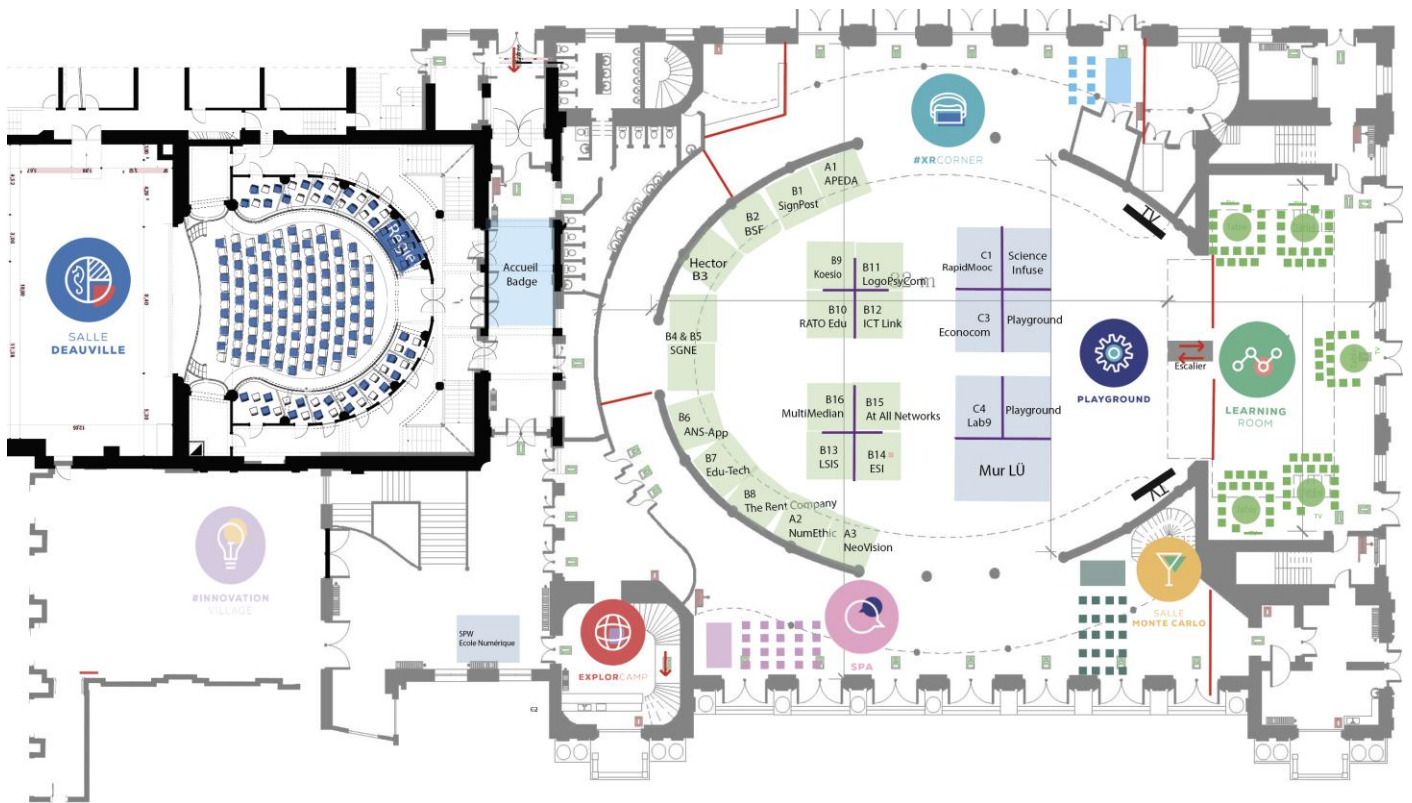


LUDOVIA #BE

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE



SE SITUER DANS LUDOVIA#BE



LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE
01, 02 & 03 novembre 2023

#BE

PROGRAMME GÉNÉRAL

MERCREDI 01/11 : 18H30 - 21H30

18H00 – 21H30 SALLE DEAUVILLE : SOIRÉE INAUGURALE
ANIMATION LUDOPÉDAGOGIQUE : CHRISTOPHE BATIER – BERTRAND FORMET



18h00 – 18h30
Accueil

18h30 – 19h00
Ouverture officielle avec :

- **Benoît Hucq**, directeur général de l'Agence du Numérique.

19h00 – 20h15
Conférence inaugurale

- **Colin de la Higuera**
Professeur en informatique à Nantes Université. Ses travaux de recherche concernent l'apprentissage automatique et en particulier l'inférence grammaticale.

