

Programme du 6^e colloque de l'AUPTIC•Education | Namur nov. 202

Mercredi 16 novembre

16:30	<p>Accueil - Badges : à partir de 16h00 [Hall département pédagogique HEAJ] Assemblée générale de l'AUPTIC•Education [salle C20 - lien visio]</p>
17:30	<p>Introduction : Direction HEAJ - AUPTIC [salle B99 - lien visio] Conférence 1 : Julie Henry, Université de Namur [salle B99] <i>"Défis didactiques à l'ère du numérique"</i></p>
18:30	<p>Drink d'ouverture [Hall département pédagogique HEAJ]</p>

Jeudi 17 novembre

08:30	<p>Accueil - Badges : [Hall département pédagogique HEAJ] Café : salle C25</p>
09:00	<p>Information AUPTIC•éducation et IPTIC (cercles de lecture)</p>
09:15	<p>Conférence 2 : Gaël Gilson, HEAJ, Namur [salle B99 - lien visio] <i>"Ceci n'est pas un jeu"</i></p>
10:30	<p>Pause café : salle C25</p>

Sessions en parallèle 1

Sessions en parallèle 1					
	<p>[salle C20 - lien visio] Présidence : Motte et Vangrunderbeeck</p> <p>Symposium Ludo-pédagogie : pratique et références mobilisées pour accompagner les enseignant·e·s dans la conception. (#1) Motte, Vangrunderbeeck</p>	<p>[salle C23 - lien visio] Présidence : Kumps</p> <p>Symposium Former les enseignants aux compétences numériques (#1) Kumps</p>	<p>[salle C222 - lien visio] Présidence : Neuhaus</p> <p>Symposium Quelle vidéo pour confronter le style et les genres professionnels à des fins formatrices ou (auto)évaluatives ? O. Neuhaus et C. Gremion (#1)</p>	<p>[salle C24 - lien visio] Présidence : Cocinas</p>	<p>[salle B99 - lien visio] Présidence : Sacré</p>
11:00	<p>Inscrire la ludo-pédagogie dans une stratégie d'établissement. Retour d'expérience de l'équipe du Gaming Lab de l'Université de Caen Normandie. Legrix-Pagès</p>	<p>Les compétences numériques des élèves, étudiants et enseignants à l'heure de la réforme du pacte d'excellence en Belgique. Degeer</p>	<p>Présentation et analyse exploratoire à visée compréhensive d'un dispositif de formation articulé autour de la simulation, de l'auto-confrontation (vidéo) croisée et d'un e-portfolio Perriard</p>		<p>Flow lors d'un changer d'environnement numérique pour des tâches scolaires. Retour d'expérience au secondaire 1 et 2. Payn</p>
11:30	<p>Formation et accompagnement des créateurs de jeux sérieux dans le cadre du Diplôme universitaire "Apprendre par le jeu". Alvarez</p>	<p>Développer les compétences numériques des enseignants et formateurs d'adultes : évaluation d'une formation hybride. Housni</p>	<p>Donner à voir, à signifier et à évaluer les dimensions implicites des pratiques enseignantes grâce à l'analyse combinée des traces vidéoscopiques et du vécu professionnel. Alvarez (dist.)</p>	<p>Les dîners de l'Ambassadeur : utilisation des pédagogies actives comme levier aux apprentissages Gibaud</p>	<p>Les TICE au Service du Développement Durable : Cas d'un Programme de Formation Ouverte et à Distance (FOAD) des enseignants au Burundi. Ndayishimiye (dist.)</p>
12:00	<p>Faciliter les pratiques des équipes pédagogiques et de gamedesign grâce à un modèle Cepa.Je 'augmenté' Tempier</p>	<p>Développer les compétences numériques des enseignants quant à la recherche d'informations en ligne. Kumps</p>	<p>Les traces vidéo pour soutenir l'apprentissage en alternance et la</p>	<p>Dispositif d'auto-formation numérique co-créé par et pour les apprenants pour l'apprentissage du codage avec des Escapes Games Duperrex</p>	<p>Le E-learning à l'université : gestes et pratiques professionnelles. Chaymae, El Mouhsine (dist.)</p>

			professionnalisation. Gremion		
12:30	Repas : salle C25				
13:30	Conférence 3 : Maud Plumettaz-Sieber, Université de Genève [salle B99 - lien visio] <i>“Réfléchir à son expérience d’apprentissage par le jeu lors du débriefing : pourquoi et comment ?”</i>				
Sessions en parallèle 2					
	[salle C20 - lien visio] Présidence : Motte et Vangrunderbeeck Symposium Ludo-pédagogie : pratique et références mobilisées pour accompagner les enseignant·e·s dans la conception. Quel équilibre entre expérience de jeu et alignement pédagogique ? (#2) Motte	[salle C23 - lien visio] Présidence : Kumps Symposium Former les enseignants aux compétences numériques (#2) Kumps	[salle C222 - lien visio] Présidence : Neuhaus Symposium Quelle vidéo pour confronter le style et les genres professionnels à des fins formatrices ou (auto)évaluatives ? (#2) Neuhaus et Gremion	[salle C24 - lien visio] Présidence : Gilson	[salle B99 - lien visio] Présidence : Laduron
14:30	Le jeu au service des apprentissages. Comment le réseau Canopé accompagne-t-il la communauté éducative ? Boucher Accompagnement de la conception d’activités ludo-pédagogiques à l’UCLouvain.	Accompagner les enseignants à travailler une compétence numérique transversale : la protection de l’environnement. Descamps Discussion du symposium Kumps, Housni, Descamps, Degeer	Apports mutuels des recherches sur l’évaluation et de l’analyse de l’activité pour la conception d’un dispositif de vidéoformation. Morice (dist.) L’utilisation de la vidéo et de l’autoconfrontation dans la formation des informaticien·ne·s. Neuhaus	MON Safe Lab : un serious game pour l’apprentissage de la sécurité dans les laboratoires Laumonier	L’apprentissage collaboratif : développement d’un dispositif d’intégration pédagogique destiné aux formateurs et formatrices des hautes écoles. Tadlaoui-Brahmi

15:00	Motte Discussion du symposium Motte, Vangrunderbeek		Discussion S. Fernagu	Bridging the DidacticalGAP: D'un protocole d'analyse de jeu vidéo à un outil de développement didactique et curriculaire en sciences du jeu. Dupont, Denoo, Vandewalle, Daneels, Malliet (dist)	« Video Game Design » comme projet interdisciplinaire. ou comment aborder les trois piliers de l'éducation numérique. Alvarez (absent)
15:30				Bienvenue à l'UMONS » : un parcours gamifié pour faciliter la transition secondaire – université. Ramon	Le livre augmenté pour relever le défi des Open Educational Resources (OER) : un outil collaboratif favorisant l'agentivité et l'interactivité des lecteur·trice·s contributeur·trice·s. A. Teodoridis, A. Fetelian, N. Perrin
16:00	Pause café : salle C25				
Sessions en parallèle 3					
	[salle C20 - lien visio] Présidence : Motte ou VGP	[salle C222 - lien visio] Présidence : Rappe Symposium Les TIC nous font-elles perdre le fil pédagogique (#1) C. Gremion et J. Renaud	[salle C23 - lien visio] Présidence : Docq	[salle C24 - lien visio] Présidence : Coen	[salle B99 - lien visio] Présidence : Laduron
16:15	Former les futurs enseignants à créer un dispositif d'apprentissage sur base de Genially. Deplus	D'une communauté de pratiques à une communauté de finalité ou le passage (critique ?) de l'ère du métier à l'ère des	Un dispositif de formation à la vidéo pédagogique pour les formateurs/trices d'enseignant·e·s. Ramillon	DigiTrainer, une plateforme numérique pour mobiliser les analytiques de l'enseignement (teaching analytics) dans les	

		professions ? A. Roblez		formations en alternance. Coen - Runtz-Christan	
16:45	Modules de soutien à l'apprentissage expérientiel avec H5P Beauquis	L'objet d'évaluation en enseignement à distance. N. Talbot L'escape game numérique : une évaluation formative ludique J. Renaud	Dans l'arène d'un MOOC sur la victimologie Stratégies et enjeux des acteurs. Fettweis, Nossent	Expérience de co-construction de soutien social et de prévention sur un réseau social par et pour les jeunes dans un contexte universitaire. A. Duperrex	
17:15	Le nouvel écosystème d'éducation et de formation à l'ère du numérique. Drissi (dist.)		Et si on utilisait la motivation des apprenants comme critère pour évaluer un MOOC ? Fettweis, Nossent	Usage de l'application « Défi tables » en contexte d'apprentissage espacé des tables de multiplication. Dragone	Perceptions des étudiant·e·s des compétences, représentations et usages numériques en formation à l'enseignement avant et après le confinement. Boéchat Heer (dist.)
17:45	Clôture de la journée				
19:00	Soirée festive				

Vendredi 18 novembre

08:30	Accueil				
09:00	Conférence 4 : Olivier Masson, UCLouvain [salle B99 - lien visio] "Que fait l'architecture pour l'apprentissage ?"				
10:00	Pause - déplacement				
Sessions en parallèle 4					
	[salle C20 - lien visio] Présidence : Motte	[salle C222 - lien visio] Présidence : Gremion Symposium Les TIC nous font-elles perdre le fil pédagogique (#1) C. Gremion et J. Renaud	[salle C23 - lien visio] Présidence : Coen	[salle C24 - lien visio] Présidence : Gilson	[salle B99 - lien visio] Présidence : Noben
10:15	Développement des compétences numériques des étudiants : un dispositif comprenant un édugame qui accompagne l'acculturation à l'enseignement supérieur. Miseur	Développement informatique agile et conception éducative continuée dans l'usage. M. Grosjean, N. Perrin, D. Piot, A. Fetelian	Vers des dispositifs d'apprentissage hybrides en formation initiale des enseignant-e-s du degré primaire. Torregrosa	Transition digitale de la préparation d'études de cas dans un cours d'introduction au marketing. Kervyn	MakeTeasy : orienter les acteurs de l'enseignement supérieur pour leur permettre de s'approprier le développement et le renforcement de leurs compétences numériques. Moccozet (dist.)
10:45	Présentation d'un jeu sérieux autour de l'IoT. data	Les possibilités offertes par les outils numériques viennent modifier les fins.	Accompagner les étudiants pour leurs apprentissages	Le jeu vidéo en classe d'Histoire.	Le développement des compétences numériques

	et blockchain Cagnon (dist)	pour le meilleur. pour le pire aussi. H. Barras, N. Sarrasin	avec la boîte à outils 'Klaxoon' Karamanos	Hardy	des acteurs de l'enseignement supérieur marocain Chetouani (dist.)
11:15	L'évaluation gamifiée pour une meilleur intégration des étudiants internationaux. Sahli	Discussion du symposium C. Gremion et Renaud	Regards croisés entre professeurs qui ont implémenté et qui vont implémenter le BYOD dans un établissement du secondaire II en Suisse Coen	Template d'escape game numérique avec guide intégré pour une utilisation autonome par les enseignant·e·s. St. Amand	La stratégie d'expansion de l'offre institutionnelle de formations visant renforcer les compétences numériques pour enseigner à l'Université de Genève. Aristide (dist.)
11:45	Repas				
12:45	FunForLab : deux Serious games pour attirer vers les filières scientifiques (Point&Click) et former les étudiants sur des automates modernes (VR) Foguenne, Daniau	Impacts positifs de la formation autoportante intitulée « Gestion et leadership pédagogique » Gravelle	TLCA : Une plateforme web pour des évaluations centrées sur l'acquisition de compétences Combéfis	Espace d'échanges sur la prochaine édition du colloque Vangrunderbeeck, Coen	Intégration de l'outil WOOFASH dans le cursus des étudiants (Quoi? Pour qui? Pourquoi? Comment? Où?) Daix
13:15	L'éducation au numérique dans le référentiel F.M.T.T.N. - Découverte par le jeu Degrove, Pauls	Développement et évaluation des compétences numériques en Fédération Wallonie-Bruxelles : enjeux pour l'enseignement supérieur et l'enseignement de promotion sociale (outils Pix, Digiskills, etc.). Pouillon	Modules de soutien à l'apprentissage expérientiel avec H5P Beauquis	Évaluer de manière efficace avec BookWidgets. Bongers	Optimaliser l'utilisation des banques de question sous Moodle Viseur
13:45	Conférence 5 : Alexandre Chenette, Ministère de l'Éducation - Québec [salle B99 - lien visio] <i>"La citoyenneté à l'ère du numérique au Québec"</i>				
14:45	Clôture du colloque - annonces [salle B99 - lien visio]				

15:15

Fin des travaux