

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

22 · 23 · 24
OCTOBRE

à Spa

PROGRAMME GÉNÉRAL

MARDI 22/10 : 18H30 - 21H30

18H00 – 21H30 SALLE DEAUVILLE : SOIRÉE INAUGURALE



18h00 – 18h30

Accueil

18h30 – 19h00

Ouverture officielle

19h00 – 20h15

Conférence inaugurale

- **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)

« L'attention en tension : croyance ou constat scientifique ? »

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.*

Les candidats :

- **Mélanie Auriel** - Collège Numérique 56 et IUT de Vannes
Offrir un apprentissage personnalisé en classe et en dehors grâce à Balabox
- **Nathan Puozzo** - UMon
Sensibiliser à la biodiversité avec Addmire et la création d'expériences immersives
- **Aurore Martin** - École secondaire libre Saint-Hubert
Formation des élèves du secondaire à l'utilisation des outils numériques
- **Christèle Gouy** - Université Jean Monnet, Saint Etienne
À la recherche de l'intelligence artificielle

07H50 : TRAIL SPADOIS DE 5 OU 10 KM

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

9H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE

À l'issue du concours LUDOVIA#Express, les deux lauréats sont invités à présenter, à nouveau, leurs communications au 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 – 11h30

Conférence : Principes et cadre pour l'utilisation de l'intelligence artificielle dans les travaux académiques : Un Guide de Bonne Pratique.

À travers cette conférence, nous présenterons un guide sur l'intégration de l'IA dans les travaux académiques. Ce guide propose des méthodologies et des normes pour un usage éthique, visant à préserver l'intégrité scientifique et à éviter les risques de plagiat et de biais.

Intervenants : **Ibrahim Bouabbouz et Anas Ahajjam**

11h30-12h30

Analyse des projets « Ecole Numérique EN19- 20 -21 » : Présentation des résultats.

L'équipement des écoles en matériel numérique par la Région Wallonne se poursuit au travers du projet « École Numérique ». Comme cela avait été le cas pour les projets EN17-18, le temps de l'évaluation est venu pour les projets EN19-20-21. Ces projets se sont-ils bien déroulés ? Les acteurs sont-ils satisfaits ? Le matériel est-il utilisé ? Quelles évolutions du projet envisager pour l'avenir ? Plus de 950 écoles du territoire wallon ont répondu à ces questions ! Nous vous proposons de vous en présenter les réponses clés lors de cette conférence.

Intervenants : **Noémie Joris & Lionel Biatour** - CRIFA-ULiège

09h30 -11h30



CréaCamp#Express par Ecole Branchée : Un espace collaboratif pour grandir ensemble !

« Bien-être à l'ère du numérique... Quel rôle pouvons-nous jouer ? »

C'est l'occasion de réfléchir à l'impact du numérique sur le bien-être des jeunes, du personnel scolaire et des familles afin de développer une culture numérique saine et bienveillante dans le milieu de l'Éducation. Comment équilibrer l'usage des technologies ? Quels rôles pouvons-nous jouer pour encourager une utilisation responsable et bienveillante du numérique dans nos différents contextes ?

Facilitatrice : **Stéphanie Dionne**

11h30 -12h30

Développez et exprimez vos cultures numériques :

« Des Mo pour le dire »

Jouer avec des mots courants de la culture numérique pour mieux les connaître mais surtout pour se les approprier, les manier, les contourner, les triturer... C'est le principe du jeu de cartes. Le but ? Faire entrer les cultures numériques dans la culture tout court en maniant la langue. A travers le jeu d'un « Taboo » détourné, il s'agira de relever le défi en équipe pour faire découvrir des Mo avec l'interdiction d'en utiliser certains.

Animatrice : **Nathalie Caclard**

09h30 -10h30



- **Alyssia Ricci** : L'IA sans filtre ! Explorer et dépasser les biais de genre et de diversité
- **Narjiss Aoukach** : Des podcasts pédagogiques pour réinventer l'apprentissage à travers l'audio.
- **Marion Rébier** : Vers l'intégration d'un numérique (plus) responsable dans les projets pédagogiques
- **Sandrine Pasquier** : Création de films muets en classe de 5 ou 6ème primaire avec Imovie et Piccollage
- **Agnès Peeters** : Escape Games numériques – Quelle(s) forme(s) ?
- **François Mottard** : Le tableur, une autre façon d'exercer les mathématiques, à travers les 3 degrés.

11h30 -12h30

- **Michaël Van Royen** : Accompagner la mise en place du référentiel FMTTN : Quelles collaborations possibles entre enseignants et futurs enseignants ?
- **Céline Marcotte** : IA et Usages pédagogiques et professionnels
- **Jean-François Céci** : La « pré-disponibilité numérique » des supports de cours.
- **Natassia Schutz et Aude Hansel** : Le numérique au service de la communication scientifique.
- **Fabien Deflorenne** : La pédagogie de projet au profit du développement des compétences numériques en Hautes Écoles.
- **Fabian Demily** : Bougez, Bipez et Apprenez ! La rencontre entre études du milieu, EPS et géocaching.

09H30 – 12H30 SALON BLEU

09h30 – 11h30

Atelier : Comment accélérer votre pédagogie grâce à la vidéo et je finirai par un exercice de production de vidéos en utilisant la solution Rapidmooc ?

Animation : **Sarah Batier** – Rapidmooc

11h30 -12h30

LUDOVIA#KIDS : 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.

Animation : **Ahmed El Nahtawy**

L'inscription est obligatoire !

09H30 – 17H30 INNOVATION VILLAGE



#INNOVATION
VILLAGE

Pour EdTech Station et les start-ups qui l'accompagnent, LUDOVIA#BE est l'opportunité de partager son expérience et de faire découvrir aux enseignants et aux élèves le fruit de leurs recherches sur le plan pédagogique et technologique.

En parallèle des démonstrations des solutions proposées par les start-ups, plusieurs thématiques seront abordées à savoir :

- La relation enseignants-élèves, au cœur de la réussite éducative (pratique des enseignants, carrière & avenir/emploi, méthodologie pédagogique et usages...),
- Le rôle de l'enseignant dans l'âge de de l'IA,
- Guider et conseiller les enseignants dans cette transformation digitale et numérique,

10h30 -12h00

Table ronde : « Entreprendre dans l'EdTech : Retours d'expérience d'entrepreneurs passionnés »

Facilitateur : **Jonathan Bauweraerts** - U Mons

09H30 – 12H30 PLAYGROUND



(LUDOVIA#KIDS : à partir de 10 ans)
« L'e-sport : progresser, évoluer ou découvrir. »

Jouer aux jeux vidéo, oui... Mais pas n'importe comment ! Activit-E met un point d'honneur à sa pratique dans un programme de progression et de découverte structuré : entraînement, stratégie, analyse, mais aussi préparation physique, respect de son corps et de son alimentation.

Animation : **Lionel Hubert** - Activit-E

L'inscription est obligatoire !

09H30 – 12H30 COFFEE CORNER

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

Faire évoluer les compétences numériques de vos élèves avec Happi

Lors de cet atelier, découvrez comment Happi, plateforme numérique d'apprentissage Moodle, peut servir vos pratiques. En effet, Happi favorise l'interaction, la communication et la collaboration entre élèves (et enseignants) grâce à ses différentes fonctionnalités. Ainsi, des activités telles que déposer un devoir, élaborer des contenus, partager des fichiers, échanger des avis dans un forum permettent d'acquérir les attendus numériques du référentiel FMTTN.

Benoît Grambras – Service Général du Numérique Éducatif

10h30 -11h00

La réalité étendue dans l'éducation

La réalité étendue, qui englobe la réalité virtuelle, augmentée et mixte, peut transformer l'éducation. Ces technologies s'intègrent peu à peu dans tous les niveaux d'enseignement et offrent de nouvelles possibilités d'apprentissage immersif et interactif :

- Visualiser des concepts abstraits ;
- Explorer des environnements virtuels ;
- S'engager dans des expériences pratiques.

Nicolas Delbar et David Nyssen – Service Général du Numérique Éducatif

11h00-11h30

Je découvre Pix

Pix est une plateforme en ligne mise à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B).

Venez découvrir comment vous approprier cet outil pour développer et diversifier vos compétences numériques.

Isabelle Marx – Service Général du Numérique Éducatif

11h30 -12h30

J'accompagne le développement des compétences numériques de mes élèves sur Pix Orga

Pour soutenir le développement des compétences numériques des élèves de l'enseignement secondaire, les établissements scolaires ont la possibilité de disposer d'une plateforme dédiée appelée Pix Orga.

Découvrez cet outil qui facilite l'organisation de parcours d'apprentissage formatifs et le suivi de la progression des élèves tout au long de l'année.

David Nyssen et Isabelle Marx – Service Général du Numérique Éducatif



10H30 – 12H30 LEARNING ROOM

10h30 - 11h30

1. **Alain Doutrelepon** : Google Gemini et NotebookLM : l'IA au service des enseignants
2. **Benoît Naveau** : Astuces pour se lancer avec l'IA
3. **Marianne Grandjean** : Maîtriser Learning Apps : astuces pour créer des exercices interactifs en langues vivantes.
4. **Tommy Berben** : Les capteurs ont la main verte ! Découvrez comment fabriquer une serre connectée.
5. **Jessica Dejas** : L'IA et micro:bit, intégrer le machine learning dans un projet de tri des déchets.

11h30 - 12h30

6. **Manuela Guisset** : L'IA au service de l'enseignant.
7. **Sonia Trichili** : Activité débranchée : Les algorithmes dès la maternelle !
8. **Julien François** : Intégration de la Réalité Augmentée dans l'enseignement : Un voyage interdisciplinaire avec l'iPad
9. **Les Rochdur** : L'IAG pour aider au développement d'une approche pédagogique différenciée et inclusive.
10. **Vanessa Cacciatore** : La boîte à outils pour les DYS

Le numéro d'ordre mentionné pour ces ateliers correspondra aux numéros des tables de la Learning Room.

