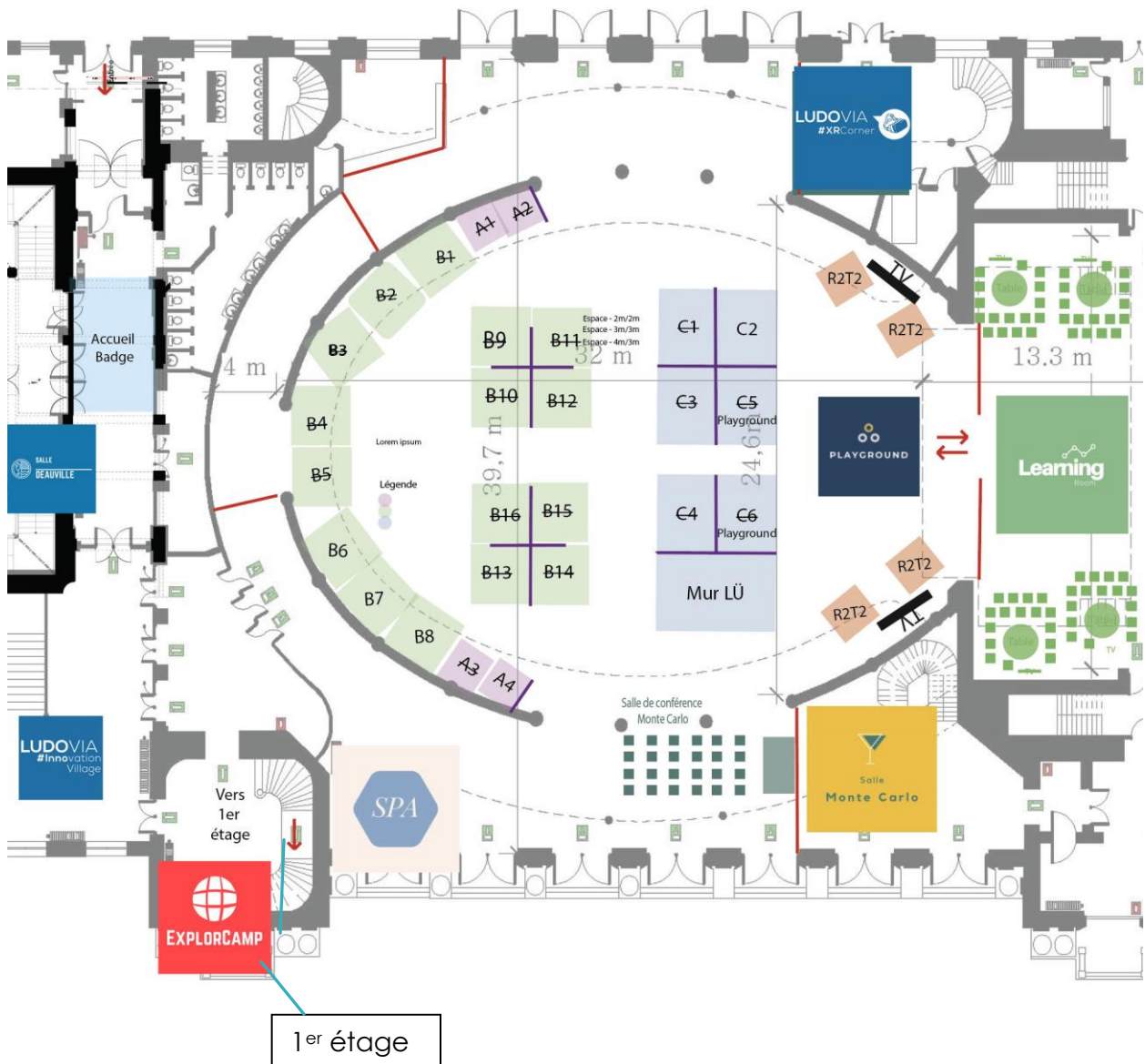


# LUDOVIA

FESTIVAL DES PEDAGOGIES NUMERIQUES  
SPA - WALLONIE - BELGIQUE



## SE SITUER DANS LUDOVIA#BE





## PROGRAMME GÉNÉRAL

MERCREDI 01/11 : 18H30 - 21H30

18H00 – 21H30 SALLE DEAUVILLE  
SOIRÉE INAUGURALE



18h00 – 18h30  
Accueil

18h30 – 19h00  
Ouverture officielle avec :

- **Benoît Hucq**, directeur général de l'Agence du Numérique.
- **Mikael Degeer**, directeur du département des sciences informatiques de la Haute Ecole Bruxelles-Brabant - directeur du LUDOVIA#Express.

19h00 – 20h15  
Conférence inaugurale

- **Colin de la Higuera**  
Professeur en informatique à Nantes Université. Ses travaux de recherche concernent l'apprentissage automatique et en particulier l'inférence grammaticale.

### « Éducation ouverte avec et malgré l'IA »

Cette conférence s'appuiera sur les récentes avancées de l'intelligence artificielle et sous le prisme des « Ressources Éducatives libres » questionnera l'autonomie des apprentissages.

20h15– 21h15

**LUDOVIA#Express** : dans ce concours, les participants proposeront *une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques.*

- **Ibrahim Bouabbouz (NUMEFA - UMon)** : Sensibiliser les enseignants à l'IA par l'IA.
- **Delphine Gengoux (Institrice Ecole Communale de Berneau)** : Comment aider un enfant primo-arrivant à apprendre à lire ?
- **Cédric Vanhoolandt (UNamur)** : Numerik! Une application coconstruite pour améliorer son contrôle inhibiteur et ses compétences mathématiques.
- **Natassia Schutz (UNamur)** : It's Not Rocket Science.

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

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DÉCOUVERTE

9H30 – 10H30 SALLE DEAUVILLE – LUDOVIA EXPRESS

À l'issue du concours LUDOVIA#Express, les deux lauréats sont invités à présenter, à nouveau, leurs communications pour le public de LUDOVIA#Be

09h30-9h50

- **Prix du Public** : communication coup-de-cœur, elle a marqué le public par son originalité, sa créativité ou son approche ludo-pédagogique.

10h00-10h20

- **Prix du jury scientifique** : communication primée par un comité d'experts, elle a marqué le jury par son sujet, sa reproductibilité, l'analyse des résultats, triple concordance...

09-30 – 10H30 EXPLORCAMPS SESSION 1A ET 2A



09h30 -10h30

- **Agnès Peeters** : Le numérique pédagogique est-il généré ?
- **Narjiss Aoukach** : l'IPad, l'outil incontournable pour une éducation numérique stimulante.
- **Jean-François Céci** : Le bien-être, au prisme de l'émancipation numérique citoyenne par l'innovation pédagogique
- **Pauline Burny** : English Quest : Co-construction et modération d'un outil d'apprentissage visual novel fantasy avec les apprenants
- **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel

11h30 -12h30

- **Bertrand Libert** : do·doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine
- **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à besoins spécifiques ou porteurs de handicap
- **Michaël Van Royen** : Le minimalisme pédagogique-numérique, le sens avant l'outil
- **Sandrine Pasquier** : Teetsh : tous les outils de préparation de la classe en numérique sur une plateforme.
- **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages

09H30 – 17H30 SALLE MACAO  
LUDOVIA#XRCORNER



Le « LUDOVIA#XRCorner » est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif ! Un espace où les connaissances prennent vie grâce aux technologies de la réalité virtuelle (VR), de la réalité augmentée (AR) et de la réalité mixte (MR). Les démonstrations, les technologies présentées et les micro-conférences permettront de découvrir un éventail d'applications passionnantes de la XR où les outils de création de contenus offrent des opportunités d'apprentissage qui transcendent les limites traditionnelles de l'enseignement.

09H30 – 17H30 SALON BLEU  
INNOVATION VILLAGE



Innovation Village EdTech est une nouveauté LUDOVIA#BE 2023. Cet espace sera dédié aux startups et aux innovations propres au numérique éducatif. Outre les conférences et démonstrations, « l'Innovation Village » est un lieu de rencontre où enseignants, chercheurs, directions et décideurs peuvent échanger sur le futur de l'école.

Programme à définir en collaboration avec EdTech Station

09H30 – 12H30 PLAYGROUND



## Atelier Fake News Maker (LUDOVIA#KIDS 14-18)

**Gérard Destrait** - Expert At All Networks

Dans cet atelier interactif, enseignants et étudiants exploreront les méthodes courantes de création de fausses informations et apprendrez à manipuler des images, à utiliser l'intelligence artificielle pour créer des médias trompeurs. Travaillant en équipe, vous analyserez, réfléchirez et créerez votre propre Fakenews, en mettant en pratique vos compétences et votre esprit critique.

Une fois votre création élaborée, vous la partagerez à travers un faux JT et le LUDOVIA#FakeMag, ajoutant une dimension interactive à votre expérience. Préparez-vous à vivre un événement hors du commun au sein de LUDOVIA#BE 2023, où la créativité et la collaboration seront au rendez-vous.

**L'inscription est obligatoire !**

09H30 – 12H30 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



09h30 - 11h30  
**LUDOVIA#NumeriGame**

Le numérique, il faut s'y mettre mais vous ne savez pas par quel bout le prendre !  
Une application miracle ? Une formation ? Trouver un(e) collègue qui pourrait aider ?

Le LUDOVIA#NumeriGame est une activité ludique qui vous permettra de naviguer pendant LUDOVIA#BE tout en glanant des ressources et des contenus.

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

11h30 - 12h30

## Les Apéros Numériques

« Les Apéros Numériques » ce sont 4 actions concrètes : des ateliers de formations ludiques et adaptés aux besoins, des animations pédagogiques, l'utilisation d'une plateforme collaborative et des invitations pédagogiques. Celles-ci permettent un accompagnement pédagogique afin d'augmenter ses compétences numériques et imaginer des projets et/ou activités dans sa classe.

Ce dispositif est destiné aux référents numériques désirant échanger entre eux et former leurs collègues.

**Alyssia Ricci** – Institutrice, technopédagogue, formatrice For'J

10H30 – 12H00 SALLE MONTE-CARLO

## S'outiller pour enseigner avec Pix et e-classe (atelier pratique).



**Isabelle Marx & Cédric Vandamme** – Service Général du Numérique Éducatif

L'atelier proposé permettra de découvrir les fonctionnalités des plateformes *Pix* et *e-classe* mises à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B) et d'explorer comment elles peuvent répondre aux besoins des enseignants grâce à leur complémentarité.

**Pix** est un outil en ligne grâce auquel chacun peut parfaire sa maîtrise personnelle et professionnelle dans les grands domaines de compétences numériques (informations et données, communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité, environnement numérique). Dans le contexte spécifique de l'enseignement en FW-B, des parcours dédiés ont été créés pour les équipes éducatives, notamment à l'intention des enseignants qui abordent, cette année, le volet numérique du FMTN en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> primaire.

**e-classe** quant à elle est la plateforme de diffusion, co-crédation et partage de ressources éducatives dédiée aux professionnels de l'enseignement en FW-B. Elle propose des milliers de ressources éducatives de qualité. Celles-ci regroupent des vidéos, des dossiers pédagogiques, des guides informatifs, des focus thématiques, des outils numériques ou encore des activités pédagogiques destinées à outiller et informer les équipes éducatives dans un contexte de transition numérique. Au fur et à mesure du déploiement du tronc commun, les dossiers disciplinaires et pluridisciplinaires dans e-classe sont étoffés et mis à jour. L'atelier sera l'occasion de présenter des exemples concrets d'utilisation de la plateforme en tant qu'enseignant.

Les participants à l'atelier seront invités à tester les possibilités offertes par les deux plateformes et à échanger quant aux pistes d'utilisation et d'exploitation dans le contexte scolaire.

## Annonces Digital Wallonie 4Edu

Avec la présence attendue de M. le ministre Willy Borsus.



**Ken Dethier** - Chef de projet "École numérique" SPW

**Sébastien Reinders** – Agence du Numérique



10h30 - 11h30

- **Cassiopée Henaff** : Tik Tok en contexte scolaire
- **Laurent Di Pasquale** : Réaliser un musée en réalité virtuelle avec ses élèves
- **Alyssia Ricci** : Un projet interculturel et créatif : la correspondance numérique
- **Manuela Guisset** : Construire et animer un escape game pédagogique
- **Tommy Berben** : Micro:bit : La petite carte qui fait grandir les compétences numériques de vos élèves