« Éducation ouverte avec et malgré l'IA »

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

20h15– 21h15

- **Mikael Degeer**, directeur du département des sciences informatiques de la Haute Ecole Bruxelles-Brabant - directeur du LUDOVIA#Express.

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

- **Ibrahim Bouabbouz (NUMEFA - U Mons)** : Sensibiliser les enseignants à l'IA par l'IA.
- **Delphine Gengoux (Institutrice Ecole Communale de Berneau)** : Comment aider un enfant primo-arrivant à apprendre à lire ?
- **Cédric Vanhoolandt (UNamur)** : NeuroCoach : Une application coconstruite pour améliorer son contrôle inhibiteur et ses compétences en mathématiques
- **Aude Hansel (UNamur)** : It's Not Rocket Science : la découverte d'une constellation de compétences."

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

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DÉCOUVERTE

9H30 – 10H30 SALLE DEAUVILLE – LUDOVIA EXPRESS

À 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...

10h30-11h00

- **Coup de cœur « Communication Scientifique » LUDOVIA#FR : Laure-Emeline Bernard (Doctorante chercheuse à l'IMSIC / AMU)** : Jeux vidéo multijoueur en ligne et bien-être : Quels rôles de la communication entre joueurs ?

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



09h30 -10h30

- **Agnès Peeters** : Le numérique pédagogique est-il généré ?
- **Narjiss Aoukach** : l'iPad, l'outil incontournable pour une éducation numérique stimulante.
- **Jean-François Céci** : Le bien-être, au prisme de l'émancipation numérique citoyenne par l'innovation pédagogique
- **Pauline Burny** : English Quest : Co-construction et modération d'un outil d'apprentissage visual novel fantasy avec les apprenants
- **Michaël Van Royen** : Le minimalisme pédagogique-numérique, le sens avant l'outil
- **Ahmed El Nahtawy** : Moodle au service d'une scénarisation pédagogique efficace

11h30 -12h30

- **Bertrand Libert** : do·doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine
- **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à besoins spécifiques ou porteurs de handicap
- **Sandrine Pasquier** : Teetsh : tous les outils de préparation de la classe en numérique sur une plateforme.
- **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages
- **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel

- **Astrid Grémillet** : Connectées ou déconnectées, des activités rapides et engageantes pour stimuler les élèves et booster leurs apprentissages.

09H30 – 17H30 LUDOVIA#XRCORNER



#XRCORNER

Le « LUDOVIA#XRCorner » est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif ! Un espace où les connaissances prennent vie grâce aux technologies de la réalité virtuelle (VR), de la réalité augmentée (AR) et de la réalité mixte (MR). Les démonstrations, les technologies présentées et les micro-conférences permettront de découvrir un éventail d'applications passionnantes de la XR où les outils de création de contenus offrent des opportunités d'apprentissage qui transcendent les limites traditionnelles de l'enseignement.

09H30 – 17H30 INNOVATION VILLAGE



#INNOVATION
VILLAGE

Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif ! Outre les ateliers et conférences, « l'Innovation Village » est avant tout, un lieu de rencontre et de partage où enseignants, chercheurs, directions et décideurs peuvent échanger sur le futur de l'école.

En collaboration avec Ludovia#BE 2023, EdTech Station sera présent pour mettre en lumière les startups belges et leur savoir-faire. EdTech Station, le hub belge pour les startups actives dans le domaine de l'Éducation notamment, la transformation numérique, les entreprises innovantes technologiques et la formation continue. Parmi ses membres, on compte des start-ups, scale-ups et corporates actives dans l'EdTech, mais aussi des chercheurs qui capitalisent sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC).

09H30 – 12H30 PLAYGROUND



PLAYGROUND

Atelier Fake News Maker (LUDOVIA#KIDS 14-18)

Gérard Destrait & Florian Rigau - Experts At All Networks

Dans cet atelier interactif, enseignants et étudiants exploreront les méthodes courantes de création de fausses informations et apprendrez à manipuler des images, à utiliser l'intelligence artificielle pour créer des médias trompeurs. Travaillant en équipe, vous analyserez, réfléchirez et créerez votre propre Fakenews, en mettant en pratique vos compétences et votre esprit critique.

Une fois votre création élaborée, vous la partagerez à travers un faux JT et le LUDOVIA#FakeMag, ajoutant une dimension interactive à votre expérience. Préparez-vous à vivre un événement hors du commun au sein de LUDOVIA#BE 2023, où la créativité et la collaboration seront au rendez-vous.

L'inscription est obligatoire !