09H30 – 12H30 STANDS EXPOSANTS PARTENAIRES SESSION D'ATELIERS

09h30 -10h00 :

Stand Apeda : *Nos applications préférées en lecture et orthographe pour venir en aide aux élèves DYS*

10h00 -10h30 :

Stand Hector : *Comment améliorer la gestion de vos prêts de matériel ?*

10h30 -11h00 :

Stand Euro Space Center : *Sensibilisation à la cybersécurité avec la CyberAcademy*

10h30 -11h00 :

CANOPE : Mémoire et processus de mémorisation : ce qu'il faut savoir et quels outils pour aider les élèves

11h00 -11h30 :

Stand Typ10 : Taper (à l'aveugle) au clavier : Initiation avec le programme de dactylographie de Typ10

11h30 -12h00 :

Stand CRETH : Comment parler tablette avec mon élève non verbal ?

11h30 -12h00 :

CANOPE : Vivre et à débriefer un escape-game réalisé en maternelle

12h00 -12h30 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en mathématique et en tracé pour venir en aide aux élèves DYS

En continu :

Root-Me Pro : Plongez dans l'univers de la cybersécurité de manière ludique et interactive
Grâce aux ateliers tournants !

13H30 – 17H00 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



Interventions :

13h30 -13h45

Transformation numérique : de l'appréhension à l'appropriation !

- **Ingrid Février** - Convidencia

13h45-14h00

Le goût d'apprendre ! Les enjeux d'une culture numérique ?

Avec des pratiques culturelles numériques évolutives, transformatives... Dans une société où les pratiques spontanées, amateurs et professionnelles se confondent, que peuvent transmettre les acteurs éducatifs ? Le goût d'apprendre ? Mais quand il s'agit de culture numérique, qui apprend à qui ? Et dans quels lieux ? Avec quels outils ?

À travers la petite histoire et la grande histoire du numérique, les raisons d'apprendre sont aussi singulières que les parcours des apprenants, leurs motivations...
Comment y trouver du sens et du plaisir ?

- **Nathalie Caclard** - « Passeuse de pixels »

14h00 – 15h30

Table-Ronde : « Multiculturalité numérique : entre fracture et éducation, quel est le rôle de l'école ? »

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Martine Rioux** – Ecole Branchée
- **Marc Dubuisson** - Collège Notre-Dame des Trois Vallées
- **Nathalie Caclard**
- **Martin Culot** - Média Animation
- **Antoine Carrier** – Rapépratiques
- **Ingrid Février** - Convidencia

Interventions :

15h30-15h45

Et pour quelques pixels de plus : les usages excessifs en question

- **Arnaud Zarbo** – Nadja asbl

15h45 -16h00

Le jeu vidéo, une boîte à outil permettant d'explorer de nombreux enjeux sociaux ?

Souvent vu comme un moyen de divertissement, le jeu vidéo, grâce à sa construction complexe mêlant différents arts et une interactivité accrue, propose de nombreuses manières insoupçonnées de travailler avec les jeunes.

- **Nolan Costerman** - Gaming Factory

16h00 -17h00

Table-Ronde : Parents, enseignants, élèves : Un choc de culture ?

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Martine Rioux** – Ecole Branchée
- **Arnaud Zarbo** – Nadja asbl
- **Nolan Closterman** – Gaming Factory
- **Martin Culot** – Média Animation
- **Marc Dubuisson** - Collège Notre-Dame des Trois Vallées

13H30 – 16H30 PLAYGROUND

LUDOVIA#KIDS : 14 à 18 ans

« 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.

Ce challenge permet d'aborder, à travers la programmation, la démarche d'expérimentation scientifique à partir des capteurs disponibles sur les Raspberry Pi de la Station Spatiale : accéléromètres, gyroscope, baromètre, caméra proche IR, température, humidité relative, etc.

Animation : **La Scientothèque**

L'inscription est obligatoire !

14H30 – 16H30 SALON BLEU

(LUDOVIA#KIDS : 10 à 18 ans)

« CyberAcademy by Euro Space Center »

CyberAcademy est un jeu de plateau coopératif développé par l'Euro Space Center afin de conscientiser les élèves aux enjeux de la CyberSécurité en les plongeant dans la peau d'expert de la CyberSécurité. C'est ensemble qu'ils mettront en place des CyberDéfenses leur permettant d'empêcher les hackers d'arriver à leur fin.

Le jeu est suivi d'une animation permettant d'améliorer la représentation des domaines de la CyberSécurité chez les élèves.

Animation : **Hugo Chot** – Euro Space Center

L'inscription est obligatoire !



13h30 - 14h30

1. **Alain Doutrelepont** : Google Workspace For Education & Chromebook : trucs, astuces & nouveautés au service des enseignants et des élèves.
2. **ScienceNum** : Programmer un jeu... pour apprendre l'électricité.
3. **Jessica Dejas** : Escape Game et le potentiel du jeu dans l'apprentissage.
4. **Cassiopée Henaff** : Comment créer un podcast ?
5. **Pierre Verbiest** : Enrichir son enseignement grâce à la polyvalence de Lynx Whiteboard

14h30 - 15h30

1. **Marianne Grandjean** : Créer un site web pour ma classe avec GoogleSites.
2. **ScienceNum** : Optimisez vos cours de sciences grâce à la carte programmable micro :bit.
3. **Julien François** : Bien-être Numérique : Maîtriser les Écrans avec l'iPad
4. **Canvassadors** : Canva Education : Libérez votre Créativité Pédagogique !
5. **Les Rochdur** : L'IAG, une opportunité pour développer la pensée critique chez les jeunes ?

15h30 - 16h30

1. **Jonathan Ponsard** : Ecole du dehors et numérique amis ou ennemis ?
2. **Tommy Berben** : Mission Zero: Envoie ton programme informatique dans l'espace à bord de l'ISS.
3. **Pierre Verbiest** : Initiation à la programmation créative avec OctoStudio
4. **Sonia Trichili** : Comment intégrer les compétences numériques du FMTN dans sa classe : des outils clé en main pour débiter sereinement.
5. **Manuela Guisset** : Utiliser Miro pour Booster votre enseignement

Le numéro d'ordre mentionné pour ces ateliers correspondra aux numéros des tables de la Learning Room.

13H30 – 17H30 STANDS EXPOSANTS PARTENAIRES
SESSION D'ATELIERS

13h30 -14h00 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en lecture et orthographe pour venir en aide aux élèves DYS

14h00 -14h30 :

Stand Typ10 : Taper (à l'aveugle) au clavier : Initiation avec le programme de dactylographie de Typ10

14h30 – 15h00 :

CANOPE : Lab'adapt : laboratoire des usages de l'outil tablette proposé aux élèves en situation de Handicap

14h30 -15h00 :

Stand Hector : Comment améliorer la gestion de vos prêts de matériel ?

15h00 -15h30 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en mathématique et en tracé pour venir en aide aux élèves DYS

15h30 -16h00 :

Stand CRETH : Comment parler tablette avec mon élève non verbal ?

16h00 – 16h30

CANOPE : Matadapt : plateforme de ressources en ligne avec accès à des tutoriels, des formations et des fiches-conseils

En continu :

Root-Me Pro : Plongez dans l'univers de la cybersécurité de manière ludique et interactive Grâce aux ateliers tournants !

14H30 – 17H30 EXPLORCAMPS SESSION 2A ET 2B



14h30 - 15h30

- **Alyssia Ricci** : Les outils numériques au service de la différenciation
- **Narjiss Aoukach** : Des podcasts pédagogiques pour réinventer l'apprentissage à travers l'audio.
- **Marion Rébier** : Vers l'intégration d'un numérique (plus) responsable dans les projets pédagogiques
- **Sandrine Pasquier et Delphine Gengoux** : Stimuler l'apprentissage d'une langue étrangère grâce à Book Creator.
- **Agnès Peeters** : Escape Games numériques – Quel(s) outil(s) ?
- **François Hardy** : Intégrer le jeu vidéo en classe d'histoire et géographie de P5-S3

15h30 - 16h30

Ateliers pratiques autour des différentes solutions de gestion de terminaux mobiles par les partenaires du SPW-Ecole Numérique (Microsoft, Google et Jamf)

16h30 -17h30

- **Michaël Van Royen** : Accompagner la mise en place du référentiel FMTTN : Quelles collaborations possibles entre enseignants et futurs enseignants ?
- **Céline Marcotte** : IA et Usages pédagogiques et professionnels
- **Jean-François Céci** : La « pré-disponibilité numérique » des supports de cours.
- **Natassia Schutz et Aude Hansel** : Le numérique au service de la communication scientifique.
- **Fabian Demily** : Bougez, Bipez et Apprenez ! La rencontre entre études du milieu, EPS et géocaching.

- **François Mottard** : Le tableur, une autre façon d'exercer les mathématiques, à travers les 3 degrés.

13H30 – 16H30 SALLE MONTE-CARLO
SESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION AVEC LE SGNE



13h30 – 14h30

Des ressources pour aborder le volet numérique du FMTTN sur e-classe

Le numérique s'installe progressivement dans le tronc commun. Les élèves doivent maîtriser quelques notions spécifiques au numérique à partir de la 3e année primaire. Durant cet atelier, nous remettrons en perspective les différents domaines de compétences numériques développés dans le référentiel FMTTN. Ensuite, nous présenterons différentes ressources disponibles sur la plateforme e-classe.be pour outiller les enseignants dans leurs pratiques, dont le numérique.

Cédric van Damme – Service Général du Numérique Éducatif

14h30 -15h30

IA : l'art du prompt pour vos élèves

Les « prompts » ou requêtes sont les questions ou instructions fournies à un agent conversationnel (ChatGPT ou Copilot, par exemple). Un prompt bien formulé conduira l'IA à générer des résultats plus pertinents. Cette intervention abordera les bases du fonctionnement des agents conversationnels et des propositions d'intégration de l'IA dans les cours grâce à des exemples concrets. Les méthodes pratiques pour optimiser la rédaction de prompts seront discutées afin de guider les élèves dans l'utilisation de l'IA et stimuler leur créativité.

