

SETT

**SCHOOL
EDUCATION
TRANSFORMATION
TECHNOLOGY**



PROGRAMME

25 & 26 AVRIL 2019 – NAMUR EXPO

**100 CONFÉRENCES
ET ATELIERS GRATUITS**



Les sessions proposées dans le cadre de SETT font partie du programme des formations interréseaux organisées par l'Institut de la Formation en Cours de Carrière (IFC). Pour vous y inscrire, rendez-vous sur le site de l'IFC www.ifc.cfwb.be. Vous aurez besoin d'une clé d'inscription aux formations (CIF) disponible auprès de votre direction. La référence du code consacré à cette formation porte le numéro 105001830.

Edito	P.03
Mot d'introduction	P.04
Les conférences du jeudi 25/04	P.05
Les ateliers thématiques du jeudi 25/04	P.09
Les cafés causeries du jeudi 25/04	P.15
Les conférences du vendredi 26/04	P.18
Les ateliers thématiques du vendredi 26/04	P.21
Les cafés causeries du vendredi 26/04	P.27
Tableaux horaires complets	P.30

COMMENT S'INSCRIRE ?

SETT est un événement gratuit pour toute la communauté enseignante. Inscrivez-vous en ligne sur www.sett-namur.be au moyen du code d'enregistrement valable pour tout le personnel de votre établissement et disponible auprès de votre direction.

25 & 26 avril 2019
Namur Expo
8h00 à 18h00



VOUS AUSSI, FAITES ENTRER VOTRE ÉCOLE DANS L'ÈRE NUMÉRIQUE !

Certes, les choses bougent et vous êtes déjà très nombreux à recourir quotidiennement au numérique et à ses multiples applications dans votre approche pédagogique. Pour autant, il reste encore du chemin à parcourir afin que les EdTechs aient leur place dans toutes les classes, hautes écoles et universités.

Les nombreuses expériences de terrain l'ont prouvé : **le numérique représente un formidable outil pédagogique et didactique** pour l'apprentissage des sciences, des mathématiques, de l'histoire, du français, des langues, des filières qualifiantes... A l'heure où les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont omniprésentes dans notre vie sociale et professionnelle, nul doute que l'enseignement à tous les niveaux, du fondamental au supérieur en passant par l'enseignement spécialisé et de promotion sociale, devra intégrer ces nouveaux outils dans ses méthodes d'apprentissage.

Reconnu comme formation en interréseaux par l'Institut de la Formation en Cours de Carrière (IFC), le programme de SETT – une centaine de conférences, d'ateliers thématiques et de « cafés causeries » accessibles gratuitement – vous permettra de mieux comprendre les nombreux avantages qu'offre l'intégration d'outils et de pédagogies numériques dans vos cours. Utilisation d'internet et des réseaux sociaux, technologie et classe inversée, cyber-harcèlement, initiation à la programmation et au codage, intelligence artificielle, éducation aux médias numériques, usages pédagogiques de la vidéo, e-learning, fabrication de tutos, stratégie numérique d'une école, « serious games » en classe, outils d'évaluation, formation numérique des enseignants... **Des dizaines d'experts, de professeurs et d'utilisateurs partageront avec vous leurs expériences et leurs conseils sur le numérique éducatif.**

Véritable carrefour entre méthodes d'apprentissage, acquisition de connaissances et nouvelles technologies, SETT vous offre un aperçu de ce que l'école sera demain ! Découvrez les nouvelles pédagogies, profitez d'expériences enrichissantes, touchez du doigt les outils créés spécialement pour vous aider dans votre métier d'enseignant.

Vous aussi, sautez le pas et entrez dans l'ère numérique !

Muriel Hunin
Head of Easyfairs Expo

SETT : un programme sur mesure !

3 THÈMES TRANSVERSAUX

Le programme de SETT a été conçu sous la supervision d'un Comité Scientifique réunissant des représentants des différents niveaux d'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles, des figures du monde académique et des acteurs de terrain.

Il est traversé par 3 grandes thématiques :

- **Le numérique au service des apprenants et des enseignants**
- **L'éducation aux médias numériques**
- **L'éveil à la pensée informatique**

3 FORMATS

Une centaine de sessions sont organisées sur deux jours. En fonction de leur sujet et de l'objectif poursuivi, elles sont proposées sous trois formats différents :

- **Des conférences** : présentations et débats portant sur des thèmes généraux, structurants, visionnaires et/ou inspirationnels
- **Des ateliers thématiques** : partages de bonnes pratiques ou d'exemples concrets, mises en situations proposés par groupe d'environ 50 personnes
- **Des cafés causeries** : discussions libres encadrées par un spécialiste, en groupe restreint d'environ 25 personnes pour échanger, entre pairs, les idées, les expériences

DES SESSIONS STRUCTURÉES PAR NIVEAU D'ENSEIGNEMENT

Au fil des pages, confectionnez votre programme sur mesure suivant le niveau d'enseignement dans lequel vous êtes actif, en vous référant aux pastilles de couleurs :

-  Enseignement fondamental ordinaire
-  Enseignement secondaire ordinaire
-  Enseignement supérieur
-  Enseignement spécialisé
-  Enseignement de promotion sociale
-  Enseignement à distance

COMMENT S'INSCRIRE ?

