



LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

PROGRAMME
GÉNÉRAL
2023

1 • 2 • 3 NOVEMBRE
au Centre Culturel de Spa

PROGRAMME COMPLET

? Renvoi au numéro de page correspondante

Atelier

MERCREDI

SALLE DEAUVILLE 18H30 - 21H30

Soirée inaugurale Animation LUDO-PÉDAGOGIQUE (4)

JEUDI

08H 09H 10H 11H 12H 13H 14H 15H 16H 17H 18H

	Jogging Ludo-Découverte (5)																	
SALLE DEAUVILLE		LUDOVIA #Express (5)	La transition numérique des écoles (9)			Présentations « EDTECH » (11)												
#INNOVATION VILLAGE		Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif (6)																
PLAYGROUND		Atelier Fake News Maker (6)			Capture the Flag : Hack to School (10)													
LEARNING ROOM			Session 1 (9)	Session 2 (9)		Session 3 (11)	Session 4 (11)	Session 5 (11)										
EXPLORCAMP		Session 1A (5)		Session 2A (5)			Session 1B (12)				Session 2B (12)							
SPA		LUDOVIA #NumeriGame (7)		Les Apéros Numériques (7)		Table ronde (10)		Projets PECA (10)										
SALLE MONTE CARLO		Quizizz (8)		Pix et e-classe (8)		Quizizz (12)	Chill & Play (13)				Happi (13)							
#XRCORNER		Un espace dédié à la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif (6)																

VENDREDI

08H 09H 10H 11H 12H 13H 14H 15H 16H 17H 18H

	Jogging Ludo-Découverte (16)																	
SALLE DEAUVILLE		Conférences (17)	Table ronde (17)			Présentations « EDTECH » (22)												
#INNOVATION VILLAGE		Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif (16)																
PLAYGROUND		Construis la ville du futur (16)			Challenge R2T2 (20)													
LEARNING ROOM			Session 1 (19)	Session 2 (19)		Session 3 (21)	Session 4 (21)	Session 5 (21)										
EXPLORCAMP		Session 1A (19)		Session 2A (19)		Session 1B (21)		Session 2B (21)										
SPA		LUDOVIA #NumeriGame (17)		Les Apéros Numériques (17)		Rencontre des techno-pédagogues (20)												
SALLE MONTE CARLO		Pix et e-classe (18)		Chill & Play (18)							Happi (22)							
#XRCORNER		Un espace dédié à la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif (16)																

SOMMAIRE

Mercredi soirée	4
Jeudi avant-midi	5
Jeudi après-midi	10
#NumeriGame	14
Vendredi avant-midi	16
Vendredi après-midi	20
Mes notes	23
Plan	26
Les espaces d'activités	27

MERCREDI 01/11

soirée



SALLE
DEAUVILLE

18H30 • 21H30

SOIRÉE INAUGURALE ANIMATION LUDO-PÉDAGOGIQUE : CHRISTOPHE BATIER & BERTRAND FORMET

18H00 • 18H30
ACCUEIL

18H30 • 19H00
OUVERTURE OFFICIELLE

Benoit 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 -
UMons) : Sensibiliser les enseignants
à l'IA par l'IA.
- **Delphine Gengoux** (Institutrice Ecole
Communale de Dalhem) : 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.»



JEUDI 02/11

avant-midi

Accès dès 8H30
Ouverture de l'espace salon dès 9H00

08H00 • 09H00

JOGGING LUDO-DÉCOUVERTE



Départ devant l'office du tourisme.



SALLE
DEAUVILLE

9H30 • 10H30

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 ?



EXPLORCAMP

9H30 • 10H30

EXPLORCAMP SESSION 1A ET 2A

09H30 • 10H30

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

11H30 • 12H30

- 1) **Bertrand Libert** : do-doc : capturer, créer, modifier, partager
des médias sans peine.
- 2) **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à
besoins spécifiques ou porteurs de handicap.
- 3) **Sandrine Pasquier** : Teetsh : tous les outils de préparation de
la classe en numérique sur une plateforme.
- 4) **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques :
comment les allier pour faciliter les apprentissages.
- 5) **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel.
- 6) **Astrid Grémillet** : Connectées ou déconnectées, des activités
rapides et engageantes pour stimuler les élèves et booster
leurs apprentissages.

09H30 • 10H30

DYNAMISER SON COURS GRÂCE À QUIZZZ : 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

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 FMTTN en 3^e et 4^e primaire.

e-classe quant à elle est la plateforme de diffusion, co-création 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.