09h30 - 11h30

LUDOVIA#NumeriGame



Le numérique, il faut s'y mettre mais vous ne savez pas par quel bout le prendre ! Une application miracle ? Une formation ? Trouver un(e) collègue qui pourrait aider ? Le LUDOVIA#NumeriGame est une activité ludique qui vous permettra de naviguer pendant LUDOVIA#BE tout en glanant des ressources et des contenus.

Anne-Cécile Housiau & Sabrin Housni - Service d'Ingénierie Pédagogique et du Numérique éducatif – Umons

11h30 - 12h30

Les Apéros Numériques

« Les Apéros Numériques » ce sont 4 actions concrètes : des ateliers de formations ludiques et adaptés aux besoins, des animations pédagogiques, l'utilisation d'une plateforme collaborative et des invitations pédagogiques. Celles-ci permettent un accompagnement pédagogique afin d'augmenter ses compétences numériques et imaginer des projets et/ou activités dans sa classe.

Ce dispositif est destiné aux référents numériques désirant échanger entre eux et former leurs collègues.

Alyssia Ricci – Institutrice, technopédagogue, formatrice For'J

09h30 – 10h30



Dynamiser son cours grâce à Quizizz : comment allier judicieusement un diaporama à un quiz interactif

Grégory Loidts – Service Général du Numérique Éducatif

Quizizz est une plateforme interactive et personnalisable pour les quiz en synchrone et en asynchrone. Il est possible de créer la présentation à partir de rien, mais aussi de récupérer des diaporamas de Google Slides ou d'un PDF. Quant aux questions, on peut les importer d'un quiz précédemment créé ou bien de contributeurs qui ont déjà placé leurs leçons sur le site. Depuis peu (août 2023), les questions peuvent même également être générées par une IA.

L'utilisation de Quizizz transforme une leçon théorique en une expérience interactive et engageante. Les apprenants ont pu apprendre, pratiquer et appliquer les règles de manière amusante, ce qui a abouti à une meilleure rétention des connaissances et à une plus grande confiance, car ils pouvaient jauger leur apprentissage immédiatement et pallier leurs lacunes si nécessaire.

10h30 – 12h00

S'outiller pour enseigner avec Pix et e-classe (atelier pratique).

Isabelle Marx & Cédric Vandamme – Service Général du Numérique Éducatif

L'atelier proposé permettra de découvrir les fonctionnalités des plateformes *Pix* et *e-classe* mises à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B) et d'explorer comment elles peuvent répondre aux besoins des enseignants grâce à leur complémentarité.

Pix est un outil en ligne grâce auquel chacun peut parfaire sa maîtrise personnelle et professionnelle dans les grands domaines de compétences numériques (informations et données, communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité, environnement numérique). Dans le contexte spécifique de l'enseignement en FW-B, des parcours dédiés ont été créés pour les équipes éducatives, notamment à l'intention des enseignants qui abordent, cette année, le volet numérique du FMTN en 3^e et 4^e primaire.

e-classe quant à elle est la plateforme de diffusion, co-crédation et partage de ressources éducatives dédiée aux professionnels de l'enseignement en FW-B. Elle propose des milliers de ressources éducatives de qualité. Celles-ci regroupent des vidéos, des dossiers pédagogiques, des guides informatifs, des focus thématiques, des outils numériques ou encore des activités pédagogiques destinées à outiller et informer les équipes éducatives dans un contexte de transition numérique. Au fur et à mesure du déploiement du tronc commun, les dossiers disciplinaires et pluridisciplinaires dans e-classe sont étoffés et mis à jour. L'atelier sera l'occasion de présenter des exemples concrets d'utilisation de la plateforme en tant qu'enseignant.

Les participants à l'atelier seront invités à tester les possibilités offertes par les deux plateformes et à échanger quant aux pistes d'utilisation et d'exploitation dans le contexte scolaire.

11H00 – 12H30 SALLE DEAUVILLE

La transition numérique des écoles wallonnes : les tendances issues du cadastre Inco22/Digital Wallonia4Edu

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

Ken Dethier - Chef de projet "École numérique" SPW
Sébastien Reinders – Expert Senior Agence du Numérique



SALLE
DEAUVILLE

10H30 – 12H30 LEARNING ROOM



LEARNING
ROOM

10h30 - 11h30

- **Cassiopée Henaff** : Tik Tok en contexte scolaire.
- **Laurent Di Pasquale** : Réaliser un musée en réalité virtuelle avec ses élèves.
- **Alyssia Ricci** : Un projet interculturel et créatif : la correspondance numérique.
- **Manuela Guisset** : Construire et animer un escape game pédagogique.
- **Tommy Berben** : Micro:bit : La petite carte qui fait grandir les compétences numériques de vos élèves.

