



LE PROGRAMME DE L'ÉDITION 2020

« Injonctions numériques : entre techno-enthousiasme et pratiques collectives »

DU LUNDI 24 AOÛT AU JEUDI 27 AOÛT MIDI

à Ax-les-Thermes, en mode hybride

Les ateliers ExplorCamps, conférences et communications scientifiques seront retransmis pour les participants à distance – voir programme spécifique

« LUDOVIA#17 à distance », sur ludovia.fr

Mentions en rouge italique, mesures sanitaires spéciales COVID-19

Port du masque obligatoire dans l'enceinte de LUDOVIA, lorsque vous êtes en « circulation ».

Lundi 24 août

10h00

10h00 : Ouverture Accueil / Badges. Attention, pas de bagagerie cette année pour raisons sanitaires.

NAVETTE 12h30 : Départ 1ère navette Toulouse aéroport – Ax-les-Thermes, arrivée prévue vers 14h30.

LE « BEFORE » DE LUDOVIA

Lundi 24 août

12h00

12h00-16h30 « LE BEFORE DE LUDOVIA » : Activité découverte de la vallée et balade sur les hauteurs d'Ax-les-Thermes, avec pique-nique.

Lundi 24 août 15h00

Souk numérique du parc

15h00 - 18h00 Démarrage des **ateliers partenaires, évènements associés et exposants**

Dans le cadre des “défis intercollectifs”, P@tChwOrK, Twictée, M@ths en-vie et Inversons La Classe vous lancent un défi par jour.

Lundi 24/08 : “Dans le port d’Ax-les-Thermes”: rendez-vous à 18h30 pour embarquer dans l’aventure

Mardi 25/08 : “L’Udossée” rendez-vous à 9h pour recevoir le défi du jour: “une chasse aux trésors”. Les équipes peuvent se constituer tout au long de la journée. A 14h, point de ralliement pour faire un point d’étape... A 18h30, restitution avec une contrainte bonus “Ludiaaaaano” (présenter en chanson)

Mercredi 26/08 : “Hackers des Ludoïbes””: rendez-vous à 9h pour recevoir le défi du jour: “jouer les espions”. Les équipes peuvent se constituer tout au long de la journée. A 14h, point de ralliement pour faire un point d’étape... A 18h30, restitution avec une contrainte bonus “Lud’ up, Ovi’Up” (sous format stand up)

Village innovation et recherche

Démarrage Colloque Scientifique Ludovia#17 : 24 communications et conférences sur 4 jours

15h00 - 17h00 : Démarrage du Colloque Scientifique – Session Identités, représentations de soi

Voir le programme détaillé du colloque sur ludovia.fr ou en vous connectant à votre inscription.

Lundi 24 août 18h30

Ouverture et inauguration officielle de Ludovia#17

Le Tiers Lieux

18h30 : Mot d’accueil par la présidente du Conseil départemental et les élus locaux, M. le Maire d’Ax-les-Thermes et M. le Président de la Communauté de Communes de Haute-Ariège, en haut des marches de la Halle couverte. En présence de M. le DASEN de l’Ariège.

Discours du Vice-Président de la Région Occitanie, région à l’honneur de la 17^{ème} édition.

Détails d’organisation par Aurélie Julien et Eric Fourcaud.

Souk numérique du parc

19h30 : *Apéritif de bienvenue* offert par LUDOVIA – Rencontres et échanges, assis autour d'un verre dans le parc et sur les stands de LUDOVIA.

(Les modalités de cet apéritif vous seront communiquées au moment par les organisateurs – respectant les normes sanitaires en vigueur).

A partir de 20h00 : Dîner chez les restaurateurs en ville partenaires de Ludovia

Mardi 25 août
09h00

***SESSION I : L'ACCÈS AUX RESSOURCES ET AUX CONTENUS
PÉDAGOGIQUES DANS UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE***

Salle des conférences du casino

09h15-10h15 : **Conférence d'ouverture par Jean-François Cerisier, Labo Techné Université de Poitiers sur le thème de l'année :**
« Injonctions numériques : entre techno-enthousiasme et pratiques collectives »

Utilisation du 1^{er} tiers de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 55 places

10h15-11h15 : **Défi organisé par Réseau Canopé**

PechaKucha autour du sujet

« Comment inventer de nouvelles modalités hybrides et synchrones de formation sur le numérique ? »

A l'heure de l'hybridation de la formation, envisager des nouvelles modalités de formation au numérique est un défi proposé aux acteurs de la communauté éducative.

Ainsi, un certain nombre de questions se font jour : Comment développer l'interactivité à distance avec le numérique ? Des formations hybrides et synchrones, quelles sont les contraintes techniques et de mise en œuvre ? Comment instiller de la créativité à distance avec et par le numérique ? Comment développer la présence dans la distance ?

Le défi sous forme de Pecha Kucha se proposera de répondre à ces questions mais également de proposer et d'ouvrir de nouvelles pistes de réflexion.

Utilisation du 2^{ème} tiers de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 55 places

11h30-12h30 : **Défi organisé par l'académie de Montpellier**

Table ronde autour du sujet

« Collaborations/partages/productions au sein d'un groupe professionnel : entre auto-organisation et accompagnement institutionnel, quelle trajectoire pour les collectifs d'enseignants ? »

Les enseignants travaillent et produisent en équipes, en groupes, en collectifs. Appuyées sur les possibilités des outils numériques, ces collaborations sont actives à plusieurs niveaux : depuis l'équipe pédagogique jusqu'à des communautés nationales. Elles sont spontanées ou impulsées par l'institution. Le défi doit permettre, au cours d'une table ronde, de confronter les points de vue des participants sur les rapports, les complémentarités et les éventuelles tensions entre ces modalités.

Utilisation du 3^{ème} tiers de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 55 places

Souk numérique du parc

09h00-12h00 : Workshops et ateliers chez les partenaires, événements associés et exposants.
Voir le programme détaillé en vous connectant à votre inscription.

Le Tiers Lieux

10h00-12h00 : Atelier Workshop de 2 heures.

« *La chasse aux fausses informations avec Madmagz* »

Atelier de travail sur les fake news pendant 2h avec tout un kit pédagogique.

Espace forum de la halle

Sessions d'ExplorCamps Ludovia#17 :

09h00-12h10 SESSION I : L'ACCÈS AUX RESSOURCES ET AUX CONTENUS PÉDAGOGIQUES DANS UNE SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

3 SESSIONS avec 6 intervenants en simultané
9h-09h40 ; 10h15-10h55 ; 11h30-12h10.

*Nettoyage de 30 minutes des tables et chaises entre chaque session, respect du protocole sanitaire.
60 participants en simultané.*

Pour le programme des ExplorCamps, télécharger le programme spécifique en allant sur le site ludovia.fr ou en vous connectant à votre inscription.

Village innovation et recherche

COLLOQUE SCIENTIFIQUE Ludovia#16 : 24 communications et conférences sur 4 jours

10h00 - 12h00 : Session Jeux, réseaux sociaux

NAVETTE 11h30 : Départ 2ème navette Toulouse aéroport – Ax-les-Thermes, arrivée prévue vers 13h30.

12h00 – 14h30 : Déjeuner sur l'espace restauration dans le parc de Ludovia ou chez les restaurateurs en ville partenaires de Ludovia

Mardi 25 août

14h00

SESSION II : TERRITOIRES, ESPACES ET TEMPS D'APPRENTISSAGE

Salle des conférences du casino

14h00-15h00 : Conférence d'ouverture des Rencontres « Établissements & territoires numériques » au XXIème siècle.

« D'une vision politique aux réalités pédagogiques : le cas des Landes, "un collégien, un ordinateur portable" 2001-2020 »

Intervenants :

Pierre-Louis Ghavam, chef de service du numérique éducatif au Conseil départemental des Landes, et, Bruno Devauchelle, associé au Cabinet Asdo études, en charge de l'enquête 2019

Pour le programme des Rencontres, télécharger le programme spécifique en allant sur ludovia.fr

Utilisation de la salle en totalité, 1 siège sur 2 soit 160 places.

15h00-15h30 : Ouverture des Rencontres « Établissements & territoires numériques » au XXIème siècle.

Ouverture par M. le Vice-Président de la Région Occitanie et Vice-Président de l'ARF, Kamel Chibli, aux côtés de Guilhem Denizot de l'ADF, Mylene RAMM de l'AVVICA et Eric Fourcaud LUDOVIA MAGAZINE.

Utilisation de la salle en totalité, 1 siège sur 2 soit 160 places (les mêmes personnes).

17h00-18h00 : Défi organisé par LUDOVIA#17

Pecha Kucha-débat « Et si on inventait l'École d'après » ?

Le COVID-19 a clairement créé une "distorsion de l'histoire" ; le monde quoi qu'on le dise sera différent après cet épisode et laissera des traces. L'école que l'on prévoyait "du futur" devient une école "d'après" même si on ne mesure pas toutes les conséquences.

LUDOVIA propose un regard croisé de plusieurs personnalités qui viennent d'horizon différents (entreprise, enseignement, collectivité, ...) pour échanger sur leur vision de cette école d'après. La vision démarre par un pechakucha (5 /6 intervenants) pour continuer sur un débat animé par Bruno Devauchelle.

Intervenants : Enseignant : Elodie Maurel enseignante de Français et porteuse de projet d'école, Patrice Ulles Président Easytis STEAM Education, François Duport consultant les Propulseurs, Serge Ravet Open Recognition France, Guy Cirila Ligue de l'enseignement, Fabien Hobart et Régis Forgione de l'association Twictée. Stéphane Brunel Ligue de l'enseignement.

Intervention, lors du débat de Jean-Marc Merriaux, directeur de la Direction du Numérique pour l'Éducation au Ministère de l'Éducation Nationale.

Utilisation de la salle en totalité, 1 siège sur 2 soit 160 places.

15h30-16h45 : Rencontres « Établissements & territoires numériques » au XXIème siècle – Session ressources & contenus.

Ateliers témoignages, retours d'expériences

Thème 1 : participation des collectivités à l'école à distance en terme d'apport de terminaux pour la continuité pédagogique pendant le(s) confinement(s) avec Gille Balageas Directeur éducation Région Occitanie « Opération LoRDi et école à distance » et Pierre-Louis Ghavam département des Landes et Bruno Devauchelle.

Thème 2 : participation des collectivités à l'école à distance en terme de ressources Retours d'expériences des collectivités, départements et région.

Fabrice Dardinier, chef de projet lycée 4.0 à la DANE de Nancy-Metz « *Le projet Lycée 4.0 à l'épreuve du confinement* ».

Souk numérique du parc

14h00-17h00 : Workshops et ateliers chez les partenaires, évènements associés et exposants.

Voir programme spécifique, en vous connectant à votre inscription.

Espace forum de la halle

Sessions d'ExplorCamps :

14h00 – 17h10 SESSION II : TERRITOIRES, ESPACES ET TEMPS D'APPRENTISSAGE

3 SESSIONS avec 6 intervenants en simultané

14h-14h40 ; 15h15-15h55 ; 16h30-17h10.

Nettoyage de 30 minutes des tables et chaises entre chaque session, respect du protocole sanitaire.

60 participants en simultané.

Pour le programme des ExplorCamps, télécharger le programme spécifique en allant sur le site ludovia.fr ou en vous connectant à votre inscription.

Le Tiers Lieux

15h00-17h00 : Atelier Workshop de 2 heures.

« *Le journalisme de guerre. Apprendre et Comprendre avec Madmagz* ».

Atelier de travail et de découverte sur le métier passionnant du journalisme de guerre pendant 2h avec tout un kit pédagogique.

Village innovation et recherche

COLLOQUE SCIENTIFIQUE Ludovia#17 : 24 communications et conférences sur 4 jours

14h30 - 16h30 : Session Art numérique

16h30 : réunion Association Culture numérique

Mardi 25 août

18h00

Souk numérique du parc

18h00 : Apéritif musical « Jazz » offert par le partenaire PopLab

A partir de 19h30 : Dîner chez les restaurateurs en ville partenaires de Ludovia

Restaurant le Chalet

20h00 – 23h00 : Dîner VIP organisé par **LUDOMAG** et son partenaire, **PROMETHEAN**
sur invitation uniquement.

Mercredi 26 août 9h00

SESSION III : ENSEIGNER ET SE FORMER AU XXIÈME SIÈCLE

Salle des conférences du casino

09h30-10h45 : Conférence par Nelson Vallejo-Gomez, secrétaire Général du Conseil Scientifique de l'Éducation Nationale (CSEN). Il reviendra sur les grands chantiers que les chercheurs du CSEN ont mis au point durant cette année scolaire 2019-2020 et les perspectives pour la rentrée scolaire 2020-2021.

Depuis les F2A (Fabriques des Ateliers Académiques) & le Prix « Chercheurs en Actes » jusqu'aux préconisations pédagogiques pour permettre la continuité pédagogique face au « Covid-19 » en passant par le nouveau site internet du CSEN, c'est avec pédagogie et bienveillance que vous seront présentés ces projets à la pointe de la pédagogie d'aujourd'hui et de demain.

Utilisation de la moitié de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 80 places

11H00-12h15 : PIX

« Généralisation de Pix : développer et certifier les compétences numériques des élèves ».

Le numérique est devenu indispensable dans la vie personnelle, citoyenne et professionnelle de chacun. Il est aujourd'hui urgent et nécessaire d'accompagner le développement de compétences numériques pour pouvoir tirer parti de toutes ses opportunités et pour des usages responsables, dès l'école. C'est le sens de la généralisation de Pix dans l'enseignement scolaire dès la rentrée. Pix.fr est le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques. Grâce à des exercices ludiques et personnalisés, chaque élève s'évalue et améliore sa maîtrise du numérique en se testant tout en s'amusant, accompagné par ses enseignants en classe ou à distance.

Découvrez les étapes clés de la généralisation de Pix et comment sera organisée au sein des établissements la Certification Pix, obligatoire pour les élèves de 3e et de Terminale dès cette année scolaire 2020-2021.

Utilisation de l'autre moitié de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 80 places

Souk numérique du parc

09h00-12h00 : **Workshops et ateliers chez les partenaires, évènements associés et exposants.**

Voir programme spécifique.

Espace forum de la halle

Sessions d'ExplorCamps Ludovia#17 :

09h00-12h10 SESSION III : ENSEIGNER ET SE FORMER AU XXIÈME SIÈCLE

3 SESSIONS avec 6 intervenants en simultané

9h-09h40 ; 10h15-10h55 ; 11h30-12h10.

Nettoyage de 30 minutes des tables et chaises entre chaque session, respect du protocole sanitaire.

60 participants en simultané.

Village innovation et recherche

COLLOQUE SCIENTIFIQUE Ludovia#17 : 24 communications et conférences sur 4 jours

09h45 - 12h00 : **Session Injonctions, numérique et éducation**

Salle café-musique

09h30-12h30 : **Session Espaces et temps - Rencontres « Établissements & territoires numériques » au XXIème siècle.**

« Retour d'usages et échanges avec les entreprises et opérateurs »

Que s'est-il passé pendant le confinement ? A priori, il semblerait que la période de confinement a mis l'école dans une situation avancée de pratiques de l'ordre de + 30, 50% 100%, 200% ? de plus qu'en temps normal. Elle a montré le potentiel d'usages ou les limites des plateformes, des Espaces de Travail, des réseaux et des équipements ou des logiques d'organisation.