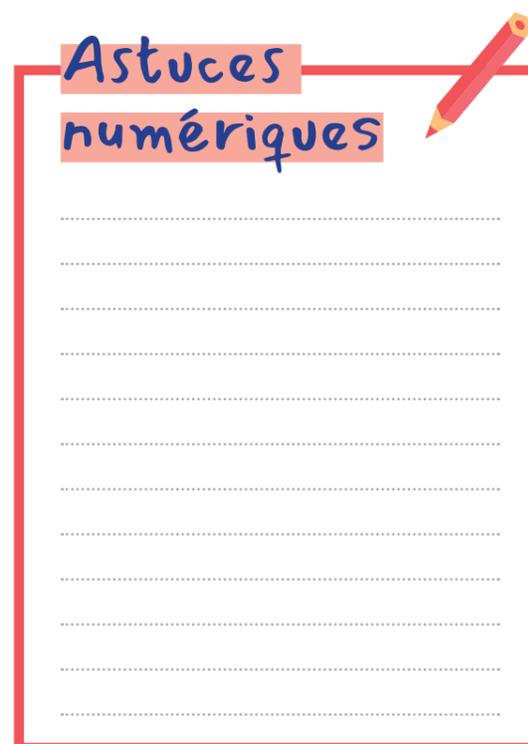
11H00 • 12H30

LA TRANSITION NUMÉRIQUE DES ÉCOLES WALLONNES : LES TENDANCES ISSUES DU CADASTRE INCOR22/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



10H30 • 12H30

SESSIONS 1 & 2

10H30 • 11H30

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

11H30 • 12H30

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

JEUDI 02/11

après-midi



13H30 • 15H30

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 Humbeek** – Université de Mons,
- **Aurore Martin** – Professeure de sciences, DRN, technopédagogue,
- **Laure-Emeline Bernard** – Doctorante chercheuse à l'IMSIC / AMU.



15H30 • 16H30

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

Intervenants :

Charlotte Moureau & Thomas Eeckhout



13H30 • 16H30

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-ci sera caché dans des programmes vulnérables au hacking (créés pour l'occasion), des sites web, des crochets de serrures, des documents variés (photos, vidéos, ...) et bien d'autres supports comme des composants matériels.

Animation : **REDSYSTEM**



13H30 • 16H30

SESSIONS 3, 4 & 5

13H30 • 14H30

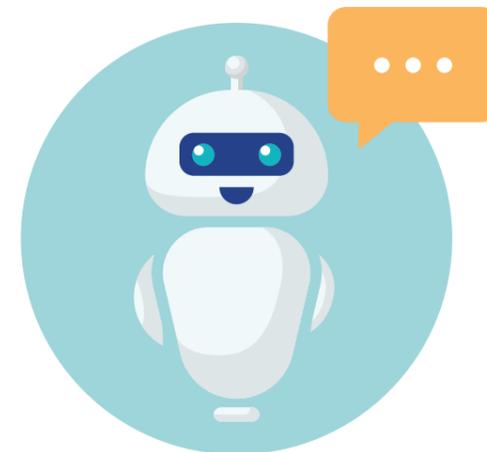
- 1) **Nathalie Caclard** : Art et culture numérique, comment les associer en classe ?
- 2) **Kevin Boël** : La Digitale : vos premiers outils numériques simples, gratuits.
- 3) **Nathalie Clause** : Jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves.
- 4) **Benoît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

14H30 • 15H30

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

15H30 • 16H30

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



14H00 • 16H30

SESSION DE PRÉSENTATIONS « EDTECH »

14H00 • 14H25

Bibliothèques sans Frontières : Plateforme d'apprentissage *Khan Academy* : accompagner vers la réussite en maths et sciences grâce à la différenciation, la remédiation et l'aide aux révisions.

14H30 • 14H55

Hector Asset Manager : Comment améliorer la gestion du matériel dans votre école ?

15H00 • 15H25

Odoo : Démonstration du jeu *Scale-Up*.

15H30 • 15H55

LogoPsyCom : Chatbots, jeux vidéo... Faut-il être expert IT pour créer du contenu numérique ?

16H00 • 16H25

RapidMooc : Le storytelling au service de l'apprentissage : étude de cas *Redlands*.

16H30 • 16H55

Ans Application : Améliorez votre processus d'évaluation avec Ans (À découvrir sur le stand B6).



