



LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

PROGRAMME 2024

22 • 23 • 24
OCTOBRE

au Centre Culturel
de Spa

LE MODÈLE SAMR

Le modèle SAMR (**S**ubstitution, **A**ugmentation, **M**odification, **R**edéfinition), élaboré par Ruben Puentedura, est un modèle théorique qui décrit les différents paliers d'intégration des technologies dans une séance de classe selon plusieurs niveaux d'efficacité pédagogique.

SOMMAIRE

Le modèle SAMR	3
Programme	4
Mardi 22/10 Soirée	5
Mercredi 23/10 Avant-midi	6
Mercredi 23/10 Après-midi	11
#NumeriGame	16
Jeudi 24/10 Avant-midi	18
Mes notes	23
Jeudi 24/10 Après-midi	24
Plan	28
Les espaces d'activités	30



Quelques idées de mise en application du modèle SAMR (Tips) vous sont proposées dans ce fascicule mais libre à vous de les compléter avec les découvertes que vous ferez au travers des ateliers.

Participation au contenu : **Alyssia Ricci** – For'J

PROGRAMME

? Renvoi au numéro de page correspondante

MARDI 22/10

SALLE DEAUVILLE 18H30 • 21H30
Soirée inaugurale Animation LUDO-PÉDAGOGIQUE 5

MERCREDI 23/10

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

Trail spadois de 5 ou 10 km	6																							
SALLE DEAUVILLE		6	LUDOVIA #Express	Conférence	Analyse projets	6														Conférences	15			
#INNOVATION VILLAGE			Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif																	8				
PLAYGROUND			LUDOVIA#Kids e-Sport				8					ASTRO-PI Mission Space Lab				12								
LEARNING ROOM				Session 1	10	Session 2				12	Session 3	Session 4	12	Session 5										
EXPLORCAMP			Session 1A	7		Session 1B	7				13	Session 2A	Ateliers	13	Session 2B									
SPA			6	CréaCamp #Express		Cultures Numériques	7														Interventions & Table ronde	11		
SALLE MONTE CARLO			9	Happi	Réalité étendue	Pix	Pix Orga	9														Session d'ateliers en collaboration avec le SGNE	14	
SALON BLEU				Atelier		7	Escape game															LUDOVIA#Kids CyberAcademy	12	
COFFEE CORNER				LUDOVIA #NumeriGame		8	Les Apéros Numériques																Conseils CRETH	14

JEUDI 24/10

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

Trail spadois de 5 ou 10 km	18																								
SALLE DEAUVILLE						Conférence	18																Conférence & Table ronde	24	
#INNOVATION VILLAGE			Un espace dédié aux startups et innovations propres au numérique éducatif																	19					
PLAYGROUND			LUDOVIA#Kids LEGO Spike Education				18					LUDOVIA#Kids Carte Micro:bit				25									
LEARNING ROOM				Session 1	22	Session 2				26	Session 3	Session 4	26	Session 5											
EXPLORCAMP			Session 3A	22		Session 3B	22			25	Session 4A	Ateliers	25	Session 4B											
SPA			Conseils CRETH	19	CréaCamp #Express																		Rencontre des technopédagogues	25	
SALLE MONTE CARLO			21	Pix	Certification Pix	e-Classe & Happi	21																Rencontres des CTP et des DRN	27	
SALON BLEU				Atelier cartographie sonore		20																	LUDOVIA#Kids CyberAcademy	24	
COFFEE CORNER				LUDOVIA #NumeriGame		18	Les Apéros Numériques																	Créer son premier podcast avec ses élèves	26

MARDI 22/10

Soirée



18H30 • 21H30
SOIRÉE INAUGURALE

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) et directeur du Laboratoire de Psychologie du Développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ - CNRS).

« L'ATTENTION EN TENSION : CROYANCE OU CONSTAT SCIENTIFIQUE ? »

Grégoire Borst posera un regard croisé sur l'impact des écrans sur les enfants. Entre plasticité cérébrale et temps d'exposition, il abordera les connaissances actuelles issues de la recherche et brisera quelques fausses croyances.



TIPS SUBSTITUTION

Le clavier « se substitue » au stylo pour la rédaction des travaux.



20H15 • 21H15

• **Mikael Degeer** - Directeur du département des sciences informatiques de la Haute École 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** - UMONS
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-Étienne
À la recherche de l'intelligence artificielle.

MERCREDI 23/10

Avant-midi

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

07H50 TRAIL SPADOIS DE 5 OU 10 KM

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

Communication primée par un comité d'experts, elle a marqué le jury par la triple concordance de son sujet, de sa reproductibilité et de l'analyse des résultats.

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 & Anas Ahajjam**

11H30 • 12H30

ANALYSE DES PROJETS « ÉCOLE 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



SPA

(SOINS
PÉDAGOGIQUES
AUTONOMES)

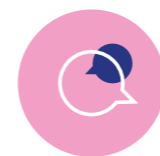
09H30 • 11H30

CRÉACAMP#EXPRESS PAR ÉCOLE 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**



SPA
(SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

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. À 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** – « Passeuse de pixels »



EXPLORCAMP

9H30 • 10H30

EXPLORCAMP SESSIONS 1A & 1B

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 6^{ème} primaire avec iMovie et PicCollage.
- **Agnès Peeters** Escape Games numériques – Quelle(s) forme(s) ?

11H30 • 12H30

- **Jean-François Céci** La « pré-disponibilité numérique » des supports de cours.
- **Michaël Van Royen** Accompagner la mise en place du référentiel FMSTN : quelles collaborations possibles entre enseignants et futurs enseignants ?
- **Natassia Schutz & Aude Hansel** Le numérique au service de la communication scientifique.
- **François Mottard** Le tableur, une autre façon d'exercer les mathématiques, à travers les 3 degrés.
- **Fabien Deflorenne** La pédagogie de projet au profit du développement des compétences numériques en Hautes Écoles.
- **Fabian Demily** Bougez, bippez et apprenez ! La rencontre entre études du milieu, EPS et géocaching.
- **Dorothee Pauls** Initiation au référentiel de FMSTN par le jeu.



SALON BLEU

09H30 • 11H30

COMMENT ACCÉLÉRER VOTRE PÉDAGO- GIE GRÂCE À LA VIDÉO ET 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**



TIPS AUGMENTATION

L'enseignant « augmente » les feedbacks grâce aux quizz en ligne.



#INNOVATION VILLAGE

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 tables rondes seront organisées.

10H30 • 12H00

TABLE RONDE : « ENTREPRENDRE DANS L'EDTECH »

Retours d'expérience d'entrepreneurs passionnés.

Intervenants :

- **Jonathan Bauweraerts** – UMONS
- **Kévin Tillier** – EdTech Station
- **Fedrik De Beul** – TipTong

14H30 • 15H30

TABLE RONDE : « LA RELATION ENSEIGNANTS - ÉLÈVES, AU CŒUR DE LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE

(pratique des enseignants, carrière & avenir/emploi, méthodologie pédagogique et usages...).

Intervenants :

- **Leïla Maidane** – InterSkillar
- **Fedrik De Beul** – TipTong



SALLE MONTE CARLO

SESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION AVEC LE SGNE

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 & Isabelle Marx
Service Général du Numérique Éducatif



PLAYGROUND

09H30 • 12H30

« L'E-SPORT : PROGRESSER, ÉVOLUER OU DÉCOUVRIR » (LUDOVIA#Kids à partir de 10 ans)

Jouer aux jeux vidéo, oui... Mais pas n'importe comment ! **Activit-E** met un point d'honneur à sa pratique de l'eSport 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



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 • 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.

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 ?

12H00 • 12H30
STAND APEDA

Nos applications préférées en mathématique et en tracé pour venir en aide aux élèves DYS.

EN CONTINU
STAND ROOT-ME PRO

Plongez dans l'univers de la cybersécurité de manière ludique et interactive grâce aux ateliers tournants !

10H30 • 12H30
SESSIONS 1 & 2

10H30 • 11H30

- 1) **Alain Doutrelepont**
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

- 1) **Manuela Guisset**
L'IA au service de l'enseignant.
- 2) **Sonia Trichili**
Activité débranchée : les algorithmes dès la maternelle !
- 3) **Julien François**
Intégration de la Réalité Augmentée dans l'enseignement : un voyage interdisciplinaire avec l'iPad.
- 4) **Les Rochdur**
L'IA pour aider au développement d'une approche pédagogique différenciée et inclusive.
- 5) **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.

MERCREDI 23/10

Après-midi



13H30 • 17H00
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 »



TIPS AUGMENTATION

Images, son et outils de mise en page « augmentent » la rédaction des travaux.

14H00 • 15H30
TABLE-RONDE : « MULTICULTURALITÉ NUMÉRIQUE : ENTRE FRACTURE ET ÉDUCATION, QUEL EST LE RÔLE DE L'ÉCOLE ? »

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

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

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 Closterman – Gaming Factory

16H00 • 17H00
TABLE-RONDE - PARENTS, ENSEIGNANTS, ÉLÈVES : UN CHOC DE CULTURE ?

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

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



13H30 • 16H30

« ASTRO-PI, MISSION SPACE LAB POUR INTERAGIR AVEC LA STATION ISS »

(LUDOVIA#Kids 14 à 18 ans)

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...

Animation : **La Scientothèque**



14H30 • 16H30

« CYBERACADEMY BY EURO SPACE CENTER »

(LUDOVIA#Kids 10 à 18 ans)

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



13H30 • 16H30

SESSIONS 3, 4 & 5

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 Google Sites.
- 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** École du dehors et numérique, amis ou ennemis ?
- 2) **Tommy Berben** Mission Zéro : 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 FMTTN 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.



14H30 • 17H30

EXPLORCAMPS SESSIONS 2A & 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 & 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-École 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 ?
- **Jean-François Céci** La « pré-disponibilité numérique » des supports de cours.
- **Natassia Schutz & Aude Hansel** Le numérique au service de la communication scientifique.
- **Fabian Demily** Bougez, bippez et apprenez ! La rencontre entre études du milieu, EPS et géocaching.
- **François Mottard** Le tableau, une autre façon d'exercer les mathématiques, à travers les 3 degrés.

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

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 ?

EN CONTINU

STAND ROOT-ME PRO

Plongez dans l'univers de la cybersécurité de manière ludique et interactive grâce aux ateliers tournants !



SALLE MONTE CARLO

13H30 • 16H30

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 3^{ème} 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).

David Clerens, Teycira Arfaoui, Flore Lecolier & Alain Ertveldt – Service Général du Numérique Éducatif



SALLE DEAUVILLE

13H30 • 18H40

CONFÉRENCES

13H30 • 14H30

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**

Ressources à épingler

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



TIPS SUBSTITUTION

L'affiche numérique « se substitue » à l'affiche papier.



17H30 • 18H20

KÉVIN - Compagnie Chantal & Bernadette

Dans la conférence « **Kévin** », 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 & Jérôme Piron** – Compagnie Chantal et Bernadette

Mes rencontres

Nom

Email

Téléphone

Nom

Email

Téléphone

Nom

Email

Téléphone

Nom

Email

Téléphone



COFFEE CORNER

13H30 • 14H30

5 CONSEILS POUR LES PARENTS D'ENFANTS À BESOINS SPÉCIFIQUES

Intervenant : **Vincent Leone** – CRETH

#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, etc. 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...



JEUDI 24/10

Avant-midi

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

07H50 TRAIL SPADOIS DE 5 OU 10 KM

Départ devant l'office
du tourisme.



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 • 12H30

« CONSTRUIRE ET AUTOMATISER DES MACHINES SIMPLES AVEC LEGO SPIKE EDUCATION ! » (LUDOVIA#Kids: 10 à 15 ans ou P5 – S3)

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**

Max. 15 participants.



09H30 • 10H30

5 CONSEILS POUR LES PARENTS D'ENFANTS À BESOINS SPÉCIFIQUES

Intervenant : **Vincent Leone** – CRETH

10H30 • 12H30

CRÉACAMP#Express PAR ÉCOLE 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 tables rondes seront organisées.

10H30 • 12H00

TABLE RONDE : « LE RÔLE DE L'ENSEIGNANT À L'ÂGE DE L'IA »

Intervenants :

- **Fedrik De Beul** – TipTong
- **Saliou Sarr** – SOSmaths
- **Dimitri Bongers** – BookWidgets

14H00 • 15H30

TABLE RONDE : « GUIDER ET CONSEILLER LES ENSEIGNANTS DANS LA TRANSFORMATION NUMÉRIQUE »

Intervenants :

- **Saliou Sarr** – SOSmaths
- **Dimitri Bongers** – BookWidgets

À tester
absolument!



TIPS MODIFICATION

Les élèves « modifient »
et collaborent en temps réel
sur un document partagé.

09H30 • 12H30

ATELIER CARTOGRAPHIE SONORE DE LUDOVIA#BE

Dans la perspective de réaliser une carte sonore de **LUDOVIA#BE**, 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**

TIPS REDÉFINITION

Vidéos, visio, ressources externes, partager avec d'autres pays, c'est « redéfinir » les limites de la classe.

Mon outil coup de cœur

.....

.....

.....

Ressources à épingler

.....

.....

.....

.....

.....

Astuces numériques

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SALLE
MONTE CARLOSESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION
AVEC LE SGNE

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 & 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 PERSONNE RELAIS

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

Les fonctionnalités de groupe et de collaboration, ainsi que les ressources présentes sur la plateforme e-classe seront présentées afin d'aider à identifier celles qui répondent à vos besoins.

Mélanie Cornez & Benoît Grambras
Service Général du Numérique Éducatif

JEUDI 24/10

Après-midi



SALLE
DEAUVILLE

13H30 • 16H30

13H30 • 13H50

CONFÉRENCE : LA ePARENTALITÉ, UNE NOUVELLE OCCASION DE REPENSER LA COÉDUCATION AVEC L'ÉCOLE

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

13H50 • 16H30

TABLE-RONDE

« ePARENTALITÉ, CONNECTER PARENTS ET ÉCOLE : UN DÉFI ? »

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

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



SALON BLEU

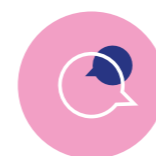
13H30 • 15H30

« CYBERACADEMY BY EURO SPACE CENTER » (LUDOVIA#Kids 10 à 18 ans)

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



SPA
(SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

13H30 • 16H30

RENCONTRE DES TECHNOPÉDAGOGUES DU SUPÉRIEUR

Les technopédagogues 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 • 15H30

« CRÉE TON PROPRE JEU VIDÉO AVEC LA CARTE ÉLECTRONIQUE MICRO: BIT » (LUDOVIA#Kids: 8 à 12 ans)

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.

Animation : **Olivier Lefèvre** – Code N'Play

Chaque atelier est prévu pour 20 enfants max. et aura une durée de 2h.



EXPLORCAMP

13H30 • 16H30

EXPLORCAMPS SESSIONS 4A & 4B

13H30 • 14H30

- **Alyssia Ricci** Les outils numériques au service de la différenciation.
- **Natassia Schutz & 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 - Quel(s) outil(s) ?
- **François Mottard** Le tableur, une autre façon d'exercer les mathématiques, à travers les 3 degrés.