11h30 - 12h30

- **Laurent Di Pasquale & Julien Annart** : Créer et co-créer avec vos apprenants.es des parcours ludiques Moiki
- **Laurence Bourguignon** : Les outils avancés de Canva
- **Romain Ascaride** : Ajoutez de l'interactivité à vos modules de cours grâce à Lum.io
- **Etienne Martin** : Manipuler de petits objets électroniques tout simple pour s'initier à la programmation
- **Jérôme Marciniak** : Travailler son esprit critique et le respect des consignes avec Minecraft Éducation

## Table-Ronde : « Numérique et bien-être des équipes éducatives »

Animation : **Nicolas Le Luherne**

Grand témoin : **Colin de la Higuera** – Université de Nantes

Intervenants :

- **Laurence Coffernils** – HEP Hainaut-Condorcet, Conseillère à la Réforme de la formation initiale des enseignants,
- **Jean-François Céci** – Université de Pau,
- **Bruno Humbeeck** – Université de Mons,
- **Aurore Martin** – Professeure de sciences, DRN, technopédagogue,



## Capture the Flag : Hack to School (**LUDOVIA#KIDS 16-18**)

Ce « CTF » consacré aux questions de cybersécurité en école se déclinera sous une série de défis dans lesquels les équipes devront trouver et soumettre la réponse, le « Flag ». Celui sera caché dans des programmes vulnérables au hacking (créés pour l'occasion), des sites web, des crochets de serrures, des documents variés (photos, vidéos, ...) et bien d'autres supports comme des composants matériels.

Animation : **REDSYSTEM**

**L'inscription est obligatoire !**

---

#### 13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

- **Romain Ascaride** : Utiliser l'intelligence artificielle dans l'enseignement avec Quiz Wizard
- **Nathalie Caclard** : Art et culture numérique, comment les associer en classe ?
- **Kevin Boël** : La Digitale : vos premiers outils numériques simples, gratuits.
- **Nathalie Clause** : Jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves
- **Benôit Naveau** : Robotique, activités débranchées et programmation au service des mathématiques pour les 5-8 ans

14h30 - 15h30

- **Julien Annart** : AI Dungeon pour travailler son vocabulaire anglais
- **Marianne Grandjean** : Quels outils proposer aux élèves pour créer des exposés dynamiques ?
- **Manuela Guisset** : Soutenir l'évaluation continue formative ou certificative avec les outils numériques
- **Jessica Dejas** : Tinkercad, la modélisation 3D au service des mathématiques
- **Julien François** : Projet 1:1 Comment gérer les iPads de votre école

15h30 - 16h30

- **Jonathan Ponsard** : Développer des projets autonomes pour booster la créativité de ses élèves et développer des compétences numériques
- **Alyssia Ricci** : Débuter avec le numérique : le modèle SAMR
- **Kevin Boël** : FOXAR - la réalité augmentée au service des apprentissages.
- **Tommy Berben** : Le pouvoir de l'image : réalisez des capsules vidéo percutantes
- **Pierre Verbiest** : Thymio&AI, la combinaison parfaite de la robotique et de l'intelligence artificielle

---

#### 14H00 – 16H30 SALON BLEU SESSION DE PRÉSENTATION « EDTECH »



14h00 -14h25

- **Bibliothèques sans Frontières**

14h30 -14h55

- **Hector Asset Manager**

15h00 -15h25

- **Odo**

15h30 -15h55

- **LogoPsyCom**

16h00 -16h25

- **RapidMooc**



14h30 - 15h30

- **Narjiss Aoukach** : l'IPad, l'outil incontournable pour une éducation numérique stimulante.
- **Anne Leclercq & Patricia Corieri** : Moon Camp : Concevoir une station lunaire avec des élèves de 6 à 19 ans.
- **Pauline Burny** : English Quest : Co-construction et modération d'un outil d'apprentissage visual novel fantasy avec les apprenants
- **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel
- **Malaurie Princet** : Comment faire parler d'eux les élèves en début d'année ? Création d'un avatar pour aborder l'autobiographie et l'autoportrait.

16h30 - 17h30

- **Agnès Peeters** : Le numérique pédagogique est-il généré ?
- **Bertrand Libert** : do·doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine
- **Michaël Van Royen** : Le minimalisme pédagogique-numérique, le sens avant l'outil
- **Sandrine Pasquier** : Teetsh : tous les outils de préparation de la classe en numérique sur une plateforme.
- **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages



14h30 -15h30

## Chill&Play, quand les ados font genre

**Chloé Tran Phu** - Média Animation

Sur les réseaux sociaux et dans les espaces de jeux en ligne, avons-nous les mêmes interactions avec les autres selon qu'on est perçu comme fille ou comme garçon ? Comment cela influe-t-il sur le contenu que je décide de publier ? "Chill&Play, quand les ados font genre" est une animation qui permet de questionner les enjeux liés au genre dans les pratiques des adolescent·es sur les réseaux sociaux et dans les jeux en ligne. Cet atelier se terminera donc sur des observations plus larges permettant aux professionnel·les de l'éducation de se saisir d'enjeux liés au genre dans les pratiques médiatiques des jeunes.



## **Happi, le partenaire numérique au service de vos pratiques - Happi, au service de la différenciation**

**Benoît Grambras** – Service Général du Numérique Éducatif

Cette conférence/atelier permettra de découvrir le potentiel de Happi, plateforme d'apprentissages hybrides, en termes de différenciation et d'aménagements.

La plateforme, mise à disposition des établissements par la Fédération Wallonie-Bruxelles, se révèle être un partenaire de choix dans vos pratiques pédagogiques.

En effet, sa disponibilité lors des activités en présentiel est un atout, notamment lorsque les enseignants souhaitent pratiquer la différenciation dans les apprentissages.

Aménager les contenus pour répondre à certains besoins spécifiques, créer des groupes au sein de la classe sont des fonctionnalités proposées sur Happi et qui permettent aux enseignants d'atteindre leurs objectifs de différenciation.

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

08H00 – 09H00 JOGGING LUDO-DÉCOUVERTE

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

09H30 – 17H30

LUDOVIA#XRCORNER



Le « LUDOVIA#XRCorner » est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif ! Un espace où les connaissances prennent vie grâce aux technologies de la réalité virtuelle (VR), de la réalité augmentée (AR) et de la réalité mixte (MR). Les démonstrations, les technologies présentées et les micro-conférences permettront de découvrir un éventail d'applications passionnantes de la XR où les outils de création de contenus offrent des opportunités d'apprentissage qui transcendent les limites traditionnelles de l'enseignement.

09H30 – 17H30 SALON BLEU

INNOVATION VILLAGE



Innovation Village EdTech est une nouveauté LUDOVIA#BE 2023. Cet espace sera dédié aux startups et aux innovations propres au numérique éducatif.

Outre les conférences et démonstrations, « l'Innovation Village » est un lieu de rencontre où enseignants, chercheurs, directions et décideurs peuvent échanger sur le futur de l'école.

Programme à définir en collaboration avec EdTech Station

09H30 – 12H30 PLAYGROUND



**Atelier Playground à déterminer :**  
**(LUDOVIA#KIDS 5 -12)**

09h30 - 11h30

## LUDOVIA#NumeriGame



Le numérique, il faut s'y mettre mais vous ne savez pas par quel bout le prendre ! Une application miracle ? Une formation ? Trouver un(e) collègue qui pourrait aider ? Le LUDOVIA#NumeriGame est une activité ludique qui vous permettra de naviguer pendant LUDOVIA#BE tout en glanant des ressources et des contenus.

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

11h30 - 12h30

## Les Apéros Numériques

« Les Apéros Numériques » ce sont 4 actions concrètes : des ateliers de formations ludiques et adaptés aux besoins, des animations pédagogiques, l'utilisation d'une plateforme collaborative et des invitations pédagogiques. Celles-ci permettent un accompagnement pédagogique afin d'augmenter ses compétences numériques et imaginer des projets et/ou activités dans sa classe.

Ce dispositif est destiné aux référents numériques désirant échanger entre eux et former leurs collègues.

**Alyssia Ricci** – Institutrice, technopédagogue, formatrice For'J

10h30 -11h00

## Conférence : « Jeux vidéo sérieux ou non : quels sont les intérêts et les limites pour les apprentissages scolaires »



Intervenant :

**Eric Lambert** - Université de Poitiers

## Table-Ronde : « Comment intégrer le numérique afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves ? »

Animation : **Nicolas Le Luherne**

Intervenants :

- **Ludivine Halloy & Jean Huberlant** - Conseiller Techno-Pédagogique SEGEC
- **Noemie Brans** - Enseignante et orthopédagogue
- **Eric Lambert** - Université de Poitiers
- **Geoffroy d'Aspremont** - Directeur opérationnel de l'APEDA
- **Malaurie Princet** – Enseignante en lycée professionnel
- **Jonathan Ponsard** -

09h30 -11h00

## **S'outiller pour enseigner avec Pix et e-classe (atelier pratique).**

**Isabelle Marx & Cédric Vandamme** – Service Général du Numérique Éducatif

L'atelier proposé permettra de découvrir les fonctionnalités des plateformes *Pix* et *e-classe* mises à la disposition des équipes éducatives par la Fédération Wallonie-Bruxelles (FW-B) et d'explorer comment elles peuvent répondre aux besoins des enseignants grâce à leur complémentarité.

**Pix** est un outil en ligne grâce auquel chacun peut parfaire sa maîtrise personnelle et professionnelle dans les grands domaines de compétences numériques (informations et données, communication et collaboration, création de contenus, protection et sécurité, environnement numérique). Dans le contexte spécifique de l'enseignement en FW-B, des parcours dédiés ont été créés pour les équipes éducatives, notamment à l'intention des enseignants qui abordent, cette année, le volet numérique du FMTN en 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> primaire.

**e-classe** quant à elle est la plateforme de diffusion, co-création et partage de ressources éducatives dédiée aux professionnels de l'enseignement en FW-B. Elle propose des milliers de ressources éducatives de qualité. Celles-ci regroupent des vidéos, des dossiers pédagogiques, des guides informatifs, des focus thématiques, des outils numériques ou encore des activités pédagogiques destinées à outiller et informer les équipes éducatives dans un contexte de transition numérique. Au fur et à mesure du déploiement du tronc commun, les dossiers disciplinaires et pluridisciplinaires dans e-classe sont étoffés et mis à jour. L'atelier sera l'occasion de présenter des exemples concrets d'utilisation de la plateforme en tant qu'enseignant.

Les participants à l'atelier seront invités à tester les possibilités offertes par les deux plateformes et à échanger quant aux pistes d'utilisation et d'exploitation dans le contexte scolaire.

11h30 -12h30

## **Chill&Play, quand les ados font genre**

**Chloé Tran Phu** - Média Animation

Sur les réseaux sociaux et dans les espaces de jeux en ligne, avons-nous les mêmes interactions avec les autres selon qu'on est perçu comme fille ou comme garçon ? Comment cela influe-t-il sur le contenu que je décide de publier ? "Chill&Play, quand les ados font genre" est une animation qui permet de questionner les enjeux liés au genre dans les pratiques des adolescent·es sur les réseaux sociaux et dans les jeux en ligne. Cet atelier se terminera donc sur des observations plus larges permettant aux professionnel·les de l'éducation de se saisir d'enjeux liés au genre dans les pratiques médiatiques des jeunes.



09h30 - 10h30

- **Narjiss Aoukach** : Comment les réseaux-sociaux sont devenus des outils d'apprentissage incontournables pour nos élèves ?
- **Delphine Gengoux** : Book Creator : créer facilement du contenu numérique avec des élèves dès la 1re primaire
- **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à besoins spécifiques ou porteurs de handicap
- **Pauline Burny** : Ce cours d'anglais dont vous êtes le héros : English Quest
- **Malaurie Princet** : Comment faire parler d'eux les élèves en début d'année ? Création d'un avatar pour aborder l'autobiographie et l'autoportrait.

11h30 - 12h30

- **Jean-François Céci** : Le bien-être, au prisme de l'émancipation numérique citoyenne par l'innovation pédagogique
- **Bertrand Libert** : do·doc : capturer, créer, modifier, partager des médias sans peine
- **Michaël Van Royen** : Le minimalisme pédagogique-numérique, le sens avant l'outil
- **Anne Leclercq & Patricia Corieri** : Moon Camp : Concevoir une station lunaire avec des élèves de 6 à 19 ans.



10h30 - 11h30

- **Pierre Verbiest** : Découvrez Lynx Whiteboard et exploitez ses fonctionnalités avancées pour enrichir votre enseignement
- **Sonia Trichili** : Découvrir et s'appropriier les Compétences Numériques du FMTN : Une valise pédagogique remplie d'activités et ressources utiles
- **Tommy Berben** : Intelligence Artificielle : Éveillez la curiosité et la compréhension chez vos élèves
- **Jérôme Marciniak** : Aborder le cyberharcèlement à l'école avec un escape game clé en main
- **Jessica Dejas** : 1 h pour construire un robot avec Micro:bit

11h30 - 12h30

- **Julien Annart** : AI Dungeon pour travailler son vocabulaire anglais
- **Laurence Bourguignon** : PrimSchool, le carnet de notes numérique qui va vous faire gagner du temps
- **Jonathan Ponsard** : Développer des projets autonomes pour booster la créativité de ses élèves et développer des compétences numériques
- **Cassiopée Henaff** : Tik Tok en contexte scolaire
- **Etienne Martin** : Programmer le robot Thymio, un début ludique pour découvrir la logique de programmation

13H30 – 16H00 SPA (SOINS PÉDAGOGIQUES AUTONOMES)



## Rencontre des technopédagogues du supérieur

Les techno-pédagogues de la quasi-totalité des universités et Hautes Écoles en Fédération Wallonie Bruxelles se réunissent régulièrement depuis plusieurs mois pour discuter et échanger ensemble. Cette rencontre à LUDOVIA#Be sera l'occasion de se pencher sur une lettre de recommandation commandée par l'ARES vis-à-vis de la RFIE.

Ce sera également l'opportunité de réfléchir à d'autres axes, tels que la reconnaissance du métier, la formation à cet emploi peu présente en Belgique, les moyens financiers à leur disposition et la mise en place de pratiques collectives et partagées. N'hésitez pas à participer et à accompagner ce travail qui a pour objectif final la mise en place d'un conseil supérieur d'éducation numérique au service de tous.

13H30 – 16H30 PLAYGROUND



## Challenge R2T2 (LUDOVIA#KIDS 08-14)

Remote Rescue Thymio II (R2T2) est une mission spatiale innovante où les équipes d'étudiant(e)s ont 3 heures pour travailler ensemble et réparer une centrale électrique endommagée sur Mars grâce à des robots Thymio qu'elles piloteront à distance.

La mission elle-même est divisée en plusieurs tâches de haut niveau, offrant des moments naturels de discussion et d'élaboration de stratégies entre les participant(e)s.

Animation : **Kodo Wallonie**

**L'inscription est obligatoire !**

13-30 – 16H30 EXPLORCAMP



13h30 - 14h30

- **Pauline Burny** : Ce cours d'anglais dont vous êtes le héros : English Quest.
- **Narjiss Aoukach** : Comment les réseaux-sociaux sont devenus des outils d'apprentissage incontournables pour nos élèves ?
- **Isabelle Lemineur** : Osez l'examen sur PC en présentiel.
- **Cécilia Icard** : Intelligences multiples et outils numériques : comment les allier pour faciliter les apprentissages.

15h30 - 16h30

- **Justine Michaux** : Quand l'iPad vient en aide aux élèves à besoins spécifiques ou porteurs de handicap.
- **Delphine Gengoux** : Book Creator : créer facilement du contenu numérique avec des élèves dès la 1re primaire.
- **Anne Leclercq & Patricia Corieri** : Moon Camp : Concevoir une station lunaire avec des élèves de 6 à 19 ans.
- **Jean-François Céci** : Le bien-être, au prisme de l'émancipation numérique citoyenne par l'innovation pédagogique.
- **Malaurie Princet** : Comment faire parler d'eux les élèves en début d'année ? Création d'un avatar pour aborder l'autobiographie et l'autoportrait.

## 13H30 – 16H30 LEARNING ROOM



13h30 - 14h30

- **Marianne Grandjean** : Bookwidgets, un outil belge pour créer des exercices interactifs sur mesure
- **Benoît Naveau** : Suite Google et nouveautés
- **Sophie Leclère** : L'iPad pour des élèves à besoins spécifiques : Un outil sensationnel
- **Jessica Dejas** : Un iPad et Minecraft Éducation pour créer un film d'animation
- **Kevin Boël** : Vos premiers outils numériques à la fois simples, gratuits, libres et pertinents : La Digitale

14h30 - 15h30

- **Pierre Verbiest** : Maximiser l'utilisation du logiciel Activinspire pour enrichir vos supports de cours sur TBI/ENI
- **Alyssia Ricci** : Teams : un outil de différenciation au service des aménagements raisonnables.
- **Laurence Bourguignon** : Les outils avancés de Canva
- **Nathalie Caclard** : Art et culture numérique, comment les associer en classe ?
- **Romain Ascaride** : Utiliser l'intelligence artificielle dans l'enseignement avec Quiz Wizard

15h30 - 16h30

- **Julien François** : Intégrez le 1:1 dans votre projet d'établissement avec l'iPad
- **Marianne Grandjean** : Quels outils proposer aux élèves pour créer des exposés dynamiques ?
- **Laurent Di Pasquale** : Réaliser un musée en réalité virtuelle avec ses élèves
- **Nathalie Clause** : Jouer avec des intelligences artificielles et éveiller l'esprit critique de vos élèves
- **Manuela Guisset** : Construire et animer un escape game pédagogique

## 14H00 – 16H30 SALON BLEU SESSION DE PRÉSENTATION « EDTECH »



14h00 -14h25

- **Bibliothèques sans Frontières**

14h30 -14h55

- **Hector Asset Manager**

15h00 -15h25

- **Odo**

15h30 -15h55

- **LogoPsyCom**

16h00 -16h25

- **RapidMooc**

---

14H30 – 15H30 SALLE MONTE-CARLO  
SESSION D'ATELIERS



## **Happi, le partenaire numérique au service de vos pratiques - Happi, au service de la différenciation**

**Benoît Grambras** – Service Général du Numérique Éducatif

Cette conférence/atelier permettra de découvrir le potentiel de Happi, plateforme d'apprentissages hybrides, en termes de différenciation et d'aménagements.









La plateforme, mise à disposition des établissements par la Fédération Wallonie-Bruxelles, se révèle être un partenaire de choix dans vos pratiques pédagogiques.

En effet, sa disponibilité lors des activités en présentiel est un atout, notamment lorsque les enseignants souhaitent pratiquer la différenciation dans les apprentissages.

Aménager les contenus pour répondre à certains besoins spécifiques, créer des groupes sein de la classe sont des fonctionnalités proposées sur Happi et qui permettent aux enseignants d'atteindre leurs objectifs de différenciation.



# LES ESPACES D'ACTIVITÉS

	<p><b>Salle Deauville</b>  <i>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.</i></p>
	<p>L'innovation Village EdTech est une nouveauté LUDOVIA#BE 2023. Cet espace sera investi par des start-ups du secteur du numérique éducatif. Les nouveautés et les innovations y seront exposées. Outre les conférences et démonstrations, « l'Innovation Village » est un lieu de rencontre où enseignants, chercheurs, directions et décideurs peuvent échanger sur le futur de l'école.</p>
	<p><b>Playground</b>          Espace mixte de présentation et d'ateliers, le Playground accueillera les grandes activités comme le "Capture the Flag", le R2T2, l'atelier "Fake News Maker". Cette zone mixte où enseignants et jeunes publics pourront collaborer sera synonyme de découverte de la robotique, d'éducation aux médias et d'expérimentation grâce aux compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques).</p>
	<p><b>Learning Room</b>          Espace dédié à la micro-formation. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room viseront à former et aborder les possibilités d'apprentissage par le numérique et surtout la transférabilité en classe. Les échanges en « questions/réponses » sont la force de ces formations.</p>
	<p>Les <b>ExplorCamps</b> de LUDOVIA sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultané. Chaque atelier dure ¼ heure et est organisé sous la forme de 30 minutes de présentation et 15 minutes de discussion autour d'une quinzaine de participants. Chaque atelier peut être répété 2 fois lors d'une même journée (selon la disponibilité).</p>
	<p><b>SPA</b> pour Soins Pédagogiques Autonomes.          Cet espace sera le lieu de toutes les rencontres.          Point de départ pour les participants du LUDOVIA#NumeriGame.          Lieu d'échanges lors des apéros numériques ou de table ronde, le SPA est le point de départ vers l'appropriation du numérique, l'autonomie et le partage de ressources.</p>
	<p>La salle <b>Monte Carlo</b> borde l'espace d'exposition de LUDOVIA#BE. Elle accueille différentes activités et ateliers animés par les partenaires de l'édition.</p>
	<p>Nouveauté 2023, le « LUDOVIA#XRCorner » est un espace dédié aux possibilités de la réalité étendue (XR) dans le milieu éducatif !</p>