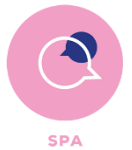
11h30 - 12h30

- **Laurent Di Pasquale & Julien Annart** : Créer et co-créeer avec vos apprenants.es des parcours ludiques Moiki.
- **Laurence Bourguignon** : Les outils avancés de Canva.
- **Hypothese- Sc infuses - Kodo-SparkOh !** : Maison connectée : faire des sciences et du numérique dans une même séquence d'apprentissage.
- **Jérôme Marciniak** : Travailler son esprit critique et le respect des consignes avec Minecraft Éducation.
- **Jessica Dejas** : Ajoutez de l'interactivité à vos modules de cours grâce à Lum.io

JEUDI 02/11 – APRÈS-MIDI : 13H30- 17H30

13H30 – 15H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

Table-Ronde : « Numérique et bien-être des équipes éducatives »



Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

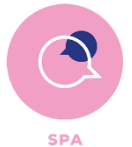
Grand témoin : **Colin de la Higuera** – Université de Nantes

Intervenants :

- **Laurence Coffernils** – HEP Hainaut-Condorcet, Conseillère à la Réforme de la formation initiale des enseignants,
- **Jean-François Céci** – Université de Pau,
- **Bruno Humbeeck** – Université de Mons,
- **Aurore Martin** – Professeure de sciences, DRN, technopédagogue,
- **Laure-Emeline Bernard** - Doctorante chercheuse à l'IMSIC / AMU

15H30 – 16H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

Présentation de projets PECA inspirants : quand l'audiovisuel et les arts numériques rencontrent l'école



Intervenants :

- **Charlotte Moureau & Thomas Eeckhout**

13H30 – 16H30 PLAYGROUND

Capture the Flag : Hack to School (**LUDOVIA#KIDS 16-18**)

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 crochetages de serrures, des documents variés (photos, vidéos, ...) et bien d'autres supports comme des composants matériels.

Animation : **REDSYSTEM**

L'inscription est obligatoire !

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

- **Nathalie Caclard** : Art et culture numérique, comment les associer en classe ?
- **Kevin Boël** : La Digitale : vos premiers outils numériques simples, gratuits.
- **Nathalie Clause** : Jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves
- **Benoît Naveau** : Robotique, activités débranchées et programmation au service des mathématiques pour les 5-8 ans
- **Laurent Di Pasquale** : Utiliser l'intelligence artificielle dans l'enseignement avec Quiz Wizard

14h30 - 15h30

- **Julien Annart** : AI Dungeon pour travailler son vocabulaire anglais
- **Marianne Grandjean** : Quels outils proposer aux élèves pour créer des exposés dynamiques ?
- **Manuela Guisset** : Soutenir l'évaluation continue formative ou certificative avec les outils numériques
- **Jessica Dejas** : Tinkercad, la modélisation 3D au service des mathématiques
- **Julien François** : Projet 1:1 Comment gérer les iPads de votre école

15h30 - 16h30

- **Jonathan Ponsard** : Développer des projets autonomes pour booster la créativité de ses élèves et développer des compétences numériques
- **Alyssia Ricci** : Débuter avec le numérique : le modèle SAMR
- **Kevin Boël** : FOXAR - la réalité augmentée au service des apprentissages.
- **Tommy Berben** : Le pouvoir de l'image : réalisez des capsules vidéo percutantes
- **Pierre Verbiest** : Thymio&AI, la combinaison parfaite de la robotique et de l'intelligence artificielle

14H00 – 16H30 SALLE DEAUVILLE SESSION DE PRÉSENTATION « EDTECH »



14h00 -14h25

- **Bibliothèques sans Frontières**

14h30 -14h55

- **Hector Asset Manager**

15h00 -15h25

- **Odoo** - Démonstration du jeu Scale-Up.

15h30 -15h55

- **LogoPsyCom**

16h00 -16h25

- **RapidMooc**

16h30 -16h55

- **Ans Application** : Améliorez votre processus d'évaluation avec Ans (**A découvrir sur le stand B6**)



14h30 - 15h30

- **Narjiss Aoukach** : l'IPad, l'outil incontournable pour une éducation numérique stimulante.
- **Anne Leclercq & Patricia Corieri** : Moon Camp : Concevoir une station lunaire avec des élèves de 6 à 19 ans.
- **Pauline Burny** : English Quest : Co-construction et modération d'un outil d'apprentissage visual novel fantasy avec les apprenants
- **Malaurie Princet** : Comment faire parler d'eux les élèves en début d'année ? Création d'un avatar pour aborder l'autobiographie et l'autoportrait.
- **Michaël Van Royen** : Le minimalisme pédagogico-numérique, le sens avant l'outil
- **Ahmed El Nahtawy** : Moodle au service d'une scénarisation pédagogique efficace

16h30 - 17h30

- **Agnès Peeters** : Le numérique pédagogique est-il généré ?
- **Bertrand Libert** : do·doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine
- **Sandrine Pasquier** : Teetsh : tous les outils de préparation de la classe en numérique sur une plateforme.
- **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages
- **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel
- **Astrid Grémillet** : Connectées ou déconnectées, des activités rapides et engageantes pour stimuler les élèves et booster leurs apprentissages.



