

NO

ON

LUDOVIA

FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

#BE

PROGRAMME

21 · 22 · 23 octobre

Centre Culturel de Spa





SOMMAIRE

Didactique du numérique.....	3
Programme.....	4
Mardi 21/10 Soirée.....	5
Mercredi 22/10 Matinée.....	6
Mercredi 22/10 Après-midi.....	12
Plan.....	16
Jeudi 23/10 Matinée.....	18
Jeudi 23/10 Après-midi.....	24
Le modèle SAMR.....	28
Les espaces d'activités.....	30
Les partenaires 2025.....	31

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.

Utilisez ce carnet pour 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 ?**



PROGRAMME

? Renvoi au numéro de page correspondante

MARDI 21/10

SALLE DEAUVILLE ⑤
SOIRÉE INAUGURALE
18H30 · 21H30

MERCREDI 22/10

	8H	9H	10H	11H	12H	13H	14H	15H	16H	17H			
SALLE DEAUVILLE			⑥ Conférence	Conférence	⑥		⑬ Annonce	Conférence	⑬	Table ronde	⑬	Atelier	⑬
SPA - SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES			⑥ Présentation	CréaCamp	⑥		⑫	Escape Game	Jeux	BarCamp IA/Edu	⑫		
EXPLORCAMP			⑦ Session 1A	Session 1B	Challenge LUDOVIA#Teach4Futur		⑦		⑭ Session 2A			Session 2B	⑭
SALON BLEU PLAYGROUND				⑨ Atelier	Serious Game	⑨	⑫	Atelier		Atelier		Atelier	⑫
COFFEE CORNER				⑨ Atelier	Atelier	⑨		⑮	Atelier «DigDida»	Escape Game	Atelier «DigDida» LUDOVIA#NumeriGame		⑮
SALLE MONTE CARLO			⑩	Atelier Pix orga	Atelier e-Classe	Atelier Santé/VR/Édu	⑩		⑮	Conférence IA	Atelier Happi et e-class	Atelier Pix	⑮
LEARNING ROOM				⑩	Session 1	Session 2	⑩		⑭	Session 3	Session 4	Session 5	⑭
INNOVATION VILLAGE			⑪	Les démos EdTech/Podcasts de Ludomag									⑪
STAND EXPOSANTS PARTENAIRES			⑪	Animations stands partenaires									⑪

JEUDI 23/10

	8H	9H	10H	11H	12H	13H	14H	15H	16H	17H			
SALLE DEAUVILLE				⑱	Conférence	Conférence	⑱		⑲	Table ronde	⑲		
SPA - SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES				⑱	Atelier	CréaCamp	⑱	⑳	Atelier	Atelier «DigDida» LUDOVIA#NumeriGame	⑳		
EXPLORCAMP			㉓	Session 3A	Session 3B	Challenge LUDOVIA#Teach4Futur		㉓	㉔	Session 4A		Session 4B	㉔
SALON BLEU PLAYGROUND				㉒	Jeux	Atelier «DigDida»	Atelier	㉒	㉕	Atelier	Atelier	㉕	
COFFEE CORNER				㉑	Atelier	Atelier «DigDida»	Atelier	㉑		㉖	Escape Game	Atelier	㉖
SALLE MONTE CARLO			㉒	Atelier Prix Orga	Atelier Happi & e-Classe	Atelier HSP	㉒		㉔	Rencontres technopédagogiques		㉔	
LEARNING ROOM				㉒	Session 1	Session 2	㉒		㉖	Session 3	Session 4	Badge LUDOVIA#BE	㉖
INNOVATION VILLAGE			㉑	Les démos EdTech/Podcasts de Ludomag									㉑
STAND EXPOSANTS PARTENAIRES			㉑	Animations stands partenaires									㉑

MARDI 21/10

Soirée inaugurale



SALLE
DEAUVILLE

18H30 · 21H30

SOIRÉE INAUGURALE

18H30 · 19H00

OUVERTURE OFFICIELLE

19H00 · 20H15

CAUSERIE 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 causerie 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

· **Catherine Van Malsack- AR « Les Marlares »** :
Et si nous abordions la géographie autrement ?

· **Jennifer Foucart - ULB** :
Un outil immersif interactif pour enseigner la communication en santé : une innovation numérique au service de la formation universitaire.

· **Maude Dehousse - ULiège** :
Renforcer le lien avec les familles grâce à l'IA.

· **Nelly Perichon - Umons** :
Ludification et l'algèbre - Une exploration des jeux de plateau et de l'IA pour les élèves de première secondaire.



