

DOSSIER DE PRESSE :

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

22 · 23 · 24
OCTOBRE à Spa

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 événements 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.

Pour sa cinquième édition LUDOVIA#BE est renforcé dans son action :

- LUDOVIA#BE a reçu l'agrément IFPC et intègre donc le programme des formations en interréseaux.
 - Code formation 190202314/49314 ; 49315 et 49316
- LUDOVIA#BE accueillait déjà une des **rencontres** annuelles des **technopédagogues** du supérieur. Ce sont ceux de l'enseignement obligatoire et les délégués référents numériques qui sont invités à participer cette année.
- **#Innovation Village** : Cet espace dédié aux start-up EdTech et solutions émergentes en Belgique sera plus présent et proposera un programme d'activités plus important grâce à la collaboration avec **EdTech Station**.
- Une autre collaboration qui se voit renforcée : celle qui unit LUDOVIA#BE au **Service Général du Numérique Educatif** de la FW-B. Une salle entière leur sera dédiée pour aborder Pix, e-Classe, Happi en ateliers et rencontres.
- Grande **nouveauté** de cette édition : les **CréaCamps#Express par Ecole Branchée**, le CréaCamp est l'occasion de s'offrir un temps d'arrêt précieux pour interroger une thématique spécifique, où chacun peut librement partager ses réussites comme ses défis. Ce cadre collaboratif permet non seulement de découvrir des outils pratiques, mais aussi de co-construire des solutions avec ses pairs. En favorisant l'interaction et l'entraide, les participants enrichissent mutuellement leurs pratiques tout en tissant un réseau de collaboration durable.

LUDOVIA#BE propose un **programme coconstruit**, diversifié et des thématiques comme : l'IA, les cultures numériques ou les STEAM.

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 - covoiturer -
- participer - rencontrer - échanger -
- et pourquoi pas partager un airbnb et profiter des thermes -

CRÉACAMPS D'ECOLE BRANCHÉE :

UN CRÉACAMP EST UN ESPACE D'ÉCHANGE ANIMÉ PAR L'APPRENTISSAGE ACTIF (APPRENDRE EN FAISANT).

IL MISE SUR LES EXPÉRIENCES PARTAGÉES ENTRE PAIRS ET S'APPUIE SUR TROIS PILIERS :

- PRENDRE LE TEMPS D'INTERROGER UNE THÉMATIQUE,
- SE DONNER LE DROIT À L'ERREUR
- DANS UN CONTEXTE OÙ IL EST IMPORTANT DE DÉVELOPPER SA TOLÉRANCE À L'AMBIGUÏTÉ.

2 CRÉACAMPS RYTHMERONT LES ÉCHANGES LORS DE LUDOVIA#BE 2024 :

MERCREDI 23/10 :

« BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE EN CLASSE... QUI FAUT-IL ÉDUQUER ? »

JEUDI 24/10 :

« MON NUMÉRIQUE À MOI ! : TU RESPECTES... JE COMMUNIQUE ! »

Facilitatrice : Stéphanie Dionne - Ecole Branchée

*« LA PÉDAGOGIE COMME MOTEUR,
LE NUMÉRIQUE COMME ACCÉLÉRATEUR...
ET LE PERSONNEL SCOLAIRE AU CŒUR !* »*

PROGRAMME

E-PARENTALITÉ ET CULTURES NUMÉRIQUES

Les deux tables rondes de cette édition aborderont des thématiques très proches et qui vont probablement soulever des interrogations communes aux deux sujets. Mais cela n'est pas innocents !

L'objectif de cette édition est de briser certaines croyances face au numérique, à ses usages et au développement des apprentissages.

Ce véritable **fil rouge** débutera avec la conférence d'ouverture consacrée aux neurosciences et au développement de l'enfance. Il créera ensuite des liens entre les participants, ce qu'ils exprimeront pendant les CréaCamps, et les panels d'experts lors des tables rondes afin d'enrichir les échanges et de permettre à chacun de s'approprier ces thématiques.

MERCREDI 23/10 :

Multiculturalité numérique : entre fracture et éducation, quel est le rôle de l'école ?

JEUDI 24/10 :

eParentalité : connecter parents et école : un défi ? »

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 FMTTN 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 PRÉSENTÉ 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.

CETTE ANNÉE, UNE SECONDE RENCONTRE SERA ORGANISÉE : CELLE DES TECHNOPÉDAGOGUES ET DES DÉLÉGUÉS RÉFÉRENTS NUMÉRIQUES DE L'ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE.

ACCUEILLIR CES RENCONTRES, 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 AUTOUR DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF.

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.

Mercredi 23/10 :

- **Escape Game : « Stop Harcèlement »**

• Les participants, âgés de 7 à 77 ans, en groupe de préférence, analyseront de manière simple et ludique des cas pratiques et auront les outils nécessaires pour agir. Ils se mettront dans la peau d'une victime, d'un témoin et d'un harceleur, ce qui permettra de briser le tabou, de débattre, et de sortir de la passivité.

- **Astro-Pi, mission space Lab pour interagir avec la station ISS**

Le challenge propose aux équipes de programmer une expérience scientifique qui tournera sur un ordinateur Raspberry Pi à bord de la station spatiale internationale.

En collaboration avec La Scientothèque

Jeudi 24/10 :

- **Construire et automatiser des machines simples avec Lego Spike Education !**

Les participants apprendront comment utiliser le matériel Lego Spike afin de travailler des attendus des référentiels de Mathématiques et FMTTN. Après une brève introduction, ils construiront et programmeront un système de treuillage.

En collaboration avec ScienceNum

- **Crée ton propre jeu vidéo avec la carte électronique Micro :Bit »**

Durant cet atelier, les participants vont découvrir la carte électronique Micro :Bit et son interface de programmation. Après avoir relevé différents défis de programmation, ils pourront créer et programmer leur propre jeu vidéo avec l'interface MakeCode Arcade. Chaque atelier est prévu pour 20 enfants maximum et aura une durée de 2h.

En collaboration avec Code 'n Play

« 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 présentations 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 jeune public 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.

Comment exploiter ChatGPT et les IA génératives ? Comment intégrer les matières en lien avec le référentiel FMTTN ? Le numérique, une question de culture, de génération ? Ces sujets seront abordés lors de LUDOVIA#BE 2024.

CONFÉRENCE INAUGURALE

L'attention en tension : croyance ou constat scientifique ?

GRÉGOIRE BORST

PROFESSEUR DE PSYCHOLOGIE
DU DÉVELOPPEMENT ET DE
NEUROSCIENCES COGNITIVES DE
L'ÉDUCATION (UNIVERSITÉ PARIS
CITÉ)

DIRECTEUR DU LABORATOIRE DE
PSYCHOLOGIE DU
DÉVELOPPEMENT ET DE
L'ÉDUCATION DE L'ENFANT
(LAPSYDÉ - CNRS)



**Laboratoire du LaPsyDÉ | Paris |
Neurosciences**

Laboratoire de psychologie du développement et de
l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ), UMR CNRS 8240...

 lapsyde

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 :

- Mardi 22 octobre 2024 (18h30 – 22h)
- Mercredi 23 octobre 2024 (09h – 17h30)
- Jeudi 24 octobre 2023 (09h – 16h30)

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

22 · 23 · 24
OCTOBRE à Spa

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

PARTENAIRES DE L'ÉDITION :



Agence
du Numérique



École branchée
ENSEIGNER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

HE2B
HAUTE ÉCOLE
BRUXELLES-BRABANT

Enseignement

FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



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

digital
wallonia
4.Edu

Wallonie
Relance

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.

CréaCamp

Un CréaCamp est un espace d'échange animé par l'apprentissage actif (apprendre en faisant), et qui mise sur les expériences partagées entre pairs. Il s'appuie sur trois piliers : Prendre le temps d'interroger une thématique, se donner le droit à l'erreur dans un contexte où il est important de développer sa tolérance à l'ambiguïté.

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

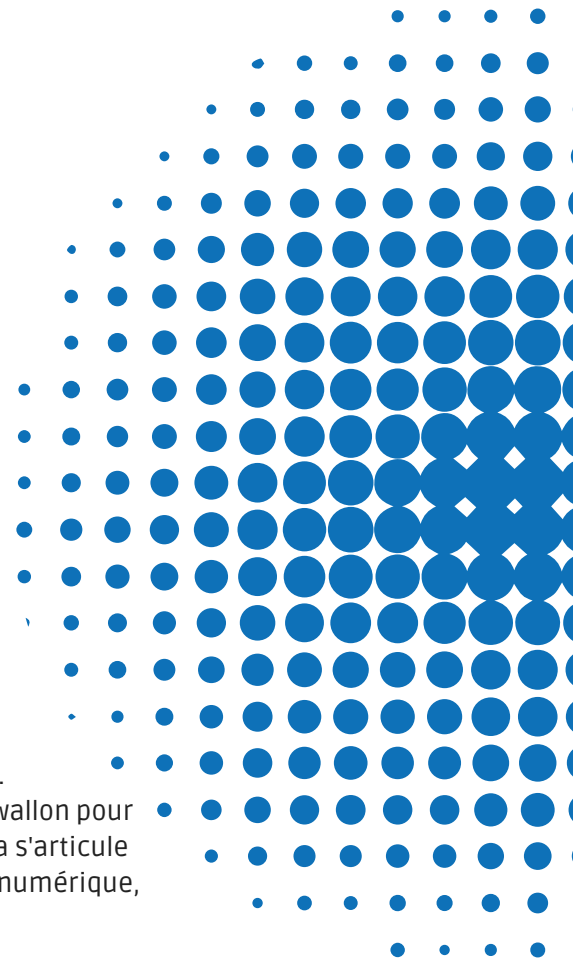
Les explorcamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers durant lesquelles des enseignants qui favorisent de nouvelles pratiques pédagogiques avec les élèves, en utilisant le numérique partagent leurs expériences avec leurs pairs.

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 (23 et 24 octobre).



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.

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

digital
wallonia
4.Edu



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

#BE

22 · 23 · 24
OCTOBRE à Spa

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

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance