 heures pour travailler ensemble et réparer une centrale électrique endommagée sur Mars grâce à des robots Thymio qu'elles piloteront à distance.

La mission elle-même est divisée en plusieurs tâches de haut niveau, offrant des moments naturels de discussion et d'élaboration de stratégies entre les participant(e)s.

En collaboration avec Kodo Wallonie

« ON N'ASSISTE PAS À LUDOVIA#BE,
ON Y PARTICIPE ! »

PROGRAMME

LEARNING ROOM

Espace dédié à la micro-formation. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room viseront à former et aborder les possibilités d'apprentissage par le numérique et surtout la transférabilité en classe. Les échanges en questions/réponses sont la force de ces formations.

PLAYGROUND

Espace mixte de présentation et d'ateliers, le Playground accueillera les grandes activités comme le "Capture the Flag", le R2T2, l'atelier "Fake News Maker". Cette zone mixte où enseignants et jeunes publics pourront collaborer sera synonyme de découverte de la robotique, d'éducation aux médias et d'expérimentation grâce aux compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques).

EXPLORCAMPS

Les explorcamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers tournants proposés et assurés par des enseignants qui souhaitent partager, avec les confrères, leurs expériences en termes de pédagogies numériques.

Cinq ateliers se déroulent en simultané. Chacun dure $\frac{3}{4}$ heure et est organisé sous la forme de 30 minutes de présentation et 15 minutes de discussion entre une quinzaine de participants. Chaque explorcamp peut être répété deux fois lors d'une même journée.



Aujourd'hui, le numérique éducatif est multiple, hybride et touche à de nombreux domaines de l'école. Enseignants, référents numériques, techno-pédagogues, directions et équipes administratives sont confrontés à l'intégration du numérique tant dans leurs pratiques quotidiennes que dans les matières à enseigner.

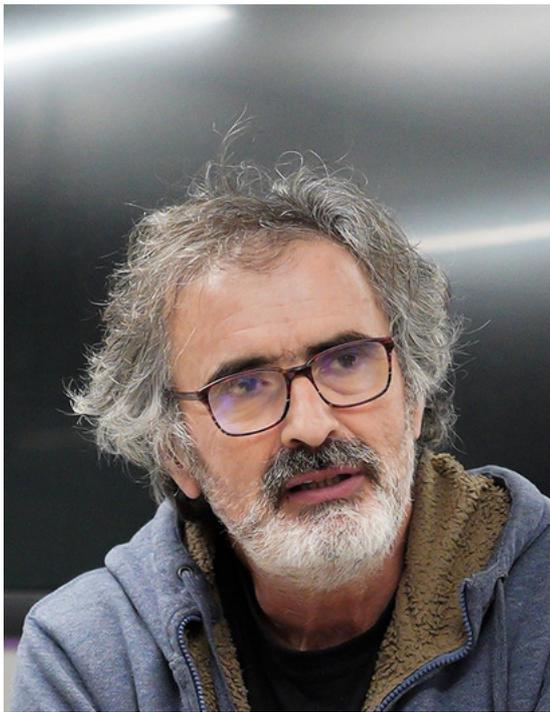
Que faire face à ChatGPT ? Comment intégrer les matières en lien avec le référentiel FMTN ? Le numérique pour répondre aux besoins spécifiques, mais comment ? Ces sujets seront abordés lors de LUDOVIA#BE 2023.

CONFÉRENCE INAUGURALE

Éducation ouverte avec et malgré l'IA !

Cette conférence s'appuiera sur les récentes avancées de l'intelligence artificielle sous le prisme des « Ressources Éducatives libres », elle questionnera l'autonomie des apprentissages.

COLIN DE LA HIGUERA



Colin de la Higuera est professeur en informatique à Nantes Université.

Président fondateur de la Société informatique de France (SIF), il a contribué à lancer le projet Class'Code.

Il est un des directeurs de la fondation Knowledge for All, Responsable de l'axe Education à IRCAI.

Il est titulaire de la Chaire Unesco avec le nom « Ressources Educatives Libres et Intelligence Artificielle ».

PROGRAMME COMPLET

LUDOVIA#BE est avant tout un événement **participatif, collaboratif et coconstruit**.

- **Collaboratif** car il ne pourrait pas exister sans les partenaires (associatifs, académiques, la communauté LUDOVIA internationale, EdTech...) et les enseignants qui copilotent et font vivre et connaître l'événement.
- **Participatif** car venir à LUDOVIA#BE, c'est être acteur du programme, c'est apprendre par l'échange, par l'écoute, par l'expérimentation. C'est aussi reproduire en classe et partager la mise en pratique, lors d'une future édition.
- **Coconstruit** car le programme de LUDOVIA#BE est alimenté par les propositions et contributions de chacun(e). Enseignants, chercheurs, partenaires associatifs et EdTech alimentent le programme avec les sujets, thématiques et expérimentations qui les animent pendant l'année en cours.

C'est pourquoi, nous invitons chaque participant non seulement à préparer sa visite et à construire son parcours au travers du programme mais également à faire connaissance avec nos partenaires et intervenants.

LUDOVIA#BE occupera l'ensemble du centre culturel de Spa.

Ce sont sept espaces qui accueilleront plus d'une centaine d'activités pendant deux jours et demi.



INFORMATIONS PRATIQUES

Centre Culturel
Spa-Jalhay-Stoumont
Rue Servais 8, 4900 Spa
Belgique

Informations et inscription : <https://ludovia.be/>

Horaires :

mercredi 01 novembre 2023 (18h30 – 22h)

jeudi 02 novembre 2023 (09h – 17h30)

vendredi 03 novembre 2023 (09h – 16h30)

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

01, 02 & 03 novembre 2023

#BE

Contact presse

Franck Tiennebrunne

0476/99 62 88

Sébastien Reinders

0497/08 13 66

[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance

ORGANISATION



Agence
du Numérique

PARTENAIRES



[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE

digital
wallonia
4.Edu



digital wallonia 4.Edu

LUDOVIA#BE EST UN ÉVÈNEMENT QUI S'INSCRIT DANS LE PROGRAMME DIGITAL WALLONIA 4 EDU, SOIT LE VOLET CONSACRÉ AU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF DE LA STRATÉGIE "DIGITAL WALLONIA" QUI A POUR AMBITION D'ACCOMPAGNER LA TRANSITION NUMÉRIQUE DU TERRITOIRE WALLON.

DW4EDU ASSURE LA PROMOTION DU NUMÉRIQUE DANS LE SYSTÈME ÉDUCATIF DÈS L'ÉCOLE FONDAMENTALE ET DANS L'ÉCOLE SECONDAIRE AFIN DE PERMETTRE À CHAQUE ÉTABLISSEMENT DE NÉGOCIER SA TRANSITION NUMÉRIQUE.

AU SERVICE DE TOUS LES APPRENTISSAGES ET PAR L'ÉDUCATION AUX CONCEPTS ET MÉTHODES SPÉCIFIQUES DU NUMÉRIQUE, LA STRATÉGIE DW4EDU SOUTIENT L'ÉQUIPEMENT DES ÉCOLES VIA LES HISTORIQUES APPELS À PROJETS "ÉCOLE NUMÉRIQUE" ET AUJOURD'HUI, VIA L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉQUIPES ÉDUCATIVES DANS L'ÉLABORATION DE LEURS PROJETS D'ÉQUIPEMENT NUMÉRIQUE

L'INFRASTRUCTURE RÉSEAU ET LA CONNECTIVITÉ INTERNE (WIFI) DES ÉTABLISSEMENTS WALLONS EST LE PROCHAIN GRAND CHANTIER DE DW4EDU.

AU TRAVERS DE LUDOVIA#BE, DW4EDU A POUR AMBITION DE PERMETTRE AUX ENSEIGNANTS DE MUTUALISER LEURS EXPÉRIENCES ET RESSOURCES NUMÉRIQUES.

[HTTPS://WWW.DIGITALWALLONIA.BE/FR/PROGRAMMES/DIGITAL-WALLONIA-4-EDU/](https://www.digitalwallonia.be/fr/programmes/digital-wallonia-4-edu/)

[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance

MOTS CLÉS

Agence du Numérique

Centre d'expertise numérique wallon et conseiller privilégié du Gouvernement, l'AdN mène 4 missions au quotidien : Gouvernance - Veille - Communication - Transformation.

Capture the Flag

Le Capture the Flag (CTF) est une chasse au trésor numérique mobilisant des compétences informatiques variées et des techniques de "hacking" au travers d'une série d'épreuves collectives afin de sensibiliser les élèves à la cybersécurité.

Digital Wallonia

Stratégie numérique de la Wallonie, portée par le Gouvernement wallon.

Elle fixe le cadre dans lequel s'inscrivent les actions du Gouvernement wallon pour la transformation numérique de la Wallonie. La stratégie Digital Wallonia s'articule autour de cinq ambitions majeures : innovation numérique, économie numérique, territoire intelligent, administration numérique et usages numériques.

C'est dans cette dernière ambition que s'inscrit le programme **DW4Edu**.

<https://www.digitalwallonia.be>

EdTech

L'EdTech (pour Educational Technology) désigne l'ensemble des technologies de l'éducation permettant de faciliter l'enseignement et l'apprentissage. Ce terme englobe également les startups qui utilisent des technologies innovantes au service de l'éducation.

ExplorCamps

Les explorcamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers durant lesquelles des enseignants qui favorisent de nouvelles pratiques pédagogiques avec les élèves, en utilisant le numérique partagent leurs expériences avec leurs pairs.

Fake News Maker

Dans cet atelier interactif, enseignants et étudiants exploreront les méthodes courantes de création de fausses informations et apprendront à manipuler des images et à utiliser l'intelligence artificielle pour créer des médias trompeurs. Les équipes analyseront, collaboreront et créeront leurs propres "Fakenews", en mettant en pratique compétences informatiques et esprit critique.

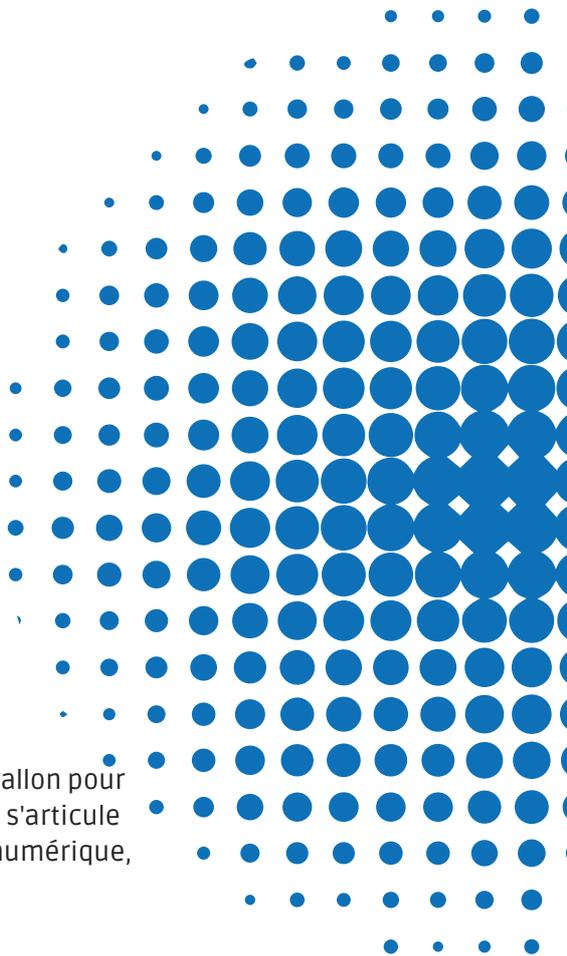
La création élaborée, elle sera partagée à travers un faux JT et le LUDOVIA#FakeMag, ajoutant une dimension interactive à l'expérience.

FMTTN

Le nouveau référentiel de Formation manuelle, technique, technologique et numérique (FMTTN) de l'enseignement de la Fédération Wallonie Bruxelles entre en application, lors de la rentrée académique de septembre 2023. Le numérique intègre donc le tronc commun, dès les troisième et quatrième primaires pour se déployer progressivement jusqu'à la troisième secondaire.

Learning Room

La Learning Room est un espace dédié à des micro-formations d'une quarantaine de minutes. Cinq séances se déroulent en même temps et sont répétées à différents moments des deux journées (02 et 03 novembre).



MOTS CLÉS

LUDOVIA

Les universités et campus Ludovia sont des manifestations qui rassemblent les communautés d'enseignants et de chercheurs autour du numérique éducatif. Créé en 2004, Ludovia, s'est progressivement exporté à l'international : Suisse, Belgique, Polynésie Française, Qatar... Aujourd'hui, c'est une communauté de 3000 participants francophones dans le monde entier. <https://ludovia.org/>

LUDOVIA#Be

Edition belge de LUDOVIA, cet évènement dédié aux usages numériques est organisé dans le cadre du programme DW4Edu avec pour objectif la mutualisation des pratiques pédagogiques numériques.

LUDOMAG

Média officiel de LUDOVIA, le LudoMag relaie l'actualité du numérique éducatif et les grands moments des différentes éditions de LUDOVIA. <https://www.ludomag.com/>

Playground

Espace dédié à la découverte de la robotique, au code et à la manipulation d'outils numériques en lien avec les STEM.

STEM ou STEAM

La Science, la Technologie, Arts (créativité), l'Ingénierie (Engineering) et les Mathématiques a été mise en place afin d'attirer plus d'enfants dans les filières scientifiques et de génie.

TICE ou "Numérique éducatif"

Ils désignent un vaste ensemble allant des matériels informatiques aux contenus multimédias. Une diversité d'acteurs, des industriels aux producteurs de contenus, des collectivités à l'État, des enseignants aux élèves, est donc susceptible de s'y investir, d'étendre son champ d'action sans susciter d'interrogations ou de résistances particulières (Inaudi, 2008 ; Davidenkoff, 2014). »

Tronc commun

Le tronc commun est un nouveau parcours d'apprentissage de la FWB qui se déploie de la 1^{re} maternelle à la 3^e secondaire. Ses principaux objectifs sont de renforcer la qualité de l'enseignement et de réduire les inégalités scolaires. Il se caractérise notamment par une révision en profondeur des contenus d'apprentissage, au travers de nouveaux référentiels modernisés et pluriels, et de la manière d'apprendre (www.enseignement.be).

#WallCode

Projet de Digital wallonia, il fédère les acteurs et les initiatives visant à développer les compétences numériques des élèves et des wallons en général, dans le domaine du coding et de la programmation informatique, de la logique algorithmique et de la robotique.

XR Corner

Espace dédié à la découverte consacré aux outils de réalité étendue (AR - VR), des outils de production de contenus, les ressources existantes et la XR comme support de cours.

[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance

MÉDIAS



Lien de téléchargement : [Echanges](#)



Lien de téléchargement : [Ludovia #Be](#)



Lien de téléchargement : [Learning Room](#)



Lien de téléchargement : [ExplorCamps](#)



Lien de téléchargement : [Bannière](#)



Lien de téléchargement : [Playground](#)



[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE



LUDOVIA#BE

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

01, 02 & 03 novembre 2023

#BE

[HTTPS://LUDOVIA.BE](https://ludovia.be)
CONTACT@LUDOVIA.BE

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance