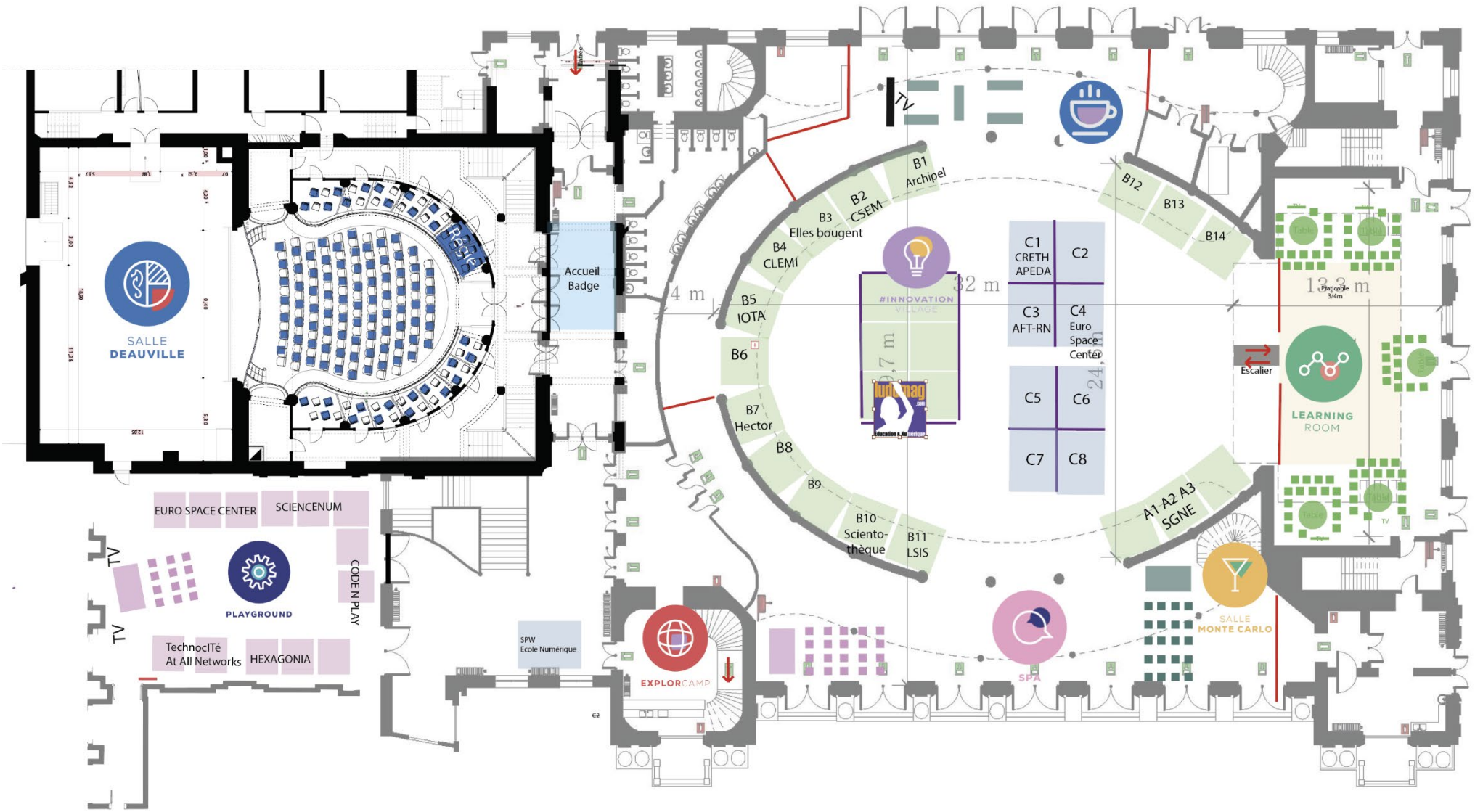




SE SITUER DANS LUDOVIA#BE



A1–A2–A3 : Service Général du numérique Educatif	B8 : Evidence B	B16 :
B1 : Archipel	B9 :	C1 : CRETH - APEDA
B2 : CSEM	B10 : Scientothèque	C2 :
B3 : Elles bougent	B11 : LSIS informatique	C3 : AFT-RN
B4 : CLEMI	B12 :	C4 : Signpost
B5 : IOTA	B13 :	C5 :
B6 : Econocom	B14 :	C6 : Prof en poche
B7 : Hector Asset Manager	B15 :	C7 : Euro Space Center
		C8 : ESI

- Innovation Village : EdTech Station - Noleij - IRTS - VraiLearning - Skema - 8gameLearn – ENIRE VR – BookWidgets - BookWidgets

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).

Ces approches complémentaires permettent de penser le numérique non seulement comme un outil, mais aussi comme un objet d'enseignement à part entière. Quels savoirs enseigner ? Comment les structurer ? Quels obstacles rencontrent les élèves ?

Ateliers, mises en situation, retours d'expériences et échanges seront au programme pour découvrir le « numérique » lui-même, clarifier ses enjeux didactiques et mieux l'intégrer en classe.

Pour tous les enseignants curieux de questionner leurs pratiques... et de les faire évoluer ! Nous vous invitons à repérer, dans le programme, les activités précédées du mot-clef : <DigDida>. Celles-ci accorderont une attention particulière à la didactique du numérique.

Nous vous invitons également à exploiter ce carnet et l'enrichir de vos notes, réflexions et coups de cœur.

Quels savoirs dois-je enseigner ?	Les obstacles rencontrés par mes élèves ?	Mes enjeux didactiques ?	Quelles pratiques dois-je faire évoluer ?

LES RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN :



PROGRAMME

MARDI 21/10 : 18H30 - 21H30

18H00 – 21H30 SALLE DEAUVILLE : SOIRÉE INAUGURALE



18h00 – 18h30
Accueil

18h30 – 19h00
Ouverture officielle

19h00 – 20h15
Conférence inaugurale

Smartphone en classe : ennemi public ou allié pédagogique ?

Qu'emportent les élèves dans leurs poches ? 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.

Anne Cordier - Université de Lorraine & **Jean-François Cerisier** - Université de Poitiers

20h15 – 21h15

- **Mikael Degeer**, directeur du département pédagogique de la Haute École Charlemagne - 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 :

- TBA
- TBA
- TBA
- TBA

MERCREDI 22/10 – AVANT-MIDI : 09H30 - 12H30

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

Compétences numériques : entre éducation et citoyenneté

Panel à finaliser : projet DW4Edu – DW4Citizen

La cyber, je gère... élèves, enseignants ou écoles tous dans la surface d'attaque.

Panel :

Sébastien Place – Microsoft

Alain Dautrelepont – Google For Education Certified Trainer

Diane Rambaldini – Lumérique

Hadi El Khoury – Lumérique

Facilitateur : **Jérémy Grandclaudon** – Agence du Numérique

09H30 – 12H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

09h30 – 10h30



Présentation du guide international sur la parentalité numérique du CLEMI coproduit avec l'UNESCO.

L'éducation aux médias et à l'information (EMI) et la parentalité numérique en particulier sont devenues une source de préoccupation majeure pour les parents et les décideurs politiques, ce qui en fait une priorité mondiale. Le guide international en parentalité numérique combine des connaissances scientifiquement fondées et des stratégies d'accompagnement pratiques. Il propose des articles rédigés par des chercheurs spécialisés dans le domaine ainsi que des retours d'expérience d'acteurs de terrain, de praticiens et d'éducateurs, choisis pour leur expertise et leurs points de vue inspirants.

Laure Delmoly - CLEMI

CréaCamp : La coéducation en action : créer des outils et des stratégies école-famille pour un usage réfléchi du numérique et de l'IA

Durant cet atelier CréaCamp, les participants exploreront des façons concrètes de soutenir la coéducation autour des enjeux liés au numérique et à l'intelligence artificielle. À partir de situations vécues et d'échanges professionnels, ils seront invités à concevoir des outils de communication, imaginer des projets école-maison et expérimenter des ressources numériques, incluant des outils d'IA.

Les participants pourront donc :

- Réfléchir aux pratiques pédagogiques actuelles qui intègrent le numérique et l'IA à l'école.
- Sensibiliser les parents à ce que vivent et font leurs enfants en ligne.
- Apprendre à soutenir la collaboration école-famille autour des enjeux numériques.

Chaque personne participante repartira avec des créations transférables, des stratégies adaptées à son milieu et un plan d'action pour renforcer la collaboration entre l'école et les familles.

Facilitatrice : **Stéphanie Dionne**

09H30 – 11H30 EXPLORCAMPS SESSION 1A ET 1B

09h30 -10h30



- **Vincent Backeljau** : L'IA en enseignement fondamental : du clic à la création, des usages adaptés à chaque cycle.
- **Michaël Van Royen** : Un dispositif pour aborder les 4 axes du référentiel numérique de la FMTN en primaire ? Challenge accepted !
- **Maud Dehousse** : Tissez des liens solides avec les familles grâce à l'intelligence artificielle.
- **Justine Michaux & Amélie Bastid** : Apprendre à entendre, entendre pour apprendre : l'audio au cœur de l'inclusion
- **Isabelle Lemineur** : L'utilisation de chatbots pour le coaching dans l'enseignement supérieur
- **Patricia Corieri & Aurore Martin** : Enseigner le climat à l'ère du numérique : la technologie au service du climat avec Climate Detectives

10h30 -11h30

- **Andrés Marques-Garcia** : Enseigner le français et la citoyenneté à des réfugiés : l'IA comme pont vers l'intégration
- **Louise Monaux** : Connaître son profil d'informé.e pour mieux développer son esprit critique.
- **Catherine Van Malsack** : Modélisation et impression 3D et si nous abordions la géographie autrement ?
- **Marion Rébier** : Guide de bonnes pratiques pour une conception pédagogique éco-responsable.
- **Vincent Léone & Amélie Bastid** : Réinventer l'autonomie à l'école à l'heure de l'intelligence artificielle.
- **Sandrine Pasquier** : Favoriser l'expression orale avec les applications Draw and tell et Chatterpix (IPAD).

11h30 -13h30

Challenge LUDOVIA#Entreprise

Les futurs enseignants de la HE2B et de la HECh relèveront le défi de créer un projet sur une île paradisiaque où ils devront prendre en considération des contraintes comme la vie en société, la préservation du patrimoine culturel, l'impact environnemental mais aussi le

développement économique lié au tourisme tout en respectant l'activité locale. Dans un environnement Minecraft, ils devront s'approprier l'activité pour en faire une ressource pédagogique qui sera évaluée par un panel d'experts.

Animation : **Gérard Destrait** – At All Networks en partenariat avec TechnocITé

Experts : **Louise Marée** – DW4Circular ; **Olivier Ruol** – DW4Citizen ; **Amandine Coutant** – EdTech Station ; ? - Pédagogue

09H30 – 12H30 SALON BLEU - PLAYGROUND

Les activités seront partagées entre des moments de découverte et des défis proposés tout au long des deux journées qui constituent LUDOVIA#BE et des ateliers thématiques fixés à des horaires précis



ENCADRÉ : "EN PERMANENCE DANS L'ESPACE PLAYGROUND"

À la découverte d'HEXAGONIA !

Hexagonia est un jeu éducatif et immersif qui donne vie aux compétences STEAM et qui fusionne aventure stratégique et pédagogie STEAM (Sciences, Technologies, Ingénierie, Arts et Mathématiques). Conçu comme un outil éducatif, Hexagonia vise à renforcer les compétences transversales des élèves, à promouvoir une approche STEAM et à sensibiliser aux enjeux écologiques et sociaux.

Anthony Jacques – TechnoBel

Challenges robotiques « Mission Mars avec Thymio »

Plongés dans un scénario de mission spatiale, les élèves seront amenés à découvrir les métiers qui se cachent derrière l'exploration de planètes lointaines : ingénieur en robotique, programmeur... Leur objectif ? Sauver un robot en détresse sur Mars ! À travers une série de défis progressifs, ils apprendront à donner des instructions précises, à utiliser des boucles et conditions, et à tester leurs solutions dans des environnements simulés. Un atelier immersif qui combine pensée logique, résolution de problèmes et esprit d'équipe, tout en éveillant la curiosité pour les professions de la robotique.

Kodo Wallonie

Concours Robotix's : un défi pour les classes d'Europe.

Robotix's est un projet multidisciplinaire à la fois scientifique, technique et ludique où les élèves peuvent mettre leur créativité au service d'un projet qui combine mécanique, électronique et informatique. Ces filières liées aux STEM (Sciences, Technologies, Engineering, Mathématiques) ne sont pas réservées qu'aux hommes.

Etienne Martin - SPARKOH!

<DigDida> Programmer en classe, des outils, des outils ... oui, mais des concepts aussi !

Le volet numérique du FMTN propose de travailler trois concepts fondamentaux (boucle, condition, variable) en programmation. Arriverez-vous à les identifier et les utiliser dans des outils éducatifs destinés à différents groupes d'âge ? À chaque heure de la journée, découvrez un nouveau challenge à relever !

Kéver Loïc & Aurélie Dobritch - ScienceNum

10h30 -11h30

De la reproduction des plantes à fleurs au potager connecté

Une séquence de cours et une malle pédagogique à votre disposition pour allier initiation à la programmation (FMTN) et apprentissage en sciences.

Nathalie Clausse – SPARKOH !

11h30 -12h30

Conscientiser aux enjeux de la cybersécurité par le jeu avec "Opération Cyber Espace"

Comment amener les élèves à comprendre les dimensions sociétales, professionnelles et citoyennes du numérique ? Comment capter leur attention, stimuler la curiosité et susciter des vocations, dans un domaine souvent perçu comme trop technique, fermé et stéréotypé ?

Ce serious game et ses ressources pédagogiques complémentaires visent à ouvrir un espace de découverte, de réflexion et de projection vers les réalités concrètes de la cybersécurité et les métiers qui la composent.

Hugo Chot - Euro Space Center



10h30 -11h30

Atelier Future of IA

Future of IA est un atelier sans écran. Il permet d'explorer les nouveaux métiers liés à l'intelligence artificielle et s'interroger sur ses enjeux. En imaginant une solution à une problématique sociale ou environnementale, les élèves sont amenés à combiner des fonctionnalités en lien avec l'IA. Ils devront construire une équipe pluridisciplinaire pour relever le défi qui leur est proposé.

À travers plusieurs mini jeux, les équipes vont déconstruire les stéréotypes liés aux biais et creuser les enjeux de fiabilité et d'impact environnemental de l'IA.

Louis Derrac – Latitudes

11h30 -12h30

40 idées simples pour utiliser le numérique en classe

Cet atelier s'adresse à toutes les disciplines et à tous les niveaux. Il présentera non pas une trousse à outils mais plutôt un panel d'usages simples d'intégration du numérique en classe, de la préparation de cours jusqu'à l'évaluation.

Marie Soulié – Professeure de français



09h30 – 10h30

Pix Orga pour développer les compétences numériques de mes apprenants : atelier de prise en main.

Découvrez le dispositif « Pix Orga », de la création d'une campagne Pix à l'exploitation des résultats des apprenants et l'accompagnement des compétences numériques.

Pix Orga est l'outil idéal pour aborder les attendus numériques du FMTN avec les élèves du secondaire dès la rentrée 2026. Il permet également d'aborder des compétences numériques transversales (préparation d'un exposé, éducation aux médias, cybersécurité, maîtrise des outils de bureautique...) ou disciplinaires (informatique, mathématique...).

Isabelle Marx – Service général du Numérique éducatif

10h30 -11h30

E-classe, la plateforme de ressources éducatives

La plateforme e-classe propose gratuitement plus de 10 000 ressources informatives, didactiques et pédagogiques destinées à outiller les équipes éducatives dans un contexte de transition numérique. Elle intègre également des fonctionnalités permettant la co-construction de contenus entre pairs, la mise sur pied de communautés de partage, la création de parcours interactifs et un annuaire des opérateurs... Découvrez ces fonctionnalités de cette présentation.

Anne Belien – Service général du Numérique éducatif

11h30-12h30

Créer des activités interactives avec H5P

H5P propose une cinquantaine d'activités interactives différentes tels que des quiz, des présentations, des jeux, des vidéos interactives et bien d'autres encore. Gratuit et open source, ces activités permettent de développer des situations d'apprentissage adaptées et spécifiques à vos objectifs pédagogiques. Disponibles dans la plateforme Moodle, leur conception et leur configuration ne nécessitent pas de compétences en programmation. Nous vous proposons de vous guider concrètement dans la création d'activités interactives avec H5P.

Grégory Loidts – Service général du Numérique éducatif



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

10h30 - 11h30

1. **Alain Dautrelepont** : Google Gemini et NoteBookLM : l'IA au service des enseignants.
2. **Les RochDur** : Microlearning et IA, un combo gagnant pour des contenus engageants.
3. **Isabelle Fievet** : Gérer sa classe en îlots à l'aide du numérique Tips and Tricks.
4. **Ludovic Riga** : De joueur à créateur : scénariser ses cours avec Minecraft Education.
5. **Pierre Verbiest** : Canva 2.0 : plus qu'un outil, un allié pédagogique.

11h30 - 12h30

1. **Ludovic Riga** : Créer des chatbots IA pour personnaliser l'apprentissage des élèves.
2. **Tommy Berben** : Pixel Power : créez votre premier jeu vidéo avec MakeCode Arcade.
3. **Vanessa Cacciatore** : Ludifier l'apprentissage des élèves grâce à un Escape game pédagogique.
4. **Les RochDur** : Et si l'IA générative devenait un levier pour aiguïser l'esprit critique ?
5. **Marianne Grandjean** : La boîte à outils numériques pour soutenir l'apprentissage des langues

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.



Les Podcasts de LUDOMAG

09h30 -10h30 : La coéducation en action

10h30 - 11h00 : Les STE(A)M en classe

11h30 – 12h00 : Prudence numérique : La cyber c'est gérable ?

13h30 -14h00 : La tech : une question de genre ?

14h30 – 15h00 : Se construire une culture numérique : un indispensable ?

15h30 – 16h00 : Didactique du numérique : que faut-il apprendre ?

16h30 – 17h00 : Y a-t-il une place pour les EdTech ?

09H30 – 17H30 STANDS EXPOSANTS PARTENAIRES

- **Stand Hector Asset Manager** : « Révolutionnez votre gestion d'inventaire et de prêts de matériel ! »
- **Stand CLEMI** : Présentation du guide international sur la parentalité numérique du CLEMI coproduit avec l'UNESCO mettant en regard différents experts et acteurs de terrain dans ce domaine.
- **Stand CSEM** : Présentation des outils et ressources pédagogiques du CSEM.
- **Stand AFT-RN** :
 - Découverte des applications de la classe du lama par **Maxime Becquet** - ERUN & développeur des applications
 - Créer des reportages et émissions WebTV avec les élèves par **Valérie Fournier** – ERUN
- **Stand Elles bougent** : Découvrez les témoignages passionnants d'ingénieures et techniciennes et devenez peut-être une des « marraines » de l'association.
- **Stand Archipel** : A clarifier
- **Stand CSEM** : Présentation des ressources en lien avec l'éducation aux médias et le référentiel FMTTN dans la perspective de la semaine de l'EMI.
- **Innovation Village - Bookwidgets** : Créer des exercices numériques en un rien de temps avec l'assistant IA dans BookWidgets.
- **Stand Signpost** : Intelligence artificielle et outils numériques : des alliés concrets pour l'enseignement secondaire et supérieur.

13H30 – 17H00 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



13h30 - 14h30

Educator 2070 : L'escape Game pour découvrir « EducoNetImpact »

Participez à un escape game pour explorer les enjeux de la sobriété numérique et découvrir le guide pédagogique EducoNetImpact. Cet atelier ludique et réflexif vous invite à comprendre l'impact environnemental du numérique, à imaginer des actions éducatives concrètes et à coconstruire une charte de bonnes pratiques pour un usage plus responsable.

Sarah Descamps – UMon

14h30 – 15h30

Réaliser un jeu de société pédagogique physique avec l'outil numérique

Les jeux « Timeline » et « Défi nature » seront explorés pour leurs potentiels et leur capacité à s'adapter à toutes les disciplines et aux différents niveaux.

Rodrigue Collard – Wallonie Bruxelles Enseignement

15h30 – 17h30

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.

Les échanges s'appuient sur des « Pechakuchas » avant de se poursuivre lors de tables de discussion. 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.

- **Jean-François Van de Poël** – UNIL : *Homo Docens 2.0 : cohabiter avec l'intelligence artificielle*
- **Lyonel Kaufmann** - HEP Vaud : *<DigDida> Assiste-t-on, non seulement à l'irruption d'une nouveauté technologique, mais également à une révolution cognitive du mode d'acquisition des connaissances ?*
- **Les RochDur** : *L'IA, catalyseur d'un renouveau de l'évaluation scolaire ?*
- **François Jacques** – Try-Again.be : *Plateforme d'agents IA : Comment concevoir un guichet unique pour élèves, enseignants et personnel administratif ?*

14H00 – 17H30 SALLE DEAUVILLE



14h00 - 14h15

Conférence : « Le défi d'éduquer à un numérique acceptable »

Le numérique acceptable est émancipateur, et non aliénant. Il est choisi, et non subi. Et surtout, il est soutenable écologiquement et socialement. Dans un monde aux ressources finies, en proie à de multiples crises sociales, écologiques, géopolitiques, que peut signifier éduquer à un numérique acceptable ?

Louis Derrac - Latitudes

14h15 - 14h30

Conférence : « Typologie des prudences numériques en éducation »

Comment intégrer les enjeux sociétaux et environnementaux du numérique dans les pratiques pédagogiques ? Pour y répondre un outil didactique fondé sur la notion de « prudence numérique », elle-même structurée sur plusieurs niveaux, a été testé auprès de trois profils d'enseignants. Cette typologie a été introduite pour observer comment ces derniers interprètent les concepts et les appliquent dans des contextes d'apprentissage voire personnels. Les premiers résultats de cette recherche montrent une adhésion des enseignants à l'idée de modération numérique dans leurs pratiques. Ils mettent en lumière des leviers de transformation qui permettent aux enseignants de cocréer des solutions éducatives numériques adaptées à leurs contextes pédagogiques.

Jean-François Céci – ULiège

14h30 – 16h00

Table-Ronde : « Entre prudence et sobriété numérique : développer des usages éclairés »

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Sarah Descamps** – UMon
- **Jean-François Céci** - ULiège
- **Diane Rambaldini** - Lumérique
- **Hadi El Khoury** – Lumérique
- **Louis Derrac** - Latitudes

16h30 – 17h30

Controverse-débat : « ChatGPT comble le désir de savoir et tue le désir d'apprendre » - D'accord ou Pas d'accord ?

Dans l'atelier de « Controverse-Débat », les participants sont répartis en 4 groupes défendant chacun un point de vue : 2 groupes POUR (les Techno-Scientistes & les Techno-Réalistes) et 2 groupes CONTRE (les Humano- Optimistes & les Humano-Pessimistes). Chacun dispose d'une fiche qui présente leur « Credo » avec des citations de personnalités identifiées. Les 4 équipes disposent d'un temps pour préparer leurs arguments en vue de la controverse. Aide à la conception de cours, assistant de rédaction, les IA génératives sont-elles les amies ou les ennemies de l'apprentissage ?

Philippe Cazeneuve - Savoir en actes

13H30 – 16H30 SALON BLEU - PLAYGROUND

13h00 - 14h30

Créer un jeu vidéo en classe pour répondre aux attendus du FMTN !

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.

Olivier Lefèvre - CodeNPlay

Activités Ingénierie & CAO (STEM)

Découvrez comment le jeu vidéo peut devenir un puissant levier pédagogique pour initier vos élèves à la démarche de travail de l'ingénieur et aux filières STEM : : *identifier un problème, concevoir une solution, prototyper, tester, corriger et améliorer. Elles permettent aussi d'illustrer des métiers concrets liés aux STEM comme l'ingénierie civile, la mécanique, la CAO ou encore la robotique.* Chaque atelier (45 minutes) propose un défi immersif et motivant :

15h30 -16h15

Construire un pont (Poly Bridge 2) : relever un défi d'ingénierie en respectant des contraintes réelles de budget, de matériaux et de résistance.

16h30-17h15

Concevoir un véhicule (Main Assembly) : créer, tester et optimiser un véhicule capable de franchir un parcours semé d'obstacles, avec l'objectif de terminer en moins de 60 secondes.

Vous pourrez tester ces jeux et constater à quel point ils motivent naturellement les élèves et facilitent l'apprentissage. Des ressources et un accompagnement vous seront fournis pour intégrer aisément ces ateliers dans vos cours.

Jérôme Marciniak - TechnocITé

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM

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

13h30 - 14h30

1. **Benoît Naveau** : Atelier Canva Code – « Crée ton jeu éducatif interactif sans coder (ou presque) ! »
2. **Manuela Guisset** : Évaluer avec l'IA : aide et enjeux.
3. **Vanessa Cacciatore** : La boîte à outils "dys".
4. **Cassiopée Henaff** : Atelier Podcast : donner la parole aux élèves, de la primaire au secondaire !
5. **ScienceNum** : Représenter des modèles atomiques en 3D dans Minecraft

14h30 - 15h30

1. **Pierre Verbiest** : L'IA dans la classe du fondamental : des activités concrètes et directement réutilisables !
2. **Sonia Trichili** : Découvrir l'intelligence artificielle et l'apprentissage automatique à l'école primaire.
3. **Marianne Grandjean** : Bookwidgets, un outil belge pour créer des exercices interactifs sur mesure.



4. **Julien François** : iPad + Office 365 + Apps Apple : un trio gagnant pour dynamiser sa pédagogie.
5. **Benoît Naveau** : Construire un portfolio numérique dans Google Site pour valoriser le parcours de l'élève.

15h30 - 16h30

1. **Anthony Jacques** : Découvrez vos supers pouvoirs STEAM avec HEXAGONIA !
2. **Sonia Trichili** : Robotique, activités débranchées et programmation au service des mathématiques pour les 5/8 ans
3. **Julien François** : Rallye iPad dans les rues de Spa
4. **Jessica Dejas** : Découvrir le monde de l'animation
5. **Cassiopée Henaff** : Cyber harcèlement et revenge porn : comprendre, prévenir, agir en classe

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



EXPLORCAMP

14h30 - 15h30

- **Vincent Backeljau** : L'IA en enseignement fondamental : du clic à la création, des usages adaptés à chaque cycle.
- **Fabien Deflorenne** : L'IA aux services du développement des compétences numériques et de l'esprit critique en Hautes Écoles.
- **Marie Bolle-Besançon** : Reconnecter les élèves avec eux-mêmes et les autres : intégrer le numérique dans un environnement pédagogique.
- **Patricia Corieri & Aurore Martin** : Enseigner le climat à l'ère du numérique : la technologie au service du climat avec Climate Detectives
- **Justine Michaux et Amélie Bastid** : Apprendre à entendre, entendre pour apprendre : l'audio au cœur de l'inclusion
- **Maud Dehousse** : Tissez des liens solides avec les familles grâce à l'intelligence artificielle.