MERCREDI 22/10

Matinée 09H30 - 12H30



10H00 · 12H30
SALLE
DEAUVILLE



09H30 · 12H30
SPA - SOINS
PÉDAGOGIQUES
AUTONOMES

10H00 · 11H30

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

Les écoles sont régulièrement, et de plus en plus souvent, victimes de cyberattaques. Cryptage de données, comptes «Admin» bloqués et rançongiciels sont des cas classiques. Si les équipes éducatives sont visées, les élèves aussi ont leur part à jouer en adoptant les bons comportements. Le panel présent évoquera l'actualité « cyber » des établissements.

Panel

- Sébastien Place - Microsoft
- Alain Doutrelepon - Google For Education Certified Trainer
- Diane Rambaldini - Lumérique
- Hadi El Khoury - Lumérique

Facilitateur

- Jérémy Grandclaudon - Agence du Numérique

11H30 · 12H30

Compétences numériques : entre éducation et citoyenneté

Cette conférence mettra en lumière les enseignements tirés d'actions en cours ou réalisées en faveur du numérique éducatif, notamment en Région Wallonne, à travers analyses concrètes et témoignages.

Panel

- Olivier Ruol - Agence du Numérique
- Un représentant de EvidenceB
- Un représentant de IDEA Consult
- Sébastien Reinders - Agence du Numérique

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

10H30 · 12H30

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 - L'École branchée



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 FMTTN 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

· **Aurore Martin :**

Valider les compétences en sciences par les Open Badges numériques.

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#Teach4Futur

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 Destrat** - At All Networks en partenariat avec TechnocITé

Experts

- **Louise Marée** - DW4Circular
- **Olivier Ruol** - DW4Citizen
- **Amandine Coutant** - EdTech Station
- **Romain Bourdel-Chapuzot** - Pédagogue

Mes rencontres



Nom

Email

Téléphone



#1

**L'éducation AU
ou PAR le numérique ? Pourquoi ?
Est-ce vraiment nécessaire ?**

Mes notes

.....

.....

.....

.....

.....

#2

**L'éducation au/par le numérique ?
Oui, mais comment ?
Par quoi commencer ?**

Mes notes

.....

.....

.....

.....

.....

#3

**Pas de matériel numérique disponible ? Ou trop de matériel dans les armoires ?
Que choisir pour mes projets ?**

Mes notes

.....

.....

.....

.....

.....



9H30 · 12H30
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.

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 (FMTTN) et apprentissage en sciences.

· **Nathalie Clause** - ScienceNum

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



**EN PERMANENCE DANS
L'ESPACE PLAYGROUND**

A la découverte d'HEXAGONIA !

Hexagonia est un jeu éducatif et immersif qui donne vie aux compétences STEAM. Il 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 ! A 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** - SPARKOHI

«DigDida» Programmer en classe, des outils, des outils... oui, mais des concepts aussi !

Le volet numérique du FMTTN propose de travailler trois concepts fondamentaux (boucle, conditions, variable) en programmation. Arriverez-vous à les identifier et les utiliser dans des outils éducatifs destinés à différents groupes d'âge ? Des challenges à venir découvrir.

· **Aurélien Dobritch & Loïc Kéver** - ScienceNum



**9H30 · 12H30
COFFEE CORNER**

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 posé.

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



À tester absolument

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





9H30 · 12H30
SALLE
MONTE CARLO

SESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION
AVEC LE SGNE DE LA FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

09H30 · 10H30

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.

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

· **Isabelle Marx** - Service général du Numérique éducatif

11H30 · 12H30

E-classe, la plateforme de ressources éducatives

La plateforme e-classe propose gratuitement plus de 10000 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 lors de cette présentation.

· **Anne Belien** - 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



10H30 · 12H30
LEARNING ROOM

10H30 · 11H30

1. Alain Doutrelepon :

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 :

Modélisation et impression 3D et si nous abordions la géographie autrement ?

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





Pour EdTech Station et les start-ups qui l'accompagnent, LUDOVIA#BE est l'opportunité de partager leur 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 proposées par les start-ups, plusieurs ateliers seront organisés dans les stands des partenaires présents et des conférences-débats seront organisées ponctuellement dans le studio podcast du LUDOMag.

Stand Hector Asset Manager : « Révolutionnez votre gestion d'inventaire et de prêts de matériel ! »

Stand CLEMI : Présentation des ressources à destination des enseignants et des activités d'éducation aux médias et à l'information à partager en famille.