13h30 – 14h30

Dynamiser son cours grâce à Quizizz : comment allier judicieusement un diaporama à un quiz interactif

Grégory Loidts – Service Général du Numérique Éducatif

Quizizz est une plateforme interactive et personnalisable pour les quiz en synchrone et en asynchrone. Il est possible de créer la présentation à partir de rien, mais aussi de récupérer des diaporamas de Google Slides ou d'un PDF. Quant aux questions, on peut les importer d'un quiz précédemment créé ou bien de contributeurs qui ont déjà placé leurs leçons sur le site. Depuis peu (août 2023), les questions peuvent même également être générées par une IA.

L'utilisation de Quizizz transforme une leçon théorique en une expérience interactive et engageante. Les apprenants ont pu apprendre, pratiquer et appliquer les règles de manière amusante, ce qui a abouti à une meilleure rétention des connaissances et à une plus grande confiance, car ils pouvaient jauger leur apprentissage immédiatement et pallier leurs lacunes si nécessaire.

14h30 -15h30

Chill&Play, quand les ados font genre

Chloé Tran Phu - Média Animation

Sur les réseaux sociaux et dans les espaces de jeux en ligne, avons-nous les mêmes interactions avec les autres selon qu'on est perçu comme fille ou comme garçon ? Comment cela influe-t-il sur le contenu que je décide de publier ? "Chill&Play, quand les ados font genre" est une animation qui permet de questionner les enjeux liés au genre dans les pratiques des adolescent·es sur les réseaux sociaux et dans les jeux en ligne. Cet atelier se terminera donc sur des observations plus larges permettant aux professionnel·les de l'éducation de se saisir d'enjeux liés au genre dans les pratiques médiatiques des jeunes.

15h30 -17h00

Happi, le partenaire numérique au service de vos pratiques - Happi, au service de la différenciation

Benoît Grambras – Service Général du Numérique Éducatif

Cette conférence/atelier permettra de découvrir le potentiel de Happi, plateforme d'apprentissages hybrides, en termes de différenciation et d'aménagements.

La plateforme, mise à disposition des établissements par la Fédération Wallonie-Bruxelles, se révèle être un partenaire de choix dans vos pratiques pédagogiques.

En effet, sa disponibilité lors des activités en présentiel est un atout, notamment lorsque les enseignants souhaitent pratiquer la différenciation dans les apprentissages.

Aménager les contenus pour répondre à certains besoins spécifiques, créer des groupes au sein de la classe sont des fonctionnalités proposées sur Happi et qui permettent aux enseignants d'atteindre leurs objectifs de différenciation.

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

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DÉCOUVERTE

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

09H30 – 17H30 LUDOVIA#XRCORNER



Le « LUDOVIA#XRCorner » est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif ! Un espace où les connaissances prennent vie grâce aux technologies de la réalité virtuelle (VR), de la réalité augmentée (AR) et de la réalité mixte (MR). Les démonstrations, les technologies présentées et les micro-conférences permettront de découvrir un éventail d'applications passionnantes de la XR où les outils de création de contenus offrent des opportunités d'apprentissage qui transcendent les limites traditionnelles de l'enseignement.

09H30 – 17H30 INNOVATION VILLAGE



Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif ! Outre les ateliers et conférences, « l'Innovation Village » est avant tout, un lieu de rencontre et de partage où enseignants, chercheurs, directions et décideurs peuvent échanger sur le futur de l'école.

En collaboration avec Ludovia#BE 2023, EdTech Station sera présent pour mettre en lumière les startups belges et leur savoir-faire. EdTech Station, le hub belge pour les startups actives dans le domaine de l'Éducation notamment, la transformation numérique, les entreprises innovantes technologiques et la formation continue. Parmi ses membres, on compte des start-ups, scale-ups et corporates actives dans l'EdTech, mais aussi des chercheurs qui capitalisent sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC).

09H30 – 12H30 PLAYGROUND



« Construis la ville du futur » (LUDOVIA#KIDS 12 -16)

L'objectif de l'activité 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 et comment l'école peut agir.