14H30 • 17H30 EXPLORCAMP SESSION 1B ET 2B

14H30 • 15H30

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

16H30 • 17H30

- 1) **Agnès Peeters** : Le numérique pédagogique est-il genré ?
- 2) **Bertrand Libert** : do-doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine.
- 3) **Sandrine Pasquier** : Teetsh : tous les outils de préparation de la classe en numérique sur une plateforme.
- 4) **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages.
- 5) **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel.
- 6) **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 influence-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 professionnelles 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.

À tester absolument !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mes rencontres

Nom

Email

Téléphone

Nom

Email

Téléphone

Nom

Email

Téléphone

#NUMERIGAME

Vous êtes intéressé par l'éducation au et par le numérique ? Novice ou expert, ce parcours ludopédagogique est fait pour vous !

Résolvez les 8 missions cachées dans le playground et découvrez des concepts clés du numérique éducatif ainsi que des outils pour intégrer efficacement le numérique dans vos pratiques.

Chaque mission réalisée vous donne accès à un chiffre qui, une fois réunis, forment un code secret pour obtenir votre récompense.

À vous de jouer !

Les missions peuvent être réalisées dans un ordre aléatoire hormis la huitième qui doit clôturer le parcours.

#1

L'éducation AU ou PAR le numérique ? Pourquoi ? Est-ce vraiment nécessaire ?

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#2

L'éducation au/par le numérique ? Oui mais comment ? Par quoi commencer ? Référentiel... Vous avez dit référentiel ?

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#3

L'éducation au et par le numérique d'accord, mais ... Pas de matériel numérique disponible ? Au contraire, du matériel numérique occupe les armoires mais comment l'utiliser ? 3, 2, 1, 0... Scénarisons !

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#4

Quel est votre sentiment au niveau de vos compétences numériques ? Et le genre dans tout ça ?

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#5

L'intelligence artificielle... L'ignorer ou la prendre en compte ? N'ayez pas peur... La créativité est votre meilleur atout !

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#6

Software, hardware, réseau ... Do you speak digital ? Comment donner l'opportunité aux apprenants d'utiliser un vocabulaire numérique adéquat ?

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#7

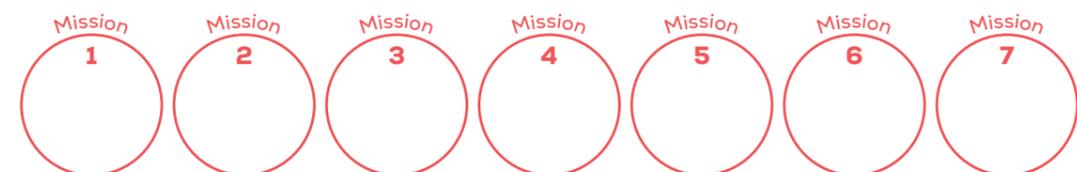
La collaboration, la clé pour réussir la transition numérique ! CoP, réseaux sociaux, e-classe, ... Vous n'êtes pas seuls !

Mes notes personnelles à ce sujet

Chiffre découvert

#8

CODE SECRET Trouvez la mission 8, scannez le QR code et introduisez le code secret découvert ...



VENDREDI 03/11

avant-midi

Accès dès 8H30
Ouverture de l'espace salon dès 9H00

08H00 • 09H00

JOGGING LUDO- DÉCOUVERTE

Départ devant l'office
du tourisme.



#INNOVATION
VILLAGE

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).



#XRCORNER

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.



PLAYGROUND



09H30 • 12H30

« 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**



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



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 »

11H05 • 12H30

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

Animation : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Ludivine Halloy & Jean Huberlant** - Conseillers technopédagogiques 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

VENDREDI 03/11

après-midi



SPA
(SOINS PÉDAGOGIQUES
AUTONOMES)

13H30 • 16H00

RENCONTRE DES TECHNO- PÉDAGOGUES 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.



PLAYGROUND

13H30 • 16H30

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**

Astuces numériques

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



13H30 • 16H30

EXPLORCAMP SESSION 1B ET 2B

13H30 • 14H30

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

15H30 • 16H30

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



13H30 • 16H30

SESSIONS 3, 4 & 5

13H30 • 14H00

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

14H30 • 15H30

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

15H30 • 16H30

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



Lined writing area for notes on page 24.