Bien que l'école à distance n'ait pas pour vocation de devenir le seul modèle, elle a mis en situation un écosystème qui pourrait bien augurer ce que sera demain le numérique dans le système scolaire et les attendus en matière de volume et de capacité à fournir...

Dans ce cadre, les principaux éditeurs de solutions et acteurs présentent un bilan statistique de cet épisode, chacun devant répondre et suivre le plan suivant :

- mon service, ma solution ce qu'il/elle prévoyait comment était-il/elle calibré, "avant",
- mon service, ma solution comment s'est-il comporté, quelles adaptations d'urgences ?

"pendant" (statistiques générales, régionalisées, départementalisées, ...)

- Bilans, évolution de l'offre, points forts et faiblesses de l'offre ou de la solutions constatés et évolutions envisagées, impact sur les financeurs et les relations financières (collectivités locales notamment)

Intervenants : 20 minutes chacun (questions comprises), ils pourront être accompagnés de collectivités qui pourront témoigner de ce bilan ; (ordre de passage à définir)

- CNED Jean-Michel Leclerc : retour statistique sur l'école à distance
- Réseau CANOPÉ Marie-Caroline Missir : bilan statistique national et régionalisé des plateformes ressources mises à disposition par le réseau CANOPÉ
- LALILO Caroline Schlatter
- ITOP Education Hervé Borredon : retour d'usage de l'ENT en période de confinement sur les départements 92 et 78
- MASKOTT Pascal Bringer : TACTILEO by Maskott Impact COVID sur la fréquentation et les usages.
- LDE ARTEMIS Pierre Schmitt Impact sur l'utilisation des ressources en ligne.
- KLASSROOM : Frank-David Cohen de 200 k à 1 million d'utilisateurs et impact sur la demande des collectivités locales après COVID19.

Le Tiers Lieux

10h30-12h00 : AFINEF

« sujet en cours ».

12h00 - 14h30 : Déjeuner sur l'espace restauration dans le parc de Ludovia ou chez les restaurateurs en ville partenaires de Ludovia

**Mercredi 26 août
13h45**

Salle des conférences du casino

13h45-15h00 : Conférence par Stéphane Brunel, La Ligue de l'Enseignement.
« Confinement et pratiques scolaires : quels enseignements pour l'École ? »

Durant trois mois, écoles et établissements scolaires n'ont plus accueilli les élèves. Enseignants et personnels, parents et élèves ont été mis à distance et les pratiques numériques se sont imposées comme quasiment la seule manière d'accéder à des savoirs scolaires et de permettre des apprentissages. De quelle distance s'agit-il ? Qu'est-ce que l'institution scolaire peut tirer comme enseignements pour elle-même de cette expérience inédite par son ampleur et en partie improvisée ? A-t-elle modifié le rapport aux savoirs et les apprentissages ?

Quand il n'y a plus d'école qu'apprend-on vraiment ? Qu'est-ce qu'une société apprenante ? Et les élèves, que sait-on déjà de leur mise à distance des professeurs, des lieux, des autres élèves ? Les inégalités scolaires, déjà fortes, se sont-elles accrues ? Quid des relations avec les parents ? Les enseignants peuvent-ils déjà tirer les leçons de leur investissement dans l'urgence ? Et si l'École pouvait sortir renforcée et plus légitime de cette épreuve ? Apprendre ensemble à être ensemble... restent-ils les invariants républicains ?

Utilisation de la moitié de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 80 places

**15h00-16h15 : Découvrez le premier documentaire du CSEN intitulé
 « École - mieux évaluer pour mieux progresser ».**

Il a été réalisé par l'équipe de « L'Esprit Sorcier » sous la conduite de Fred Courant avec les soutiens de la GMF et du MENJ.

"Peut mieux faire !" En matière de système scolaire, la France n'est pas une très bonne élève...

Comment y remédier et améliorer l'éducation de nos enfants ?... A travers de 5 thématiques éclairantes en un peu plus de 30 minutes, vous allez mieux comprendre les enjeux relatifs au pourquoi l'évaluation est nécessaire et essentielle pour les apprentissages des élèves et pour le pilotage d'un système éducatif. L'évaluation, à quoi ça sert ? En immersion dans une classe de CP. L'évaluation positive, ça change quoi ? Comment les enseignants s'adaptent-ils ? L'avenir de l'évaluation scolaire.

Utilisation de la moitié de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 80 places

18h00-19h30 : Table ronde co-organisée par l'académie de Montpellier et l'académie de Toulouse.

« Enseigner, apprendre et travailler avec le numérique : quels leviers et quel pilotage institutionnel pour une vision partagée ? »

Intervenants : Mostafa Fourar - recteur de l'académie de Toulouse, Stéphane Aymard secrétaire général de la région académique Occitanie, Kamel Chibli Vice-Président de la région Occitanie, Pascal Bringer Président de l'AFINEF et directeur de Maskott (Tactileo Edu), Corinne Grand Principale du collège d'Ax-les-Thermes et Sébastien Franc représentant du collectif P@tChwørk et professeur d'anglais.

Suivie du :

Lancement officiel des États Généraux du Numérique dans les académies de Montpellier et de Toulouse.

Utilisation de la totalité de la salle, respect du protocole sanitaire 1 place sur 2. 160 places

Le Tiers Lieux

14h30-16h30 : Session Espaces et temps - Rencontres « Établissements & territoires numériques » au XXIème siècle.

Le Défi des Rencontres organisé par les collectivités

BarCamp : Comment les ressources logiciels, matériels (informatiques, mobilier,...) mises en place par les collectivités peuvent-elles répondre aux besoins des enseignants en fonction de leur propres contraintes (souvent financières) ?

16h30-17h00 : Clôture des Rencontres « Établissements & territoires numériques » au XXIème siècle.

Souk numérique du parc

14h00-17h00 : Workshops et ateliers chez les partenaires, évènements associés et exposants. Voir programme spécifique.

COLLOQUE SCIENTIFIQUE Ludovia#17 : 23 communications et conférences sur 4 jours
14h00 - 16h30 Session Injonctions, numérique et éducation

NAVETTE 17h00 : Départ 1ère navette Ax-les-Thermes- Toulouse aéroport, arrivée prévue vers 19h00.

Mercredi 26 août

20h00

Terrasses du Casino

20h00 – Minuit SOIRÉE DE CLÔTURE DE LUDOVIA#17

Dîner de clôture et ambiance musicale, dans le respect des normes sanitaires.

Pour des raisons d'espace et de distanciation, le nombre maximal de participants pour le dîner est fixé à 150 personnes. Les personnes ne pouvant assister au dîner, sont les bienvenus après leur repas en ville et peuvent nous rejoindre sur les terrasses du Casino.

Jeudi 27 août

10h00

Salle des conférences du casino

10h00-12h00 : Synthèse des « DÉFIS » & bilan de l'édition LUDOVIA#17 – remise des coups de cœur de l'édition #17.

Intervention, lors de la clôture, de Jean-Marc Merriaux, directeur de la Direction du Numérique pour l'Éducation au Ministère de l'Éducation Nationale.

Village innovation et recherche

COLLOQUE SCIENTIFIQUE Ludovia#17 : 23 communications et conférences sur 4 jours
09h45 - 12h00 : Session Injonctions du numérique in situ

12h00 - 13h30 : Déjeuner sur l'espace restauration dans le parc de Ludovia ou chez les restaurateurs en ville partenaires de Ludovia

NAVETTE 13h30 : Départ 2ème navette Ax-les-Thermes - Toulouse aéroport.

FIN DE LUDOVIA#17, À L'ANNÉE PROCHAINE À LUDOVIA#18 ☺