Entre transitions énergétique et numérique, avec leur classe, leurs parents ou leurs enseignants... les enfants sont invités à construire leur ville idéale et (re)penser la

place de leur école. Objets connectés, robots et machine learning, manipulation, STEM, programmation et créativité seront au rendez-vous.

Animation : **MakerHub Edu - TechnoBel**

L'inscription est obligatoire !

09H30 – 12H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

09h30 - 11h30

LUDOVIA#NumeriGame



Le numérique, il faut s'y mettre mais vous ne savez pas par quel bout le prendre ! Une application miracle ? Une formation ? Trouver un(e) collègue qui pourrait aider ? Le LUDOVIA#NumeriGame est une activité ludique qui vous permettra de naviguer pendant LUDOVIA#BE tout en glanant des ressources et des contenus.

Anne-Cécile Housiau & Sabrin Housni - Service d'Ingénierie Pédagogique et du Numérique éducatif – Umons

11h30 - 12h30

Les Apéros Numériques

« Les Apéros Numériques » ce sont 4 actions concrètes : des ateliers de formations ludiques et adaptés aux besoins, des animations pédagogiques, l'utilisation d'une plateforme collaborative et des invitations pédagogiques. Celles-ci permettent un accompagnement pédagogique afin d'augmenter ses compétences numériques et imaginer des projets et/ou activités dans sa classe.

Ce dispositif est destiné aux référents numériques désirant échanger entre eux et former leurs collègues.

Alyssia Ricci – Institutrice, technopédagogue, formatrice For'J

10H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE

10h30 -10h50

Conférence : « Jeux vidéo sérieux ou non : quels sont les intérêts et les limites pour les apprentissages scolaires »



Intervenant : **Eric Lambert** - Université de Poitiers

10h50 – 11h05

Quand les codes culturels nous bloquent.

Intervenant : **Mouhamadou** – « Balancepourlabalance »

Table-Ronde : « Comment intégrer le numérique afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves ? »

Animation : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Ludivine Halloy & Jean Huberlant** - Conseiller Techno-Pédagogique SEGEC
- **Noemie Brans** - Enseignante et orthopédagogue
- **Eric Lambert** - Université de Poitiers
- **Geoffroy d'Aspremont** - Directeur opérationnel de l'APEDA
- **Mouhamadou** – Professeur des écoles – « Balancepourlabalance »
- **Malaurie Princet** – Enseignante en lycée professionnel
- **Jonathan Ponsard** – Chef de projet EduLab

09H30 – 12H30 SALLE MONTE-CARLO



09h30 -11h00

S'outiller pour enseigner avec Pix et e-classe (atelier pratique).

Isabelle Marx & Cédric Vandamme – Service Général du Numérique Éducatif

L'atelier proposé permettra de découvrir les fonctionnalités des plateformes *Pix* et *e-classe* mises à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B) et d'explorer comment elles peuvent répondre aux besoins des enseignants grâce à leur complémentarité.

Pix est un outil en ligne grâce auquel chacun peut parfaire sa maîtrise personnelle et professionnelle dans les grands domaines de compétences numériques (informations et données, communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité, environnement numérique). Dans le contexte spécifique de l'enseignement en FW-B, des parcours dédiés ont été créés pour les équipes éducatives, notamment à l'intention des enseignants qui abordent, cette année, le volet numérique du FMTN en 3^e et 4^e primaire.

e-classe quant à elle est la plateforme de diffusion, co-crédation et partage de ressources éducatives dédiée aux professionnels de l'enseignement en FW-B. Elle propose des milliers de ressources éducatives de qualité. Celles-ci regroupent des vidéos, des dossiers pédagogiques, des guides informatifs, des focus thématiques, des outils numériques ou encore des activités pédagogiques destinées à outiller et informer les équipes éducatives dans un contexte de transition numérique. Au fur et à mesure du déploiement du tronc commun, les dossiers disciplinaires et pluridisciplinaires dans e-classe sont étoffés et mis à jour. L'atelier sera l'occasion de présenter des exemples concrets d'utilisation de la plateforme en tant qu'enseignant.

Les participants à l'atelier seront invités à tester les possibilités offertes par les deux plateformes et à échanger quant aux pistes d'utilisation et d'exploitation dans le contexte scolaire.