MES RENCONTRES



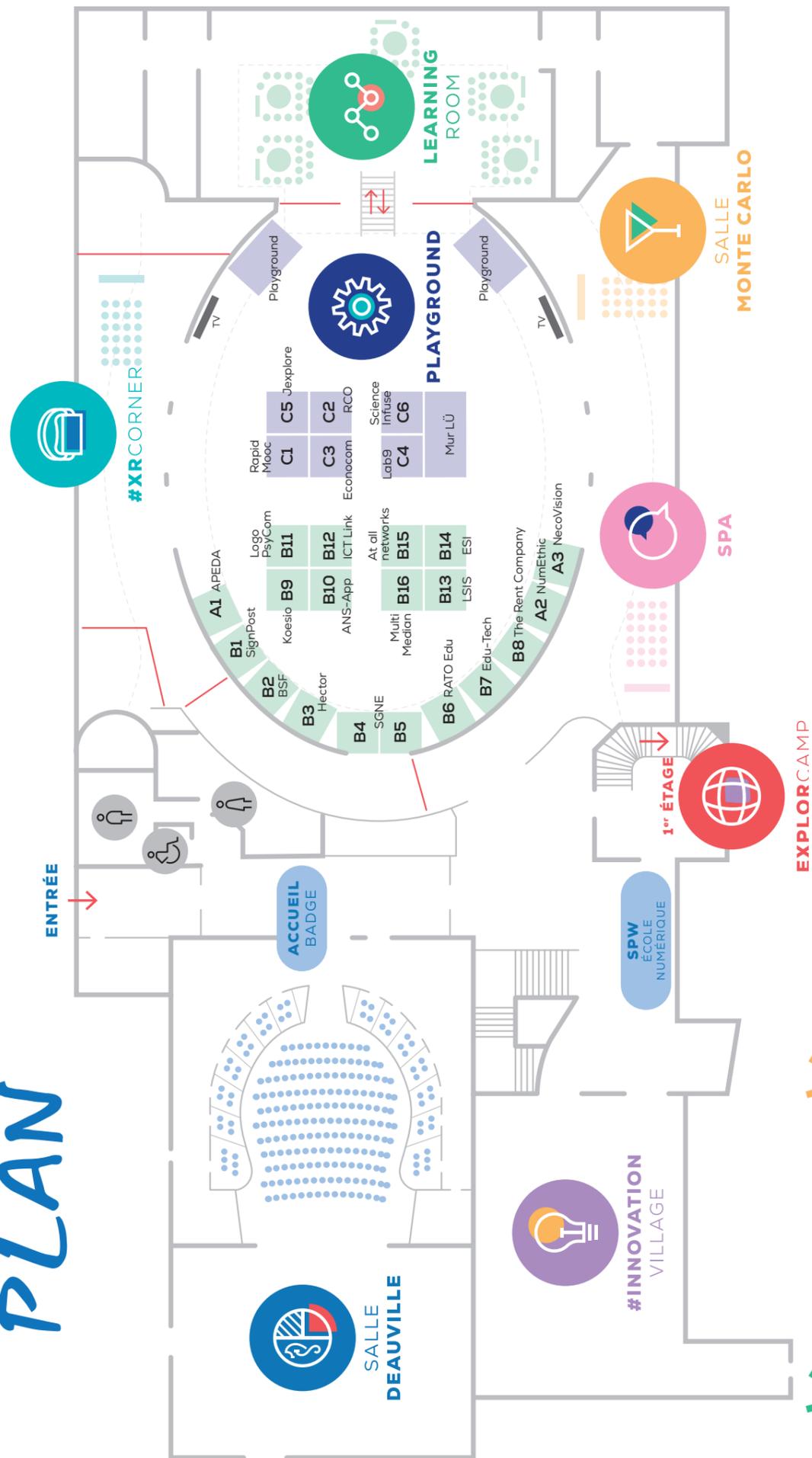
Nom
Email
Téléphone

MES ASTUCES NUMÉRIQUES



Lined writing area for notes on page 25.

PLAN



LES ESPACES D'ACTIVITÉS



SALLE DEAUVILLE

Le théâtre du centre culturel est une salle de spectacle, de style Louis XVI, directement inspiré de l'ancien édifice du 18^e siècle que nous avons rebaptisé **Salle Deauville** accueille la conférence d'ouverture, le LUDOVIA Express et les tables rondes lors de cette édition.



#INNOVATION VILLAGE

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.



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).



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.



EXPLORCAMP

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).



SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

Cet espace sera le lieu de toutes les rencontres. Les participants du LUDOVIA#NumeriGame y démarreront. Les apéros numériques et autres rendez-vous prévus au programme favoriseront les échanges. Le **SPA** est le point de départ vers l'appropriation du numérique, l'autonomie et le partage de ressources.



SALLE MONTE CARLO

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.



#XRCORNER

Nouveauté 2023, le **LUDOVIA#XRCorner** est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif !

