

DOSSIER DE PRESSE :

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

21 • 22 • 23
OCTOBRE
2025

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

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 sixième édition LUDOVIA#BE :

- LUDOVIA#BE a reçu l'agrément IFPC et intègre donc le programme des formations en interréseaux.
 - Code formation 190202413/53572 ; 53573 et 53574
- Des collaborations renforcées mais également de nouvelles :
 - Avec le **Service Général du Numérique Educatif** de la FW-B.
 - Avec **EdTech Station** et la présence de start-ups du secteur.
 - Avec **Ecole Branchée** et l'organisation de CréaCamps.
 - Avec l'**AFT-RN**, l'association française des référents numériques.
 - Avec quatre universités wallonnes pour le parcours **<DigDida>**
 - Avec deux **hautes écoles** et leurs étudiants futurs enseignants.
- Deux grandes nouveautés pour cette édition :
 - Un **Barcamp IA/Edu** ou l'occasion de dresser des scénarios d'avenir.
 - **<DigDida>** un parcours dédié à la didactique du numérique et de l'informatique.
- LUDOVIA#BE accueille, comme chaque année, la **rencontre annuelle des technopédagogues** et des **délégués référents numériques**. Ils seront rejoints par la délégation française de l'AFT-RN.

LUDOVIA#BE propose un **programme coconstruit**, diversifié sur des thématiques comme : l'IA, la cybersécurité, la sobriété numérique, l'éducation aux médias numériques, les attendus du référentiel FMTTN 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 LUDOZIA#BE 2025 :

MERCREDI 22/10 :

« LA COÉDUCATION EN ACTION : CRÉER DES OUTILS ET DES STRATÉGIES ÉCOLE-FAMILLE POUR UN USAGE RÉFLÉCHI DU NUMÉRIQUE ET DE L'IA »

JEUDI 23/10 :

« CRÉER SON PARFAIT ASSISTANT PÉDAGOGIQUE AVEC L'IA »

Facilitatrice : Stéphanie Dionne - Ecole Branchée

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

PROGRAMME

SMARTPHONES, USAGES ECLAIRÉS ET ÉDUCTIONS AUX MÉDIAS

L'objectif de LUDOVIA#BE est de briser certaines croyances face au numérique, aux smartphones, à leurs usages et au développement des apprentissages.

Les thématiques abordées lors des différents moments sont souvent proches et soulèveront probablement des interrogations communes qui trouveront réponses dans le parcours. Mais cela n'est pas innocent !

Ce véritable **fil rouge** débutera avec la conférence d'ouverture consacrée à la place du smartphone en classe. Cette dernière apportera des pistes et des éclaircissements sur les possibilités pédagogiques et sur les usages juvéniles. Des sujets qui pourront être saisis par les participants et développés, en fonction de leurs parcours, dans les ateliers, les CréaCamps ou les tables rondes.

Tables rondes

MERCREDI 22/10 :

Entre prudence et sobriété numérique : développer des usages éclairés

À la convergence entre la sobriété, la prudence numérique et l'hygiène, les échanges apporteront un éclairage sur les usages numériques, leurs impacts potentiels en termes de sécurité ou d'environnement, sur les responsabilités qu'elles soient individuelles ou institutionnelles. Pour une éducation au numérique qui émancipe ses utilisateurs.

JEUDI 23/10 :

Éducation aux médias numériques et citoyenneté des jeunes

À une époque où les sources d'information se multiplient, où la manière de s'informer, notamment des jeunes, évolue. Une époque où l'intelligence artificielle et la désinformation sont des enjeux de démocratie, il est nécessaire de conjuguer l'éducation aux médias et cultures numériques dans un objectif de coéducation.

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

RENCONTRE DES TECHNOPÉDAGOGUES ET RÉFÉRENTS NUMÉRIQUES

LUDOVIA#BE EST DEvenu LE RENDEZ-VOUS ANNUEL DES TECHNOPÉDAGOGUES DE LA QUASI-TOTALITÉ DES UNIVERSITÉS ET HAUTES ÉCOLES EN FÉDÉRATION WALLONIE BRUXELLES. S'ILS SE RÉUNISSENT RÉGULIÈREMENT POUR ÉCHANGER ET MUTUALISER LEURS COMPÉTENCES, LUDOVIA#BE EST L'OPPORTUNITÉ DE RENCONTRER ÉGALEMENT LES COLLÈGUES DE L'ENSEIGNEMENT OBLIGATOIRE, AINSI QUE LES RÉFÉRENTS NUMÉRIQUES.

CETTE RENCONTRE EST L'OCCASION DE SE PENCHER SUR L'ENTRÉE FUTURE DU RÉFÉRENTIEL FMTN DANS L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE. LA PARTICULARITÉ DU DÉPLOIEMENT TRANSVERSAL ENTRE LES MATIÈRES IMPLIQUE DE QUESTIONNER LA FORMATION DES FUTURS ENSEIGNANTS MAIS AUSSI L'ACCOMPAGNEMENT DES PROFESSEURS EN FONCTION.

LORS DE CETTE ÉDITION, L'IMPACT DE L'IA SUR LE QUOTIDIEN DE LA VIE ACADÉMIQUE SERA ÉGALMENT AU COEUR DES DÉBATS.

ACCUEILLIR CES RENCONTRES, LORS DE LUDOVIA#BE, TÉMOIGNE DU SOUTIEN ET DE L'ACCOMPAGNEMENT DU TRAVAIL EFFECTUÉ PAR CES TECHNOPÉDAGOGUES DANS L'EXPLOITATION DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF ET LA MISE EN PLACE DE PRATIQUES COLLECTIVES ET PARTAGÉES.

BARCAMP IA/EDU

Le BarCamp IA/Edu de LUDOVIA#BE est un forum ouvert, une non-conférence, où les participants nourrissent tous, à un titre ou à un autre, les échanges quant à leurs visions futures de l'IA en milieu d'apprentissage.

Au départ de « Pechakuchas » les tables de discussion aborderont les thèmes de la didactique, de la collaboration avec l'IA, des aspects technique et de l'évaluation.

Parcours didactique du numérique

Parler de didactique, c'est interroger ce que l'on enseigne, comment on l'enseigne, et comment les élèves s'approprient ces savoirs.

- Avec le fil rouge <DigDida>, nous vous invitons à explorer la didactique du numérique, qu'elle concerne l'informatique, les médias numériques ou les technologies de l'information et de la communication (TIC).

Les ateliers, formations, retours d'expériences et échanges seront identifiés dans le programme pour découvrir le « numérique » lui-même, clarifier ses enjeux didactiques et l'aborder comme un objet d'enseignement à part entière. Quels savoirs enseigner ? Comment les structurer ? Quels obstacles rencontrent les élèves ?

Pour tous les enseignants curieux de questionner leurs pratiques... et de les faire évoluer !

Conférences

Le défi d'éduquer à un numérique acceptable

par Louis Derrac - Latitudes

Typologie des prudences numériques en éducation

par Jean-François Céci – ULiège

IA dans l'enseignement : la réponse de la FW-B ?

par Claude Van Opstal – Service Général du Numérique Éducatif

L'impacts de l'IA sur les travaux académiques

par Jean-François Van de Poël – Université de Lausanne

Quand l'IA pèse lourd sur la planète

par Sarah Descamps - UMons

L'éducation aux médias comme moyen de prévention des dangers liés aux usages des réseaux sociaux ?

par Claire Berlage - Conseil Supérieur de l'Éducation aux médias

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.



« ON N'ASSISTE PAS À LUDOVIA#BE,
ON Y PARTICIPE ! »

CONFÉRENCE INAUGURALE
21 OCTOBRE 2025

Smartphone en classe :
ennemi public ou allié pédagogique ?

ANNE CORDIER & JEAN-FRANÇOIS CERISIER

QU'EMPORTENT LES ÉLÈVES DANS LEURS POCHE ?

RÉSEAUX SOCIAUX, VIDÉOS, APPLIS, JEUX... CES USAGES NUMÉRIQUES FAÇONNENT LEURS FAÇONS D'APPRENDRE, DE COMMUNIQUER, DE SE DISTRAIRE.

ENTRE RISQUES ET LEVIERS PÉDAGOGIQUES, CETTE CONFÉRENCE EXPLORE CE QUE LE NUMÉRIQUE FAIT À L'ÉCOLE ET CE QUE L'ÉCOLE PEUT EN FAIRE.



JEAN-FRANÇOIS CERISIER - UNIVERSITÉ DE POITIERS



ANNE CORDIER - UNIVERSITÉ DE LORRAINE

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 disponible sur le site de l'événement (www.ludovia.be) 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 21 octobre 2025 (18h30 – 22h)
- Mercredi 22 octobre 2025 (09h – 17h30)
- Jeudi 23 octobre 2025 (09h – 16h30)

LUDOVIA
FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

21 · 22 · 23
OCTOBRE
2025 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



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

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.

SITE : [HTTPS://WWW.DIGITALWALLONIA.BE/EDUCATION/](https://www.digitalwallonia.be/education/)

[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.

BarCamp

Un barcamp est une conférence ouverte et participative, où le contenu est créé et défini par les participants eux-mêmes. Contrairement aux conférences traditionnelles, il n'y a pas de conférenciers prédéfinis, ni de programme fixe. L'événement est une "non-conférence" où les participants partagent leurs connaissances, expériences et idées à travers des discussions et des ateliers spontanés. Pour LUDOVIA#BE, nous avons toutefois décidé de le faire précéder d'une séance de pechakucha.

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

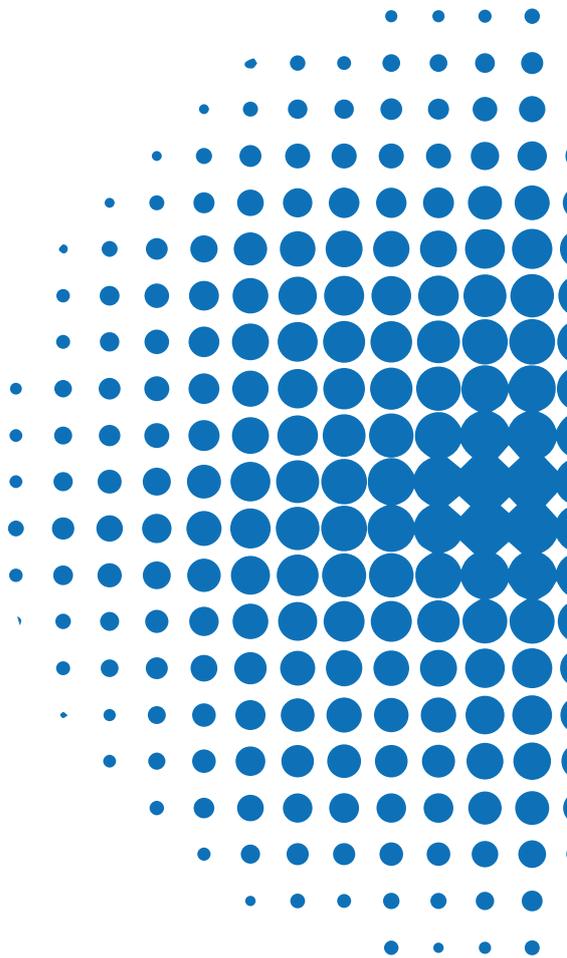
Les explorcamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers durant lesquelles des enseignants qui favorisent de nouvelles pratiques pédagogiques avec les élèves, en utilisant le numérique partagent leurs expériences avec leurs pairs.

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/>

Pechakucha

Le Pechakucha est un format de présentation orale qui utilise 20 diapositives, chacune présentée pendant 20 secondes, pour une durée totale de 6 minutes et 40 secondes.

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. (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

21 · 22 · 23
OCTOBRE
2025 à Spa

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

digital
wallonia
4.Edu


Wallonie
Relance