11h30 -12h30

Chill&Play, quand les ados font genre

Chloé Tran Phu - Média Animation

Sur les réseaux sociaux et dans les espaces de jeux en ligne, avons-nous les mêmes interactions avec les autres selon qu'on est perçu comme fille ou comme garçon ? Comment cela influe-t-il sur le contenu que je décide de publier ? "Chill&Play, quand les ados font genre" est une animation qui permet de questionner les enjeux liés au genre dans les pratiques des adolescent·es sur les réseaux sociaux et dans les jeux en ligne. Cet atelier se terminera donc sur des observations plus larges permettant aux professionnel·les de l'éducation de se saisir d'enjeux liés au genre dans les pratiques médiatiques des jeunes.

09-30 – 12H30 EXPLORCAMP



EXPLORCAMP

09h30 - 10h30

- **Narjiss Aoukach** : Comment les réseaux-sociaux sont devenus des outils d'apprentissage incontournables pour nos élèves ?
- **Delphine Gengoux** : Book Creator : créer facilement du contenu numérique avec des élèves dès la 1re primaire
- **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à besoins spécifiques ou porteurs de handicap
- **Malaurie Princet** : Comment faire parler d'eux les élèves en début d'année ? Création d'un avatar pour aborder l'autobiographie et l'autoportrait.
- **Thomas Roy** : Utilisation de l'application Géocaching au sein de l'enseignement spécialisé
- **Astrid Grémillet** : Seesaw : un portfolio numérique au service de la rétroaction et de la différenciation pédagogique.

11h30 - 12h30

- **Jean-François Céci** : Le bien-être, au prisme de l'émancipation numérique citoyenne par l'innovation pédagogique
- **Bertrand Libert** : do·doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine
- **Michaël Van Royen** : Le minimalisme pédagogique-numérique, le sens avant l'outil
- **Anne Leclercq & Patricia Corieri** : Moon Camp : Concevoir une station lunaire avec des élèves de 6 à 19 ans.
- **Bertrand Formet** : Les IA génératives et le prompt, nouveaux compagnons des enseignants et des élèves
- **Ahmed El Nahtawy** : Moodle au service d'une scénarisation pédagogique efficace

10H30 – 12H30 LEARNING ROOM



LEARNING ROOM

10h30 - 11h30

- **Pierre Verbiest** : Découvrez Lynx Whiteboard et exploitez ses fonctionnalités avancées pour enrichir votre enseignement
- **Sonia Trichili** : Découvrir et s'appropriier les Compétences Numériques du FMTN : Une valise pédagogique remplie d'activités et ressources utiles
- **Tommy Berben** : Intelligence Artificielle : Éveillez la curiosité et la compréhension chez vos élèves
- **Jérôme Marciniak** : Aborder le cyberharcèlement à l'école avec un escape game clé en main
- **Jessica Dejas** : 1 h pour construire un robot avec Micro:bit

11h30 - 12h30

- **Julien Annart** : Al Dungeon pour travailler son vocabulaire anglais
- **Laurence Bourguignon** : PrimSchool, le carnet de notes numérique qui va vous faire gagner du temps
- **Jonathan Ponsard** : Développer des projets autonomes pour booster la créativité de ses élèves et développer des compétences numériques
- **Cassiopée Henaff** : Tik Tok en contexte scolaire
- **Hypothèse- Sc infuses - Kodo-SparkOh !** : Maison connectée : faire des sciences et du numérique dans une même séquence d'apprentissage.

13H30 – 16H00 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



Rencontre des technopédagogues du supérieur

Les techno-pédagogues de la quasi-totalité des universités et Hautes Écoles 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.

13H30 – 16H30 PLAYGROUND



Challenge R2T2 (LUDOVIA#KIDS 08-14)

Remote Rescue Thymio II (R2T2) est une mission spatiale innovante où 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.

Animation : **Kodo Wallonie**

L'inscription est obligatoire !

13-30 – 16H30 EXPLORCAMP



13h30 - 14h30

- **Narjiss Aoukach** : Comment les réseaux-sociaux sont devenus des outils d'apprentissage incontournables pour nos élèves ?
- **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel.
- **Astrid Grémillet** : Seesaw : un portfolio numérique au service de la rétroaction et de la différenciation pédagogique.
- **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages.
- **Malaurie Princet** : Comment faire parler d'eux les élèves en début d'année ? Création d'un avatar pour aborder l'autobiographie et l'autoportrait.

- **Thomas Roy** : Utilisation de l'application Géocaching au sein de l'enseignement spécialisé

15h30 - 16h30

- **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à besoins spécifiques ou porteurs de handicap.
- **Delphine Gengoux** : Book Creator : créer facilement du contenu numérique avec des élèves dès la 1re primaire.
- **Anne Leclercq & Patricia Corieri** : Moon Camp : Concevoir une station lunaire avec des élèves de 6 à 19 ans.
- **Jean-François Céci** : Le bien-être, au prisme de l'émancipation numérique citoyenne par l'innovation pédagogique.
- **Bertrand Formet** : Les IA génératives et le prompt, nouveaux compagnons des enseignants et des élèves
- **Sébastien Place** : Le numérique en classe : les conseils de Seb !