15H30 • 16H30

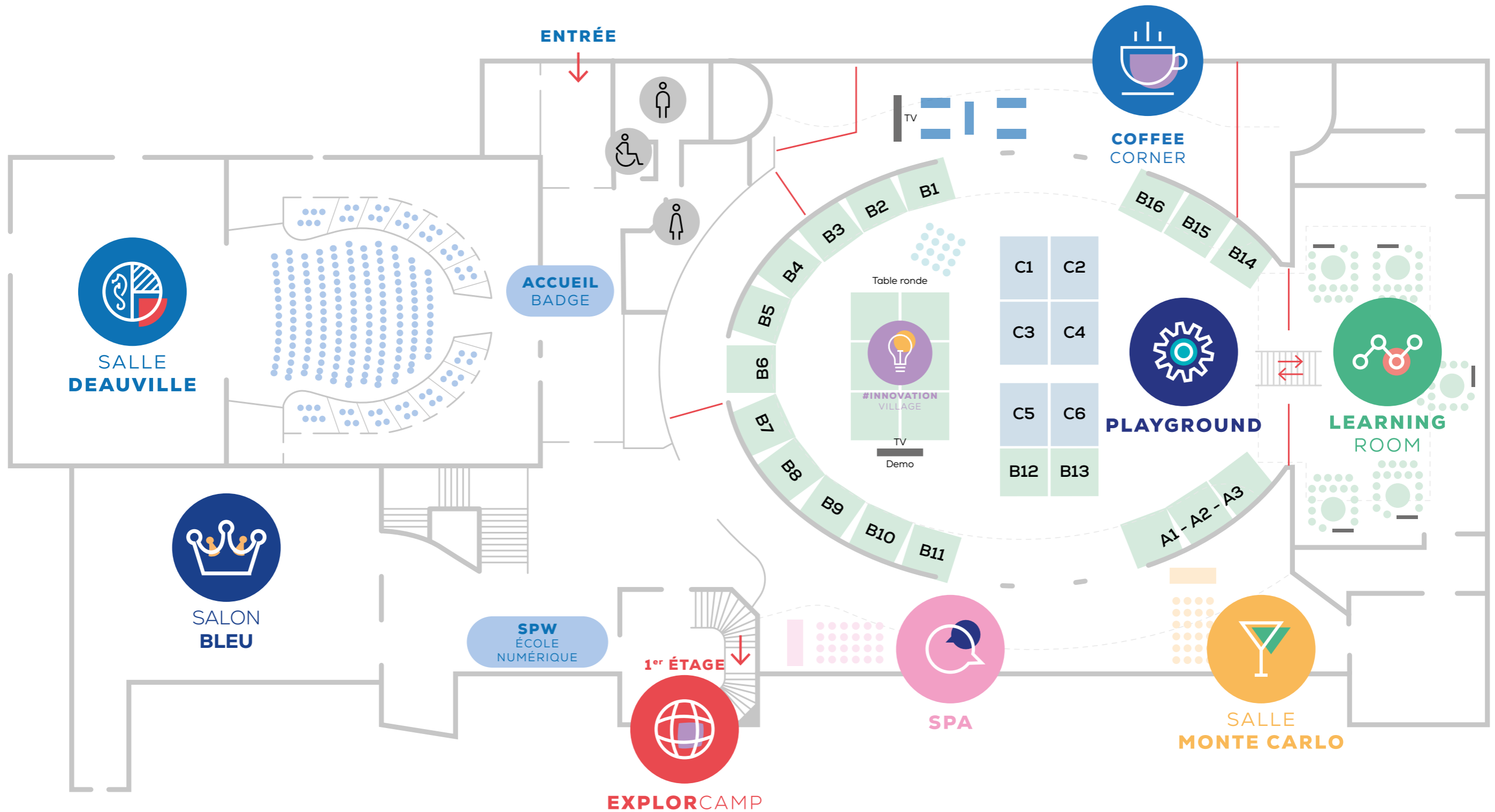
ATELIERS PRATIQUES

Autour des différentes solutions de gestion de terminaux mobiles par les partenaires du SPW-École Numérique (Microsoft, Google et Jamf).

15H30 • 16H30

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

SE SITUER DANS LUDOVIA#BE



A1-A2-A3 Service Général du Numérique Éducatif
B1 Rapépratiques
B2 Ecologic-Reconditionnement
B3 AKTINA
B4 Typ10
B5 Euro Space Center

B6 CRETH (PATH asbl)
B7 Hector Asset Manager
B8 Code en Bois
B9 The Rent Company
B10 Root-Me pro
B11 LSIS informatique
B12 Koesio

B13 APEDA - NUMABIB
B14 For'J - La Scientothèque
B15 #Wallcode : Kodo Wallonie - Code N'Play
B16 -
C1 Lab9
C2 #Wallcode : Hypothèse, SPARKOH!, At All Networks

C3 Signpost
C4 Econocom
C5 Easytis
C6 ESI
INNOVATION VILLAGE EdTech Station - Interactive Academy - InterSkillar - Tip Tong - SOSmaths - UMONS - BookWidgets

La connectivité de l'événement est assurée par **ICT Link**.

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^{ème} 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** est une zone mixte où enseignants et jeunes publics pourront collaborer et découvrir la robotique, l'éducation aux médias, l'expérimentation scientifique et les STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques).



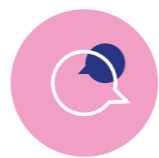
LEARNING ROOM

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 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).



SPA (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.



SALLE MONTE CARLO

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.



SALON BLEU

De style Empire, le **Salon Bleu** est un magnifique écrin pour accueillir des activités immersives et collaboratives.



COFFEE CORNER

Espace de rencontre et d'échange autour d'un café servi par un barista de talent, le **coffee corner** accueille aussi des ateliers dans une dynamique de partage et de bonnes pratiques.

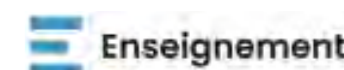
LES PARTENAIRES DE L'ÉDITION 2024



Agence du Numérique



HAUTE ÉCOLE BRUXELLES-BRABANT



LUDOVIA#BE EST UNE ORGANISATION