Claude Van Opstal – Service Général du Numérique Éducatif

15h30 -16h30

J'améliore mes compétences numériques professionnelles

Venez découvrir la plateforme Pix mise à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B) et comment elle participe au développement des compétences numériques des enseignants.

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 formatifs ont été créés pour les équipes éducatives du fondamental (parcours FMTTN) et du secondaire (parcours Form@ion).

13H30 – 14H30 COFFEE CORNER

5 conseils pour les parents d'enfants à besoins spécifiques

Intervenant : **Vincent Leone** - CRETH

13H30 – 18H40 SALLE DEAUVILLE



13h30 -14h30

Conférence : L'IA, c'est magique !

Découvrez un ensemble de ressources permettant de comprendre différents concepts autour des IA génératives : des plus basiques jusqu'au rôle d'un serveur d'inférence, les bases de données vectorielles et les différents types de RAG.

Intervenant : **Christophe Batier**

14h30-15h30

Conférence : Que penser de l'incitation au numérique et à l'IA en éducation ?

Intervenant : **François Bocquet**

17h30 – 18h20

KEVIN - Conférence Compagnie Chantal & Bernadette

Dans la conférence "Kevin", Arnaud et Jérôme s'attaquent à l'école. Ils jettent un regard naïf mais documenté sur ses fondements, ses valeurs et ses enjeux.

Dans ses créations, la compagnie Chantal et Bernadette aime transformer la démarche scientifique en geste artistique en créant son propre langage théâtral. À travers ses collaborations étroites avec des chercheurs et des chercheuses, elle tente de stimuler l'esprit critique du public en soumettant ses opinions à l'épreuve des faits.

« Quand on parle d'école, on parle toujours du poisson qui s'est échappé... mais jamais du filet. »

Intervenants : **Arnaud Hoedt et Jérôme Piron** - Compagnie Chantal et Bernadette

L'inscription est obligatoire !

KEVIN

ARNAUD HOEDT- JEROME PIRON
COMPAGNIE CHANTAL & BERNADETTE



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

07H50 : TRAIL SPADOIS DE 5 OU 10 KM

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

09H30 – 12H30 COFFEE CORNER

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 – 11h30

Conférence : « Quelques exemples d'activités pour éduquer à l'éthique de l'IA et des algorithmes »

Intervenant : **François Bocquet**



11h30 – 12h30

Conférence : Principes et cadre pour l'utilisation de l'intelligence artificielle dans les travaux académiques : Un Guide de Bonne Pratique.

À travers cette conférence, nous présenterons un guide sur l'intégration de l'IA dans les travaux académiques. Ce guide propose des méthodologies et des normes pour un usage éthique, visant à préserver l'intégrité scientifique et à éviter les risques de plagiat et de biais.

Intervenants : **Ibrahim Bouabbouz et Anas Ahajjam**

09H30 – 12H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

09h30 – 10h30

5 conseils pour les parents d'enfants à besoins spécifiques

Intervenant : **Vincent Leone** - CRETH



SPA

10h30 – 12h30

CréaCamp#Express par Ecole Branchée : Un espace collaboratif pour grandir ensemble !

« Parent à l'ère du numérique : un nouveau rôle ? »

C'est le moment d'explorer les défis et opportunités liés à l'accompagnement des parents dans l'éducation de leurs enfants vers un usage positif et équilibré du numérique. Comment les acteurs du milieu scolaire peuvent-ils soutenir les parents dans l'encadrement des pratiques numériques de leurs enfants ? Quelles stratégies peuvent être mises en place pour renforcer la collaboration entre l'école et la famille dans ce domaine ?

Facilitatrice : **Stéphanie Dionne**

09H30 – 17H30 INNOVATION VILLAGE

Pour EdTech Station et les start-ups qui l'accompagnent, LUDOVIA#BE est l'opportunité de partager son expérience et de faire découvrir aux enseignants et aux élèves le fruit de leurs recherches sur le plan pédagogique et technologique.

En parallèle des démonstrations des solutions proposées par les start-ups, plusieurs thématiques seront abordées à savoir :



#INNOVATION
VILLAGE

- o La relation enseignants-élèves, au cœur de la réussite éducative (pratique des enseignants, carrière & avenir/emploi, méthodologie pédagogique et usages...),
- o Le rôle de l'enseignant dans l'âge de de l'IA,
- o Guider et conseiller les enseignants dans cette transformation digitale et numérique,

10h30 -12h00

Table ronde : « La relation enseignants-élèves, au cœur de la réussite éducative »

Facilitateur : **Jonathan Bauweraerts** - UMon

09H30 – 12H30 PLAYGROUND



(LUDOVIA#KIDS : 10 à 15 ans ou P5 – S3)
« Construire et automatiser des machines simples avec Lego Spike Education ! »

Les participants apprendront à utiliser un robot Lego afin de réaliser un défi alliant programmation, engrenages et...mathématiques ! Après une découverte tout en douceur d'engrenages du quotidien, ils s'exerceront à créer des engrenages efficaces et fonctionnels. Un ultime défi leur sera proposé pour tester leur esprit de collaboration et de résolution de problèmes.

Animation : **ScienceNum**

L'inscription est obligatoire ! Max 15 participants

09H30 – 12H30 SALON BLEU

09h30 -12h30

Atelier cartographie sonore de LUDOVIA#BE

Dans la perspective de réaliser une carte sonore de Ludovia#24, l'atelier vous permettra de mêler démarche créative et pratique numérique. Venez raconter une anecdote, un souvenir, une rencontre, reproduire un son... Vos paroles seront enregistrées et reliées à la carte par une attache parisienne et vous pourrez découvrir un petit programme informatique à manipuler. Cet atelier est l'occasion de transformer un plan en paysage sonore tactile et ainsi de proposer une approche sensible d'une ville ou d'un événement ! Vous participerez à une création collective et interactive en temps réel que vous pourrez ensuite refaire avec vos élèves !

Animation : **Nathalie Caclard**

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

J'améliore mes compétences numériques professionnelles

Découvrez la plateforme Pix mise à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B) et comment elle participe au développement des compétences numériques des enseignants.

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 formatifs ont été créés pour les équipes éducatives du fondamental (parcours FMTTN) et du secondaire (parcours Form@ion).

Flore Lecolier et Alain Ertveldt – Service Général du Numérique Éducatif

10h30 – 11h30

La certification Pix : un plus pour les étudiants du supérieur et de l'EPS

Grâce à la plateforme Pix Certif, les établissements de l'Enseignement supérieur et de promotion sociale ont la possibilité d'organiser des sessions de certification des compétences numériques pour leurs étudiants.

Venez découvrir ce dispositif qui permet la valorisation la reconnaissance des acquis validés.

Françoise Bols – Service Général du Numérique Éducatif

11h30 – 12h30

Mes débuts avec e-classe et Happi en tant que personnes relais

Nous vous présenterons e-classe et ses ressources. Nous vous montrerons comment identifier celles qui répondent à vos besoins. Nous aborderons également les fonctionnalités de groupe et de collaboration présentes sur la plateforme.

En complément de ces informations, nous explorerons Happi, plateforme d'apprentissage et partenaire de vos activités en classe. Happi favorise également la collaboration et le partage via ses outils de communication, et ce, tant entre élèves qu'au sein de votre équipe éducative.

Mélanie Cornez et Benoît Grambras – Service Général du Numérique Éducatif

09-30 – 12H30 EXPLORCAMPS SESSION 3A ET 3B



09h30 - 10h30

- **Jonathan Smets** : Comment organiser le prêt de matériel informatique auprès des enseignant.es et étudiant.es ?
- **Céline Marcotte** : IA et Usages pédagogiques et professionnels
- **Natassia Schutz et Aude Hansel** : **Le numérique au service de la communication scientifique**
- **Delphine Gengoux** : Lilou et Sam, 10 ans, créateurs de mots de passe forts !
- **Agnès Peeters** : Escape games numériques – Quelle(s) forme(s) ?
- **Fabien Deflorenne** : La pédagogie de projet au profit du développement des compétences numériques en Hautes Écoles

11h30 - 12h30

- **Marion Rébier** : Vers l'intégration d'un numérique (plus) responsable dans les projets pédagogiques.
- **Narjiss Aoukach** : Optimiser l'apprentissage avec les cellulaires en classe.
- **Sandrine Pasquier** : Création de films muets en classe de 5 ou 6ème primaire avec Imovie et Piccollage.
- **Michaël Van Royen** : Accompagner la mise en place du référentiel FMTN : Quelles collaborations possibles entre enseignants et futurs enseignants ?

- **Ahmed El Nahtawy** : Le numérique au service du développement des compétences rédactionnelles.
- **François Hardy** : Intégrer le jeu vidéo en classe d'histoire et géographie de P5-S3

10H30 – 12H30 LEARNING ROOM



10h30 - 11h30

1. **Manuela Guisset** : L'IA au service de l'enseignant.
2. **Vanessa Cacciatore** : Quels outils numériques pour développer les mathématiques.
3. **Marianne Grandjean** : (re)découvrez Quizlet, un outil de mémorisation 3.0
4. **Jessica Dejas** : Typebot, construire un bot pédagogique sans code.
5. **Canvassadors** : Canva Education : Libérez votre Créativité Pédagogique !

11h30 - 12h30

1. **Alain Doutrelepont** : Google Gemini et NoteBookLM : l'IA au service des enseignants
2. **Manuela Guisset** : PrimSchool, le carnet de notes numérique qui va vous faire gagner du temps
3. **Julien François** : Intégration de la Réalité Augmentée dans l'enseignement : Un voyage interdisciplinaire avec l'iPad.
4. **Pierre Verbiest** : Initiation à la programmation créative avec OctoStudio.
5. **Sonia Trichili** : Activité débranchée : Les algorithmes dès la maternelle !

Le numéro d'ordre mentionné pour ces ateliers correspondra aux numéros des tables de la Learning Room.

09H30 – 12H30 STANDS EXPOSANTS PARTENAIRES SESSION D'ATELIERS

09h30 -10h00 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en lecture et orthographe pour venir en aide aux élèves DYS

10h00 -10h30 :

Stand Hector : Comment améliorer la gestion de vos prêts de matériel ?

10h30 -11h00 :

Stand Euro Space Center : Sensibilisation à la cybersécurité avec la CyberAcademy

10h30 -11h00 :

CANOPE : Mémoire et processus de mémorisation : ce qu'il faut savoir et quels outils pour aider les élèves

11h00 -11h30 :

Stand Typ10 : Taper (à l'aveugle) au clavier : Initiation avec le programme de dactylographie de Typ10

11h30 -12h00 :

Stand CRETH : Comment parler tablette avec mon élève non verbal ?

11h30 -12h00 :

CANOPE : Vivre et à débriefer un escape-game réalisé en maternelle

12h00 -12h30 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en mathématique et en tracé pour venir en aide aux élèves DYS

En continu :

Root-Me Pro : Plongez dans l'univers de la cybersécurité de manière ludique et interactive Grâce aux ateliers tournants !

JEUDI 24/10 – APRÈS-MIDI : 13H30- 16H30

13H30 – 16H30 SALLE DEAUVILLE



13h30 -13h50

Conférence : La eParentalité, une nouvelle occasion de repenser la coéducation avec l'École

Intervenant : **Jean-François Cerisier** - Laboratoire Techné

Table-Ronde : « eParentalité : connecter parents et école : un défi ? »

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Stéphanie Dionne** – Ecole Branchée
- **Huu-Minh Nguyen** – Enseignant
- **Bérénice Vanneste** – Média Animation
- **Alain Dautrelepont** – Enseignant – Référent numérique
- **Jean-François Cerisier** - Laboratoire Techné

13H30 – 15H30 SALON BLEU

(LUDOVIA#KIDS : 10 à 18 ans)

« CyberAcademy by Euro Space Center »

CyberAcademy est un jeu de plateau coopératif développé par l'Euro Space Center afin de conscientiser les élèves aux enjeux de la CyberSécurité en les plongeant dans la peau

d'expert de la CyberSécurité. C'est ensemble qu'ils mettront en place des CyberDéfenses leur permettant d'empêcher les hackers d'arriver à leur fin.

Le jeu est suivi d'une animation permettant d'améliorer la représentation des domaines de la CyberSécurité chez les élèves.

Animation : **Hugo Chot** – Euro Space Center

L'inscription est obligatoire !

13H30 – 16H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



Rencontre des technopédagogues du supérieur

Les technopédagogues de la quasi-totalité des universités, de la promotion sociale et Hautes Écoles en Fédération Wallonie Bruxelles se réunissent annuellement pour discuter et échanger ensemble.

Cette rencontre à LUDOVIA#Be sera l'occasion de se pencher sur les problématiques nouvelles apparues ces dernières années. Ce sera également l'opportunité de réfléchir à des axes récurrents, 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 aux différentes tables rondes qui vous y seront proposées.

13H30 – 15H30 PLAYGROUND



(LUDOVIA#KIDS : 8 à 12 ans)

« 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.

Animation : **Olivier Lefèvre** - Code 'n Play

L'inscription est obligatoire !

13-30 – 16H30 EXPLORCAMPS SESSION 4A ET 4B



13h30 - 14h30

- **Alyssia Ricci** : Les outils numériques au service de la différenciation.

- **Natassia Schutz et Aude Hansel** : Le numérique au service de la communication scientifique
- **Delphine Gengoux** : Lilou et Sam, 10 ans, créateurs de mots de passe forts !
- **Agnès Peeters** : Escape Game - Quel(s) outil(s) ?
- **François Mottard** : Le tableur, une autre façon d'exercer les mathématiques, à travers les 3 degrés.

15h30 - 16h30

Ateliers pratiques autour des différentes solutions de gestion de terminaux mobiles par les partenaires du SPW-Ecole Numérique (Microsoft, Google et Jamf)

15h30 - 16h30

- **Ahmed El Nahtawy** : Le numérique au service du développement des compétences rédactionnelles.
- **Sandrine Pasquier et Delphine Gengoux** : Stimuler l'apprentissage d'une langue étrangère grâce à Book Creator.
- **Narjiss Aoukach** : Optimiser l'apprentissage avec les cellulaires en classe.
- **Jean-François Céci** : La « pré-disponibilité numérique » des supports de cours.
- **Jonathan Smets** : Comment organiser le prêt de matériel informatique auprès des enseignant.es et étudiant.es ?
- **François Hardy** : Intégrer le jeu vidéo en classe d'histoire et géographie de P5-S3

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

1. **Marianne Grandjean** : Créer un site web pour ma classe avec GoogleSites.
2. **Vanessa Cacciatore** : La boîte à outils pour les DYS
3. **Jessica Dejas** : Escape Game et le potentiel du jeu dans l'apprentissage.
4. **Jonathan Ponsard** : Ecole du dehors et numérique amis ou ennemis ?
5. **Les Rochdur** : L'IAG, une opportunité pour développer la pensée critique chez les jeunes ?

14h30 - 15h30

1. **Canvassadors** : Canva Education : Libérez votre Créativité Pédagogique !
2. **Sonia Trichili** : Comment intégrer les compétences numériques du FMTN dans sa classe : des outils clé en main pour débuter sereinement.
3. **Benoît Naveau** : Intégrer l'intelligence artificielle dans l'apprentissage de la lecture grâce à Book Creator.
4. **Tommy Berben** : Les capteurs ont la main verte ! Découvrez comment fabriquer une serre connectée.
5. **Pierre Verbiest** : Enrichir son enseignement grâce à la polyvalence de Lynx Whiteboard

15h30 - 16h30

1. **Alain Dautrelepont** : Google Workspace For Education & Chromebook : trucs, astuces & nouveautés au service des enseignants et des élèves.
2. **Tommy Berben** : Mission Zero: Envoie ton programme informatique dans l'espace à bord de l'ISS.

3. **Benôit Naveau** : Les astuces pour se lancer avec l'IA
4. **Pierre Verbiest** : Thymio en Classe : FMTTN, de la Théorie à la Robotique.
5. **Les Rochdur** : L'IAG pour aider au développement d'une approche pédagogique différenciée et inclusive.

Le numéro d'ordre mentionné pour ces ateliers correspondra aux numéros des tables de la Learning Room.

13H30 – 16H30 COFFEE CORNER

Comment créer son premier Podcast avec ses élèves ?

Le mot « podcast » est enfin entré dans le dictionnaire ! On l'utilise à tout va et on le consomme partout : en marchant, en faisant son sport ou en conduisant. Si on a l'impression que cette forme sonore ne sert qu'à du divertissement, on va vous prouver qu'elle a des avantages incroyables dans les apprentissages, l'éducation et l'expression des élèves ! Venez nous rejoindre dans cet atelier où vous vous testerez à l'univers du son : micro, interview, montage et écriture pour pouvoir l'intégrer intelligemment dans votre classe.

Animation : **Cassiopée Henaff**

L'inscription est obligatoire !

13H30 – 16H30 STANDS EXPOSANTS PARTENAIRES
SESSION D'ATELIERS

13h30 -14h00 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en lecture et orthographe pour venir en aide aux élèves DYS

14h00 -14h30 :

Stand Typ10 : Taper (à l'aveugle) au clavier : Initiation avec le programme de dactylographie de Typ10

14h30 – 15h00 :

CANOPE : Lab'adapt : laboratoire des usages de l'outil tablette proposé aux élèves en situation de Handicap

15h00 -15h30 :

Stand Apeda : Nos applications préférées en mathématique et en tracé pour venir en aide aux élèves DYS

15h30 -16h00 :

Stand CRETH : Comment parler tablette avec mon élève non verbal ?

16h00 – 16h30

CANOPE : Matadapt : plateforme de ressources en ligne avec accès à des tutoriels, des formations et des fiches-conseils

En continu :

Root-Me Pro : Plongez dans l'univers de la cybersécurité de manière ludique et interactive
Grâce aux ateliers tournants !

13H30 – 16H30 SALLE MONTE-CARLO
SESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION AVEC LE SGNE



Rencontres des CTP et des DRN : « accompagner la transition numérique »

Plusieurs espaces de discussion seront organisés afin de favoriser les partages de connaissances et les retours d'expériences sur la thématique de l'accompagnement de la transition numérique. Ces temps d'échanges sont dédiés aux conseillers technopédagogiques, aux référents numériques et à toute personne intéressée par la thématique, quel que soit le niveau d'enseignement (enseignement obligatoire, de promotion sociale ou supérieur).

Parmi les sujets qui seront abordés : le numérique déconnecté, l'accompagnement des enseignants, la mise en place de plans stratégiques, la découverte des métiers du secteur EdTech, l'hybridation, le FMTTN...

LES ESPACES D'ACTIVITÉS

	<p>Salle Deauville Le théâtre du centre culturel est une salle de spectacle, de style Louis XVI, directement inspiré de l'ancien édifice du 18ème siècle que nous avons rebaptisé « Salle Deauville » accueille la conférence d'ouverture, le LUDOVIA Express et les tables rondes lors de cette édition.</p>
	<p>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 : 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 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>Les ExplorCamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultanément. 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 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>La salle Monte Carlo borde l'espace d'exposition de LUDOVIA#BE. Elle accueille les différentes activités et ateliers animés par le Service Général du Numérique Educatif de la FW-B.</p>
	<p>De style Empire, le Salon Bleu est un magnifique écrin pour accueillir des activités immersives et collaboratives.</p>
	<p>Coffee Corner : Espace de rencontre et d'échange autour d'un café servi par un barista de talent, le coffee corner est aussi des ateliers dans une dynamique de partage de bonnes pratiques.</p>

LES PARTENAIRES DE L'ÉDITION 2024

 <p>Agence du Numérique</p>		 <p>HE2B HAUTE ÉCOLE BRUXELLES-BRABANT</p>
 <p>École branchée ENSEIGNER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE</p>		 <p>Enseignement</p> <hr/>  <p>FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES</p>
<p>#wallcode digital wallonia .be</p>		 <p>ludomag média d'actualité sur l'éducation et le numérique</p>

LUDOVIA#BE EST UNE ORGANISATION