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

- **Marianne Grandjean** : Bookwidgets, un outil belge pour créer des exercices interactifs sur mesure
- **Benoît Naveau** : Suite Google et nouveautés
- **Sophie Leclère** : L'iPad pour des élèves à besoins spécifiques : Un outil sensationnel
- **Jessica Dejas** : Un iPad et Minecraft Éducation pour créer un film d'animation
- **Kevin Boël** : Vos premiers outils numériques à la fois simples, gratuits, libres et pertinents : La Digitale

14h30 - 15h30

- **Pierre Verbiest** : Maximiser l'utilisation du logiciel Activinspire pour enrichir vos supports de cours sur TBI/ENI
- **Alyssia Ricci** : Teams : un outil de différenciation au service des aménagements raisonnables.
- **Laurence Bourguignon** : Les outils avancés de Canva
- **Nathalie Caclard** : Art et culture numérique, comment les associer en classe ?
- **Laurent Di Pasquale** : Utiliser l'intelligence artificielle dans l'enseignement avec Quiz Wizard

15h30 - 16h30

- **Julien François** : Intégrez le 1:1 dans votre projet d'établissement avec l'iPad
- **Marianne Grandjean** : Quels outils proposer aux élèves pour créer des exposés dynamiques ?
- **Laurent Di Pasquale** : Réaliser un musée en réalité virtuelle avec ses élèves
- **Nathalie Clause** : Jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves
- **Manuela Guisset** : Construire et animer un escape game pédagogique

14H00 – 16H30 SALLE DEAUVILLE
SESSION DE PRÉSENTATION « EDTECH »



14h00 -14h25

- **Bibliothèques sans Frontières**

14h30 -14h55

- **Hector Asset Manager**

15h00 -15h25

- **LogoPsyCom**

15h30 -15h55

- **RapidMooc**

16h00 -16h25

- **Ans Application** : Améliorez votre processus d'évaluation avec Ans (**A découvrir sur le stand B6**)

14H30 – 16H00 SALLE MONTE-CARLO
SESSION D'ATELIERS



Happi, le partenaire numérique au service de vos pratiques - Happi, au service de la différenciation

Benoît Grambras – Service Général du Numérique Éducatif









Cette conférence/atelier permettra de découvrir le potentiel de Happi, plateforme d'apprentissages hybrides, en termes de différenciation et d'aménagements.

La plateforme, mise à disposition des établissements par la Fédération Wallonie-Bruxelles, se révèle être un partenaire de choix dans vos pratiques pédagogiques.

En effet, sa disponibilité lors des activités en présentiel est un atout, notamment lorsque les enseignants souhaitent pratiquer la différenciation dans les apprentissages.

Aménager les contenus pour répondre à certains besoins spécifiques, créer des groupes sein de la classe sont des fonctionnalités proposées sur Happi et qui permettent aux enseignants d'atteindre leurs objectifs de différenciation.

LES ESPACES D'ACTIVITÉS

| | |
|--|---|
|  <p>SALLE DEAUVILLE</p> | <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>#INNOVATION VILLAGE</p> | <p>L'innovation Village EdTech est une nouveauté LUDOVIA#BE 2023. Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif ! Outre les ateliers et conférences, « L'Innovation Village » est avant tout, un lieu de rencontre et de partage où enseignants, chercheurs, directions et décideurs peuvent échanger sur le futur de l'école.</p> |
|  <p>PLAYGROUND</p> | <p>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).</p> |
|  <p>LEARNING ROOM</p> | <p>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.</p> |
|  <p>EXPLORCAMP</p> | <p>Les ExplorCamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultané. Chaque atelier dure ¼ 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</p> | <p>SPA pour Soins Pédagogiques Autonomes. Cet espace sera le lieu de toutes les rencontres. Point de départ pour les participants du LUDOVIA#NumeriGame. Lieu d'échanges lors des apéros numériques ou de table ronde, le SPA est le point de départ vers l'appropriation du numérique, l'autonomie et le partage de ressources.</p> |
|  <p>SALLE MONTE CARLO</p> | <p>La salle Monte Carlo borde l'espace d'exposition de LUDOVIA#BE. Elle accueille différentes activités et ateliers animés par les partenaires de l'édition.</p> |
|  <p>#XRCORNER</p> | <p>Nouveauté 2023, le « LUDOVIA#XRCorner » est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif !</p> |