16h30 - 17h30

- **Andrés Marques-Garcia** : Enseigner le français et la citoyenneté à des réfugiés : l'IA comme pont vers l'intégration
- **Sandrine Pasquier** : Favoriser l'expression orale avec les applications Draw and tell et Chatterpix (IPAD).
- **Marion Rébier** : Guide de bonnes pratiques pour une conception pédagogique éco-responsable.
- **Nathalie Caclard & Anne Tassot** : <DigDida> Pédagogie active et création immersive : un escape game pour raconter 30 ans de numérique.
- **Louise Monaux** : Connaître son profil d'informé.e pour mieux développer son esprit critique.
- **Catherine Van Malsack** : Modélisation et impression 3D et si nous abordions la géographie autrement ?

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



SALLE
MONTE CARLO

13h30 – 14h30

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

Face aux enjeux posés par l'IA, la Fédération Wallonie-Bruxelles propose une approche structurée : une charte construite avec les réseaux pour baliser les usages, des outils pour accompagner les établissements, et un cadre éthique clair. Cette conférence présentera les actions en cours et les ressources concrètes mises à disposition.

Claude Van Opstal – Service Général du Numérique Éducatif

14h30 - 15h30

Happi et e-classe, un duo au service des enseignants

Pour enrichir vos pratiques pédagogiques, Happi et e-classe sont deux plateformes complémentaires. Dans cet atelier, vous aurez l'occasion d'inclure des modules et des activités venant d'e-classe dans des séquences pédagogiques sur Happi. Pour faciliter le travail collaboratif, il est également possible de partager sur e-classe des séquences d'apprentissage réalisées avec Happi.

Benoît Grambras – Service général du Numérique éducatif

15h30 - 16h30

J'améliore mes compétences numériques professionnelles grâce à Pix

La plateforme Pix, mise à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles, constitue un levier dans la formation des enseignants. Elle permet de 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). De plus, des parcours spécifiques ont été créés à l'intention des enseignants qui abordent le volet Numérique du FMTN.

Alain Ertveldt – Service général du Numérique éducatif



13h30 - 14h30

<DigDida> Dispositifs d'éducation critique aux technologies numériques**Manque texte d'accroche****Alyson Hernalesteen** – UNamur

14h30 - 15h30

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.

Ahmed El Nahtawy - DANE de Créteil

15h30 - 17h00

<DigDida> 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**En attente nouveau Descriptif**

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

10H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE

10h30 – 11h30



Explorer le futur avec le design fiction

Le design fiction est une pratique de design spéculatif utilisant la narration pour imaginer les futurs possibles des technologies. Ce qui distingue le design fiction d'autres approches du design, c'est qu'il ne s'attarde pas uniquement sur les aspects techniques d'une innovation, mais les met en perspective avec leurs implications sociales, culturelles, éthiques, politiques et économiques dans des mondes imaginés. À travers une sélection d'exemples concrets, cette communication proposera un panorama des différents usages du design fiction, afin d'en explorer la richesse et les potentialités, notamment dans les domaines de la culture populaire, du design, de la recherche et des politiques publiques.

Géraldine Wuyckens – Haute Ecole Albert Jacquard

11h30 – 12h30

<DigDida> Conférence : L'impacts de l'IA sur les travaux académiques

Dans un format à la fois pratique et réflexif, Jeff Van de Poël invite à repenser les travaux écrits, sous l'angle des IA génératives. Plutôt que de les voir comme une menace, il les considère comme un compagnon d'écriture et une opportunité pour transformer les approches pédagogiques. Cette conférence participative aborde la conception des consignes, la place de l'évaluation et l'usage responsable et critique des outils d'IA dans les productions écrites.

Jean-François Van de Poël – Université de Lausanne

09H30 – 12H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)

09h30 – 10h30



Quand l'IA pèse lourd sur la planète

Saviez-vous qu'une simple conversation avec une IA peut consommer l'équivalent d'une petite bouteille d'eau ? Cet atelier explore les effets environnementaux, souvent méconnus, de l'intelligence artificielle. À travers échanges, données clés et pistes pédagogiques, les participants repartent outillés pour adopter et transmettre des pratiques numériques plus durables.

Sarah Descamps - UMon

10h30 – 12h30

CréaCamp : Créer son parfait assistant pédagogique avec l'IA

Dans cet atelier créatif, les participants seront invités à plonger dans l'univers de l'intelligence artificielle appliquée à l'éducation. Après une courte mise à niveau sur le fonctionnement des agents conversationnels et les principes d'entraînement personnalisé, les participants seront accompagnés pour expérimenter la création de leur propre agent conversationnel éducatif à l'aide de cas, de contenus pédagogiques et de besoins spécifiques.

Les participants apprendront à :

- Explorer des possibilités pédagogiques de l'IA en classe.
- Comprendre le fonctionnement d'un robot personnalisé.
- Créer un prototype d'assistant pédagogique personnalisé à partir de réflexions collectives.
- Réfléchir à l'éthique et aux usages responsables de l'IA dans l'éducation.

Chaque personne participante pourra repartir avec un prototype fonctionnel et adapté à ses besoins ou un plan concret pour poursuivre le développement.

Facilitatrice : **Stéphanie Dionne**



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.

Les Podcasts de LUDOMAG

09h30 -10h30 : Technopédagogues, référents numériques, équipes pédagogiques, comment intégrer les TICE ?

10h30-11h00 : Éducation aux médias ou place des écrans : Où l'enjeu ?

11h30 – 12h00 : Pix, eClasse, Happi

13h30 -14h00 : C'est quoi participer à LUDOVIA#BE ?

14h30 – 15h00 : La citoyenneté numérique des jeunes existe-t-elle ?

15h30 – 16h00 : L'IA en éducation : une tendance ou un outil indispensable ?

09H30 – 16H30 STANDS EXPOSANTS PARTENAIRES

- **Stand Hector Asset Manager** : « Révolutionnez votre gestion d'inventaire et de prêts de matériel ! »
- **Stand CLEMI** : Présentation du guide international sur la parentalité numérique du CLEMI coproduit avec l'UNESCO mettant en regard différents experts et acteurs de terrain dans ce domaine.
- **Stand CSEM** : Présentation des outils et ressources pédagogiques du CSEM.
- **Stand AFT-RN** :
 - Découverte des applications de la classe du lama par **Maxime Becquet** - ERUN & développeur des applications
 - Créer des reportages et émissions WebTV avec les élèves par **Valérie Fournier** – ERUN
- **Stand Elles bougent** : Découvrez les témoignages passionnants d'ingénieures et techniciennes et devenez peut-être une des « marraines » de l'association.
- **Stand Archipel** : A clarifier
- **Stand CSEM** : Présentation des ressources en lien avec l'éducation aux médias et le référentiel FMTTN dans la perspective de la semaine de l'EMI.
- **Innovation Village - Bookwidgets** : Créer des exercices numériques en un rien de temps avec l'assistant IA dans BookWidgets.
- **Stand Signpost** : Intelligence artificielle et outils numériques : des alliés concrets pour l'enseignement secondaire et supérieur.

09H30 – 12H30 SALON BLEU - PLAYGROUND

Les activités seront partagées entre des moments de découverte et des défis proposés tout au long des deux journées qui constituent LUDOVIA#BE et des ateliers thématiques fixés à des horaires précis.



09h30 -10h30

De la reproduction des plantes à fleurs au potager connecté

Une séquence de cours et une malle pédagogique à votre disposition pour allier initiation à la programmation (FMTTN) et apprentissage en sciences.

Nathalie Clausse – SPARKOH !

10h30 - 11h30

<DigDida> Comprendre les IAs et leur impact sur les métiers par le jeu avec "ReViSE"

Comment enseigner l'IA de manière accessible, active et transversale ? Comment aider les élèves à en saisir la logique et les effets dans la société, au-delà des discours médiatiques ? Dans à cette activité, les participants sont confrontés aux enjeux de l'IA dans le monde professionnel : autonomie, collaboration, arbitrage technologique, éthique, adaptabilité.

L'objectif : donner les clés de lecture de cet écosystème mouvant pour devenir des citoyens et des professionnels éclairés, capables d'intégrer l'IA avec discernement dans leur vie personnelle et professionnelle.

Hugo Chot – Euro Space Center

À la découverte d'HEXAGONIA !

Hexagonia est un jeu éducatif et immersif qui donne vie aux compétences STEAM et qui fusionne aventure stratégique et pédagogie STEAM (Sciences, Technologies, Ingénierie, Arts et Mathématiques). Conçu comme un outil éducatif, Hexagonia vise à renforcer les compétences transversales des élèves, à promouvoir une approche STEAM et à sensibiliser aux enjeux écologiques et sociaux.

Anthony Jacques – TechnoBel

Challenges robotiques « Mission Mars avec Thymio »

Plongés dans un scénario de mission spatiale, les élèves seront amenés à découvrir les métiers qui se cachent derrière l'exploration de planètes lointaines : ingénieur en robotique, programmeur... Leur objectif ? Sauver un robot en détresse sur Mars ! À travers une série de défis progressifs, ils apprendront à donner des instructions précises, à utiliser des boucles et conditions, et à tester leurs solutions dans des environnements simulés. Un atelier immersif qui combine pensée logique, résolution de problèmes et esprit d'équipe, tout en éveillant la curiosité pour les professions de la robotique.

Kodo Wallonie

Concours Robotix's : un défi pour les classes d'Europe.

Robotix's est un projet multidisciplinaire à la fois scientifique, technique et ludique où les élèves peuvent mettre leur créativité au service d'un projet qui combine mécanique, électronique et informatique. Ces filières liées aux STEM (Sciences, Technologies, Engineering, Mathématiques) ne sont pas réservées qu'aux hommes.

Etienne Martin - SPARKOH!

<DigDida> Programmer en classe, des outils, des outils ... oui, mais des concepts aussi !

Le volet numérique du FMTN propose de travailler trois concepts fondamentaux (boucle, condition, variable) en programmation. Arriverez-vous à les identifier et les utiliser dans des outils éducatifs destinés à différents groupes d'âge ? À chaque heure de la journée, découvrez un nouveau challenge à relever !

Kéver Loïc & Aurélie Dobritch - ScienceNum

11h30 - 13h00

Créer un jeu vidéo en classe pour répondre aux attendus du FMTN !

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.

Olivier Lefèvre – CodeNPlay

09H30 – 12H30 COFFEE CORNER

09h30 – 10h30

Atelier : Future of Tech

Future of Tech est un atelier sans écran pour explorer les métiers du numérique et ses impacts en encourageant l'esprit critique et l'engagement citoyen. En simulant la conception d'une application mobile, les participants vont tour à tour découvrir les différentes étapes d'un projet numérique et les spécificités des métiers associés. À travers 7 mini jeux, les équipes vont découvrir et débattre des enjeux comme l'accessibilité, l'impact environnemental, la citoyenneté ou encore la diversité.

Louis Derrac – Latitudes

10h30 - 11h30

**<DigDida> Dispositifs d'éducation critique aux technologies numériques
Descriptif en attente**

Alyson Hernalesteen – UNamur



Semaine de l'éducation aux médias - vivons une activité ensemble !

La troisième édition de la Semaine de l'Éducation aux Médias aura lieu du 15 au 23 novembre 2025 dans les écoles et les lieux relevant du secteur de la Jeunesse. Cet événement vise à initier et à stimuler la pratique de l'éducation aux médias chez les jeunes en Fédération Wallonie-Bruxelles. Le CSEM propose aux participants de cet atelier une activité autour du média « Musique/chanson ». Mêlant texte, image et son, la chanson véhicule des messages, questionne les enjeux sociaux, culturels, politique. Avec la musique, les chansons peuvent être un objet d'analyse mais aussi de création et d'expression.

Les participants pourront, par la suite, exploiter le dossier d'accompagnement et transposer l'atelier dans un cadre scolaire et/ou extrascolaire.

Sébastien Grau - Conseil supérieur de l'Education aux médias

09H30 – 12H30 SALLE MONTE-CARLO
SESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION AVEC LE SGNE



09h30 -10h30

Pix Orga pour développer les compétences numériques de mes apprenants : atelier de prise en main

Découvrez le dispositif « Pix Orga », de la création d'une campagne Pix à l'exploitation des résultats des apprenants et l'accompagnement des compétences numériques.

Pix Orga est l'outil idéal pour aborder les attendus numériques du FMTN avec les élèves du secondaire dès la rentrée 2026. Il permet également d'aborder des compétences numériques transversales (préparation d'un exposé, éducation aux médias, cybersécurité, maîtrise des outils de bureautique...) ou disciplinaires (informatique, mathématique...).

David Nyssen – Service général du Numérique éducatif

10h30 – 11h30

Happi et e-classe, un duo au service des enseignants

Pour enrichir vos pratiques pédagogiques, Happi et e-classe sont deux plateformes complémentaires. Dans cet atelier, vous aurez l'occasion d'inclure des modules et des activités venant d'e-classe dans des séquences pédagogiques sur Happi. Pour faciliter le travail collaboratif, il est également possible de partager sur e-classe des séquences d'apprentissage réalisées avec Happi.

Benoît Grambras – Service général du Numérique éducatif

11h30 – 12h30

Plongez dans une simulation en santé : l'imagerie médicale en réalité virtuelle

Découvrez comment la HEPL transforme la formation en imagerie médicale grâce à la réalité virtuelle. Entre retours d'expériences, démonstrations concrètes et échanges avec enseignants et étudiants, venez explorer les défis relevés, les solutions mises en œuvre et les perspectives d'élargissement à d'autres filières. Une invitation à penser la formation professionnelle autrement !

Stéphane Grade - Haute Ecole de la Province de Liège & **Pierre-Yves Sevenants** - Service général du Numérique éducatif

09H30 – 11H30 EXPLORCAMPS SESSION 3A ET 3B



09h30 - 10h30

- **Michaël Van Royen** : Un dispositif pour aborder les 4 axes du référentiel numérique de la FMTN en primaire ? Challenge accepted !
- **Bastien Wauthoz** : Creuser le game design pour éviter une gamification superficielle.
- **Catherine Van Malsack** : Modélisation et impression 3D et si nous abordions la géographie autrement ?
- **Nathalie Caclard & Anne Tasso** : <DigDida> Pédagogie active et création immersive : un escape game pour raconter 30 ans de numérique.
- **Agnès Peeters** : L'intelligence artificielle générative et les travaux écrits des apprenant·e·s. Que faire ?
- **Justine Ponsard** : Capsules vidéo de techniques pratiques par des élèves du spécialisé, consultables via QR code.

10h30 - 11h30

- **Fabien Deflorenne** : L'IA aux services du développement des compétences numériques et de l'esprit critique en Hautes Écoles.
- **Marie Bolle-Besançon** : Reconnecter les élèves avec eux-mêmes et les autres : intégrer le numérique dans un environnement pédagogique.

- **Huu-Minh Nguyễn** : L'art numérique en mathématiques : la rencontre inattendue des équations et de l'harmonie.
- **Delphine Gengoux** : Créer du contenu et collaborer grâce à Book Creator, un RDV FMTTN.
- **Cécilia Icard** : Khan Academy, plateforme au service des apprentissages des maths et des sciences
- **Louise Monaux** : Connaître son profil d'informé.e pour mieux développer son esprit critique

11h30 - 13h30

Challenge LUDOVIA#Entreprise

Les futurs enseignants de la HE2B et de la HECh relèveront le défi de créer un projet sur une île paradisiaque où ils devront prendre en considération des contraintes comme la vie en société, la préservation du patrimoine culturel, l'impact environnemental mais aussi le développement économique lié au tourisme tout en respectant l'activité locale. Dans un environnement Minecraft, ils devront s'approprier l'activité pour en faire une ressource pédagogique qui sera évaluée par un panel d'experts.

Animation : **Gérard Destrait** – At All Networks en partenariat avec TechnocITé

Experts : **Louise Marée** – DW4Circular ; **Olivier Ruol** – DW4Citizen ; **Amandine Coutant** – EdTech Station ; ? - Pédagogue

10H30 – 12H30 LEARNING ROOM

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

10h30 - 11h30

1. **Alain Dautrelept** : Google Gemini et NotebookLM : l'IA au service des enseignants.
2. **Les RochDur** : L'unlearning à l'ère de l'IA : réinventer nos pratiques pédagogiques
3. **Julien François** : iPad + Office 365 + Apps Apple : un trio gagnant pour dynamiser sa pédagogie
4. **Tommy Berben** : De joueur à créateur : scénariser ses cours avec Minecraft Education.
5. **ScienceNum** : Associer un micro-contrôleur à une maquette Terre-Soleil pour collecter des données d'ensoleillement et faciliter les apprentissages liés à la saisonnalité.



11h30 - 12h30

1. **Anthony Jacques** : Découvrez vos supers pouvoirs STEAM avec HEXAGONIA !
2. **Manuela Guisset** : Évaluer avec l'IA : aide et enjeux
3. **Ludovic Riga** : Créer des ebooks interactifs sur iPad : dynamisez vos cours de langue avec des GIF animés.
4. **Jessica Dejas** : Crée une visite en VR avec Delightex (Cospace)
5. **Benoît Naveau** : Canva Code pour l'éducation : des idées aux applications.

JEUDI 23/10 – APRÈS-MIDI : 13H30- 16H30

13H30 – 16H30 SALLE DEAUVILLE

13h30 -13h45

Conférence : Le design fiction à des fins critiques

Le design fiction est une pratique de design spéculatif utilisant la narration pour imaginer les futurs possibles des technologies. À l'origine mobilisée dans les domaines du cinéma et de l'innovation, cette pratique possède un réel potentiel critique pour questionner le monde de demain. Cette communication s'intéressera plus particulièrement à l'usage du design fiction en éducation aux médias, en mettant en lumière sa capacité à stimuler l'esprit critique des jeunes face aux technologies émergentes et aux environnements numériques. À travers un cas d'étude, elle explorera la manière dont cette pratique peut être mobilisée en contexte pédagogique pour interroger les usages, les récits et les imaginaires technologiques contemporains.

Géraldine Wuyckens – Haute Ecole Albert Jacquard

13h45-14h00

Conférence : L'éducation aux médias comme moyen de prévention des dangers liés aux usages des RS ?

Les réseaux sociaux et le smartphone sont souvent pointés du doigt comme les principaux responsables des phénomènes de cyberharcèlement, et, de manière plus globale, des problèmes de santé mentale chez les jeunes ou encore de leur manque de sociabilité. Les projets d'interdiction viseraient à protéger les plus jeunes.

Mais est-il vraiment possible d'empêcher un adolescent de 14 ans de créer un compte en ligne sur les réseaux sociaux ? Interdire le smartphone dans les établissements scolaires n'est-il pas une manière de reporter les problèmes cités dans la sphère privée ? Entre les logiques d'interdiction strictes et la reconnaissance des risques réels mais mesurés, l'éducation aux médias (EAM) cherche à définir une position équilibrée, fondée sur la sensibilisation, la prévention, l'esprit critique et l'accompagnement et l'échange avec les jeunes dans leurs usages du numérique.

Claire Berlage - Conseil Supérieur de l'Éducation aux médias



Table-Ronde : « Education aux médias numériques et citoyenneté des jeunes »

Facilitateur : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Tatiana Debrabandere** – Conseil Supérieur de l'Éducation aux médias
- **Solayman Laqdim** – Délégué aux droits de l'enfance
- **Serge Barbet** – CLEMI
- **Stéphanie de Vanssay** – Dérives scolaires
- **Elio Acar** - RTBF

13H30 – 16H30 SPA - SALLE MONTE-CARLO

Rencontre des conseillers technopédagogues et des référents numériques

C'est devenu une tradition à LUDOVIA#BE d'accueillir les technopédagogues et les référents numériques pour discuter et échanger ensemble. Cette année, ils seront rejoints quelques représentants de l'association française « l'AFT-RN ».

Plusieurs espaces de discussion seront organisés afin de favoriser les partages de connaissances et les retours d'expériences sur différentes thématiques choisies par les participants. Ces temps d'échanges sont dédiés à toute personne intéressée par la thématique, quel que soit le niveau d'enseignement (enseignement obligatoire, enseignement pour adultes ou supérieur).

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



SALLE
MONTE CARLO

13H30 – 15H30 PLAYGROUND

Activités Ingénierie & CAO (STEM)

Découvrez comment le jeu vidéo peut devenir un puissant levier pédagogique pour initier vos élèves à la démarche de travail de l'ingénieur et aux filières STEM : *identifier un problème, concevoir une solution, prototyper, tester, corriger et améliorer. Elles permettent aussi d'illustrer des métiers concrets liés aux STEM comme l'ingénierie civile, la mécanique, la CAO ou encore la robotique.* Chaque atelier (45 minutes) propose un défi immersif et motivant :

13h30 -14h15

Construire un pont (Poly Bridge 2) : relever un défi d'ingénierie en respectant des contraintes réelles de budget, de matériaux et de résistance.

14h30-15h15

Concevoir un véhicule (Main Assembly) : créer, tester et optimiser un véhicule capable de franchir un parcours semé d'obstacles, avec l'objectif de terminer en moins de 60 secondes.

Vous pourrez tester ces jeux et constater à quel point ils motivent naturellement les élèves et facilitent l'apprentissage. Des ressources et un accompagnement vous seront fournis pour intégrer aisément ces ateliers dans vos cours.

Jérôme Marciniak - TechnocITé



PLAYGROUND

14H00 – 16H30 EXPLORCAMPS SESSION 4A ET 4B

14h00 - 15h00

- **Justine Ponsard** : Capsules vidéo de techniques pratiques par des élèves du spécialisé, consultables via QR code.
- **Justine Michaux et Amélie Bastid** : Apprendre à entendre, entendre pour apprendre : l'audio au cœur de l'inclusion.
- **Agnès Peeters** : L'intelligence artificielle générative et les travaux écrits des apprenants. Que faire ?
- **Huu-Minh Nguyễn** : L'art numérique en mathématiques : la rencontre inattendue des équations et de l'harmonie.
- **Bastien Wauthoz** : Creuser le game design pour éviter une gamification superficielle.
- **Delphine Gengoux** : Classwise, la gamification au service des apprentissages.

15h30 - 16h30

- **Cécilia Icard** : Khan Academy, plateforme au service des apprentissages des maths et des sciences.
- **Delphine Gengoux** : Créer du contenu et collaborer grâce à Book Creator, un RDV FMTN.
- **Vincent Léone & Amélie Bastid** : Réinventer l'autonomie à l'école à l'heure de l'intelligence artificielle.
- **Isabelle Lemineur** : L'utilisation de chatbots pour le coaching dans l'enseignement supérieur.



EXPLORCAMP

13H30 – 16H30 LEARNING ROOM

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

13h30 - 14h30

1. **Les Rochdur** : Genially 2025 : les possibilités pédagogiques augmentées.
2. **Pierre Verbiest** : Crée ton histoire interactive avec l'IA : à toi les personnages, les décors et l'aventure !
3. **Vanessa Cacciatore** : Ludifier l'apprentissage des élèves grâce à un Escape game pédagogique.
4. **Tommy Berben** : Pixel Power : créez votre premier jeu vidéo avec MakeCode Arcade.
5. **Cassiopée Henaff** : Atelier Podcast : donner la parole aux élèves, de la primaire au secondaire !

14h30 - 15h30

1. **Alain Dautrelepoint** : Les Chromebooks et le Workspace pour l'éducation.
2. **Isabelle Fievet** : Gérer sa classe en îlots à l'aide du numérique Tips and Tricks.
3. **Marianne Grandjean** : Bookwidgets, un outil belge pour créer des exercices interactifs sur mesure.
4. **Manu Guisset** : Travaux académiques et IA : outils et balises.
5. **Jessica Dejas** : IA et robotique : comprendre, entraîner, automatiser.

15h30 - 16h30

Recevoir son Badge LUDOVIA#BE sur son passeport "Open Badge" : Échangeons, partagerons, collaborons et mettons en place une veille collaborative.

13H30 – 16H30 COFFEE CORNER



13h30 – 14h30

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.

Ahmed El Nahtawy - DANE de Créteil

14h30 – 15h30

Construire un parcours autonome d'apprentissage interdisciplinaire à l'aide de l'IA

L'entrée du référentiel FMTN dans le secondaire implique de développer une vision transversale et interdisciplinaire de l'intégration du numérique dans le cursus des élèves. L'intelligence artificielle ouvre des perspectives tant pour les apprenants que pour les équipes pédagogiques

Rodrigue Collard – Wallonie Bruxelles Enseignement

13H00 – 16H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



13h00 – 14h30

Et si nous plongeons dans l'univers numérique de nos enfants ?

Lors de cet atelier les personnels éducatifs sont placés dans la posture des parents, afin qu'ils vivent l'expérience des enfants et adolescents confrontés aux usages numériques. Cet atelier puise sa force dans le dialogue, le partage d'expériences et vise à renforcer la capacité d'empathie et d'accompagnement des acteurs éducatifs. Il permettra de découvrir les coulisses de la toile, ses risques et pourquoi un simple smartphone occupe une place si centrale.

Ce moment de réflexion collective s'inscrira dans une logique de « laboratoire de pratiques », où les participants seront amenés à aligner les postures pédagogiques à l'ère numérique. Ensemble, ils identifieront les leviers de cohérence éducative entre école et foyer.

Hadi El Khoury - Lumérique

<DigDida> 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

En attente nouveau Descriptif

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 18ème siècle que nous avons rebaptisé « Salle Deauville » accueille la conférence d'ouverture, le LUDOVIA Express et les tables rondes lors de cette édition.
	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 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.
	Les ExplorCamps de LUDOVIA sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultané. Chaque atelier dure ¾ heure et est organisé sous la forme de 30 minutes de présentation et 15 minutes de discussion autour d'une quinzaine de participants. Chaque atelier peut être répété 2 fois lors d'une même journée (selon la disponibilité).
	SPA 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.
	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.
	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 2025

 Agence du Numérique	 heCh CHARLEMAGNE	 HE2B HAUTE ÉCOLE BRUXELLES-BRABANT
 École branchée ENSEIGNER À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE		 Enseignement FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES
 code formation 190202314/49314 ; 49315 et 49316		 edtech / station
 #wallcode digital wallonia .be		 ludomag média d'actualité sur l'éducation et le numérique

LUDOVIA#BE EST UNE ORGANISATION