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;

Et d'autres ateliers à découvrir sur place.

Stand Elles bougent : Rencontrez l'association qui fait découvrir à vos élèves les métiers STEM au travers des témoignages et ateliers de « marraines » passionnées.

Stand Archipel : Archipel est un jeu vidéo pour réviser en classe ou à la maison. Le but : construire, développer une île en participant à des aventures pédagogiques scénarisées.

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.

Stand IOTA : Le jeu et la collaboration au service de l'apprentissage des compétences numériques pour les 8/10 ans.

Stand Signpost : Intelligence artificielle et outils numériques : des alliés concrets pour l'enseignement secondaire et supérieur.

Stand SPW École numérique : Présentation de l'équipement numérique éducatif et du projet de connectivité Wi-Fi.

Stand Lalilo : Différencier l'enseignement de la lecture et du français grâce à l'IA.

Stand HE2B - HECh : <DigDida> Apprendre avec le numérique, les étudiants de la HE2B prennent les commandes !

Stand DConnect & DLock : Des solutions concrètes pour un usage sain du smartphone.

Stands SGNE/FW-B : Ressources, publications, plateformes et outils pour l'enseignement pour tous les niveaux et toutes les disciplines.

Les conférences/Podcasts de LUDOMag :

09H30 · 10H00

La coéducation numérique en action

10H30 · 11H00

Les STE(A)M : mode ou atout pour le futur ?

11H30 · 12H00

Citoyen ou consommateur : Quel numérique en éducation ?

13H30 · 14H00

Hors code : trouver sa place dans le numérique.

14H30 - 15H00

Se construire une culture numérique : un indispensable ?

15H30 - 16H00

Didactique du numérique : que faut-il apprendre ?

15H30 - 16H00

Y a-t-il une place pour les EdTech ?

Les démos de l'Innovation Village :

Bookwidgets : Assistez à une démo de l'outil ou explorez les dernières nouveautés pour faire le plein d'idées, d'astuces et d'inspiration pédagogique comme créer des exercices avec l'assistant IA.

Vrai Learning : Rencontrez un avatar IA 3D, véritable compagnon pédagogique, capable d'interagir naturellement avec chaque apprenant pour informer, orienter et accompagner.

Nolej : AI-powered Conversational Learning : comment un chatbot peut devenir un véritable tuteur pédagogique facilitant l'apprentissage interactif ?

8GameLearn : Quand le labyrinthe permet d'explorer des situations. 2 cas d'usages : la cybersécurité et les neuromythes.

Qu'est-ce qu'un campus virtuel de jeux engageant les apprenants ?

SKEMA : Réinventer l'apprentissage : le Tuteur IA au cœur de l'expérience SKEMA Business School .



MERCREDI 22/10

Après-midi 13H30 - 17H30



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 - UMONS

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 ?



13H30 · 15H30
PLAYGROUND

13H00 · 14H30

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

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. Ces activités 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 - TechnoClé



13H30 · 17H30
SALLE
DEAUVILLE

13H30 · 14H00

Annnonce : L'AFT-RN ouvre ses portes aux enseignants belges francophones

L'Association « française » des Formateurs TICE a voté, lors de LUDOVIA#FR, l'ouverture aux homologues belges afin d'agrandir ce réseau reconnu de formateurs TICE et de référents numériques afin de contribuer à l'innovation pédagogique et à la transformation numérique des écoles et construire une communauté du numérique éducatif francophone engagée.

Découvrez, lors de cette annonce, des avantages exclusifs à rejoindre l'AFT-RN.

· **Christian Stracka** - AFT-RN

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

**Mon outil
coup de coeur**



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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 des contextes 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 »

Les usages du numérique sont devenus nombreux et peuvent se révéler multi-facettes. Ils ont des impacts sur nos sociétés et sur l'environnement. Les responsabilités ne sont pas seulement individuelles. Elles sont aussi institutionnelles.

Le numérique recèle des dimensions politiques, il peut être « technocritiqué » tout comme il peut être espéré « émancipateur ». L'objectif de cette table ronde est d'apporter, aux élèves et aux enseignants, une compréhension approfondie et nuancée afin d'intégrer une éducation citoyenne à la durabilité, aux notions de sobriété, d'hygiène et de prudence numériques.

Ou, plus simplement, d'éclairer les usages !

Facilitateur

· **Nicolas Le Luherne**

Intervenants

· **Sarah Descamps** - UMons · **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
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 :

Cyberharcèlement et revenge porn : comprendre, prévenir, agir en classe



14H00 · 17H30
EXPLORCAMP
SESSION 2A ET 2B

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.

· Narjiss Aoukach :

Poésie, musique et intelligence artificielle afin de reconfigurer l'apprentissage de la grammaire française.

· Aurore Martin :

Valider les compétences en sciences par les Open Badges numériques.

· 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 Tasso :

<DigDida> Pédagogie active et création immersive : un escape game pour raconter 30 ans de numérique.

· Louise Monaux :

Connaitre 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

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.

· **Benoit 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 FMTTN.

· **Alain Ertveldt** - Service Général du Numérique Éducatif



13H30 · 14H30
COFFEE CORNER

13H30 · 14H30

«DigDida» Dispositifs d'éducation critique aux technologies numériques

Et si on prenait le temps de comprendre le monde numérique et nos pratiques médiatiques ?

L'intelligence artificielle est-elle vraiment plus maligne que nous ? Faut-il se méfier de chaque mail ? Que signifie le mot « donnée » quand on a 12 ans ? Qui les collecte, et dans quel but ?

À travers cet atelier, explorez des dispositifs ludiques et critiques pour aider vos élèves à développer un regard éclairé sur leurs usages numériques. Une occasion de mieux comprendre les enjeux technologiques d'aujourd'hui et d'accompagner les citoyens de demain !

Les activités ont été conçues et expérimentées avec des élèves de la 5^{ème} primaire à la 1^{ère} secondaire. Elles offrent des idées et des approches transférables qui peuvent enrichir vos pratiques pédagogiques.

· **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

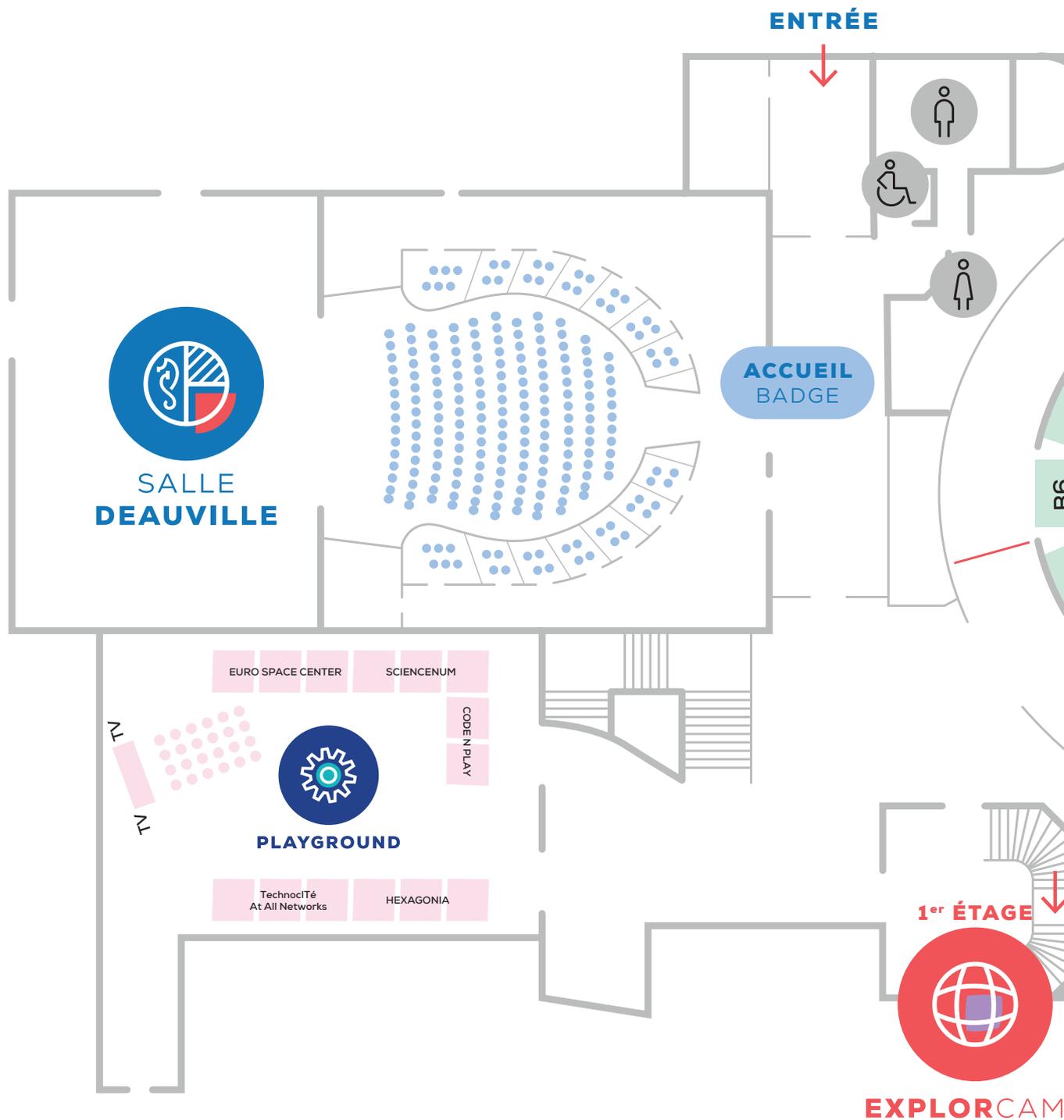
Le numérique, il faut s'y mettre mais vous ne savez pas par quel bout le prendre !

Le LUDOVIA#NumeriGame est une activité ludique qui vous permettra de naviguer dans les attendus du FMTTN tout en glanant des ressources et des contenus pour enseigner le numérique avec le numérique.

· **Anne-Cécile Housiau & Sabrin Housni** - Service d'Ingénierie Pédagogique et du Numérique éducatif - Umons



SE SITUER DAN



A1-A2-A3 Service Général du Numérique Educatif

B1 Archipel

B2 CSEM

B3 Elles bougent

B4 CLEMI

B5 IOTA

B6 Econocom

B7 Hector Asset

Manager

B8 Lalilo

B9 Dconnect

B10

B11 LSIS Informatique

IS LUDOVIA#BE



B12 EvidenceB
B13 PrimaStem
B14 K2R2 by E-Charlemagne !

C1 CRETH - APEDA
C2 22/10 : HE2B : Démonstrations par les étudiants
C3 AFT - RN
C4 Signpost

C5 Easytis
C6 Prof en poche
C7 ESI
C8 Le Club Smart

JEUDI 23/10

Matinée

09H30 - 12H30



10H30 · 12H30
SALLE
DEAUVILLE



09H30 · 12H30
SPA - SOINS
PÉDAGOGIQUES
AUTONOMES

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 École Albert Jacquard

11H30 · 12H30

<DigDida> Conférence : L'impact 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 · 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** - UMONS

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.

Facilitatrices

· **Audrey Miller** · **Martine Rioux** - L'École Branchée



Pour EdTech Station et les start-ups qui l'accompagnent, LUDOVIA#BE est l'opportunité de partager leur 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 proposées par les start-ups, plusieurs ateliers seront organisés dans les stands des partenaires présents et des conférences-débats seront organisées ponctuellement dans le studio podcast du LUDOMag.

Stand Hector Asset Manager : « Révolutionnez votre gestion d'inventaire et de prêts de matériel ! »

Stand CLEMI : Présentation des ressources à destination des enseignants et des activités d'éducation aux médias et à l'information à partager en famille.

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.

Et d'autres ateliers à découvrir sur place.

Stand Elles bougent : Rencontrez l'association qui fait découvrir à vos élèves les métiers STEM au travers des témoignages et ateliers de « marraines » passionnées.»

Stand Archipel : Archipel est un jeu vidéo pour réviser en classe ou à la maison. Le but : construire, développer une île en participant à des aventures pédagogiques scénarisées.

Les conférences/Podcasts de LUDOMag :

09H30 · 10H00

Technopédagogues, référents numériques, équipes pédagogiques, comment intégrer les TICE collectivement ?

10H30 · 11H00

Éducation aux médias ou place des écrans : quels enjeux ?

11H30 · 12H00

Pix, e-classe, Happi : Les outils du SGNE

13H30 · 14H00

C'est quoi participer à LUDOVIA#BE ?

14H30 - 15H00

Collectifs, communautés de pratiques : les TICE en équipe

15H30 - 16H00

L'IA en éducation : une tendance ou un outil indispensable ?

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.

Stand IOTA : Le jeu et la collaboration au service de l'apprentissage des compétences numériques pour les 8/10 ans.

Stand Signpost : Intelligence artificielle et outils numériques : des alliés concrets pour l'enseignement secondaire et supérieur.

Stand SPW École numérique : Présentation de l'équipement numérique éducatif et du projet de connectivité Wi-Fi.

Stand Lalilo : Différencier l'enseignement de la lecture et du français grâce à l'IA.

Stand DConnect & DLock : des solutions concrètes pour un usage sain du smartphone.

Stands SGNE/FW-B : Ressources, publications, plateformes et outils pour l'enseignement pour tous les niveaux et toutes les disciplines.

Stand Chut! Media : Le magazine de la culture numérique pour comprendre autrement notre monde et les futurs qu'il prépare.

Les démos de l'Innovation Village :

Bookwidgets :

Assistez à une démo de l'outil ou explorez les dernières nouveautés pour faire le plein d'idées, d'astuces et d'inspiration pédagogique comme créer des exercices avec l'assistant IA.

Vrai Learning :

Rencontrez un avatar IA 3D, véritable compagnon pédagogique, capable d'interagir naturellement avec chaque apprenant pour informer, orienter et accompagner

Nolej :

AI-powered Conversational Learning : comment un chatbot peut devenir un véritable tuteur pédagogique facilitant l'apprentissage interactif ?

8GameLearn :

Quand le labyrinthe permet d'explorer des situations.

2 cas d'usages : la cybersécurité et les neuromythes.

Qu'est-ce qu'un campus virtuel de jeux engageant les apprenants ?





9H30 · 12H30
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.



**EN PERMANENCE DANS
L'ESPACE PLAYGROUND**

A la découverte d'HEXAGONIA !

Hexagonia est un jeu éducatif et immersif qui donne vie aux compétences STEAM. Il 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 ! A 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 FMTTN 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 ? Des challenges à venir découvrir.

· **Aurélié Dobritch & Loïc Kéver** - ScienceNum

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 Clause** - ScienceNum

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

11H30 · 13H00

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

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



9H30 · 12H30
SALLE
MONTE CARLO

SESSION D'ATELIERS EN COLLABORATION
AVEC LE SGNE DE LA FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

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 FMTTN 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.

· **Benoit Grambras** - 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



10H30 · 12H30
LEARNING ROOM

10H30 · 11H30

1. Alain Doutrelepon :

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 École
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

14H00 · 15H30

Table-ronde : « Education aux médias nu- mériques et citoyenneté des jeunes »

Facilitateur

· **Nicolas Le Luherne**

Intervenants

- **Tatiana Debrabandere** -
Conseil Supérieur de l'Éducation aux médias
- **Laure Delmoly** - CLEMI
- **Stéphanie de Vanssay** - Dérives scolaires
- **Elio Acar** - RTBF
- **Anne Cordier** - Université de Lorraine
- **Nour Verkindere** - RTBF



13H30 · 16H30
SALLE
MONTE CARLO

13H30 · 16H30

Rencontres technopédagogiques

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 par 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 FM-TTN...



13H30 · 16H30
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 Doutrelepont :

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 FMTTN 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

#4

**L'intelligence artificielle...
L'ignorer ou la prendre en compte ?**

Mon avis

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LE MODÈLE SAMR

Le modèle SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redéfinition), élaboré par Ruben Puentedura, est un modèle théorique qui décrit les différents paliers d'intégration du numérique dans une séance de classe selon plusieurs niveaux d'efficacité pédagogique.



#1

Substitution

La technologie est utilisée pour effectuer la même tâche qu'avant.

Quel outil ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quelle tâche ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#2

Augmentation

Le numérique propose un outil plus efficace pour effectuer des tâches courantes.

Quel outil ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quelle tâche ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#3

Modification

La technologie est utilisée pour réaliser de nouvelles tâches qui étaient impossibles auparavant.

Quel outil ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Quelle tâche ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



#4

Redéfinition

La technologie est utilisée pour repenser les séquences pédagogiques.

Quel outil ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Quelle tâche ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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.



#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.



SALON BLEU PLAYGROUND

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

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 retours de #LUDOVIA d'expérience et d'usage du numérique qu'un enseignant partage avec les collègues présents. Chaque atelier est organisé sous la forme de 30 minutes de présentation et 15 minutes de discussion entre les participants.

Chaque atelier peut être répété 2 fois lors d'une même journée (selon la disponibilité).



SPA - SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES

SPA pour Soins Pédagogiques Autonomes.

Cet espace sera le lieu de toutes les rencontres. L'occasion de faire le point pour les participants du LUDOVIA#NumeriGame.

Lieu d'échanges lors des CréaCamps et ateliers participatifs, 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 éducatif de la FW-B.



COFFEE CORNER

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



digital
wallonia
.be

LUDOVIA #BE
FESTIVAL DES PÉDAGOGIES NUMÉRIQUES
SPA • WALLONIE • BELGIQUE