SETT est un événement **gratuit pour toute la communauté enseignante**.

Inscrivez-vous en ligne sur www.sett-namur.be au moyen de votre **code d'enregistrement**, disponible auprès de votre direction et valable pour tout le personnel de votre établissement. **Vous avez égaré votre code ? Envoyez un e-mail à sett-namur@easyfairs.com.**



Les sessions proposées dans le cadre de SETT font partie du programme des formations interréseaux organisées par l'Institut de la Formation en Cours de Carrière (IFC). Pour vous y inscrire, rendez-vous sur le site de l'IFC www.ifc.cfwb.be. Vous aurez besoin d'une clé d'inscription aux formations (CIF) disponible auprès de votre direction. La référence du code consacré à cette formation porte le numéro 105001830.

LES CONFÉRENCES / JEUDI 25 AVRIL



ÊTRE CRÉATIF DANS UN MONDE NUMÉRIQUE

Par **Luc DE BRABANDERE**, philosophe d'entreprise / L'expression classique utilisée lorsqu'il s'agit de créativité est « sortir du cadre ». Mais cette expression met l'accent sur la partie finalement la plus aisée. Quitter le « cadre » existant est certes indispensable, mais la vraie question est de comprendre la nature du nouveau cadre numérique. Cette conférence montrera à quel point l'émergence d'Internet confirme l'être humain dans son rôle créatif et responsable

09.00

09.45

SALLE 1



ENSEIGNER LA PENSÉE INFORMATIQUE, ET PUIS QUOI ENCORE ?

Par **Vincent ENGLEBERT**, Professeur Faculté d'Informatique - UNamur / Bien que la science informatique soit assez récente, en Belgique, l'enseignement universitaire soufflera bientôt les 50 bougies du premier Master en Sciences informatiques. Mais l'enseignement de la pensée informatique commence seulement à poindre dans les référentiels de compétences de l'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles. Si beaucoup s'en félicitent, d'autres s'interrogent sur cette nouvelle compétence. Cette conférence sera l'occasion d'expliquer ce qu'est la pensée informatique, mais aussi de passer en revue les différentes modalités à envisager pour son enseignement et de revenir sur les motivations et les enjeux de son introduction dans l'enseignement obligatoire, dès le plus jeune âge.

10.00

10.45

SALLE 1



CYBER-HARCÈLEMENT ET ADOLESCENTS : QUELLES ACTIONS ÉDUCATIVES PRIORISER ?

Par **Mathieu BÉGIN**, Chercheur postdoctoral - Chaire de recherche du Canada en éducation aux médias et droits humains (Université TÉLUQ) / Le mot « cyber-harcèlement » désigne une foule de situations, toutes caractérisées par des conflits entre adolescents. Dans certaines de ces situations, des actions éducatives sont à prioriser, alors que d'autres sont à proscrire. Cette conférence propose aux enseignants du secondaire et aux personnes œuvrant auprès d'adolescents de se former à la prise de décisions éducatives face au problème du cyber-harcèlement. Cette conférence invitera les participants à résoudre différentes situations de cyber-harcèlement et évaluera leurs propositions à la lumière des recherches scientifiques récentes montrant les pratiques les plus souhaitables en la matière.

10.00

10.45

SALLE 2



STRATÉGIE NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

Par **Nathalie BOLLAND**, Responsable de Direction - Service général du Numérique éducatif (AGE) - Administration générale de l'Enseignement et par **Ludovic MISEUR**, Conseiller au cabinet de la Ministre de l'Éducation Marie-Martine Schyns / La stratégie numérique, c'est donner à tous, enseignants et élèves, la capacité et les moyens de progresser en prenant appui sur les apports du numérique. Formations, ressources numériques et soutien pour l'équipement des enseignants (100€/an) sont, entre autres, des actions qui seront mises en œuvre au travers de la Stratégie numérique proposée par la FWB. Cette conférence vous permettra d'en savoir plus sur le numérique au service des apprentissages, l'acquisition des compétences numériques, les formations, la nouvelle plateforme de ressources numériques... La Stratégie numérique, ce sont 5 axes et 25 actions prioritaires. On en parle ?

11.00

11.45

SALLE 1

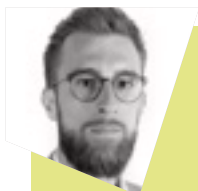




L'UTILISATION D'OUTILS NUMÉRIQUES POUR L'ÉVALUATION EN CLASSE

Par **François JOURDE**, Chargé de mission pour le numérique éducatif – Ecoles Européennes / Qu'il s'agisse d'évaluation formative ou sommative, une variété grandissante d'outils numériques sont utilisables dans la classe. Il peut s'agir d'outils spécifiquement dédiés à l'évaluation ou bien d'outils adaptables pour cette tâche. Le numérique offre de nombreuses possibilités pour des évaluations riches et personnalisées : rétroactions orales ou vidéos, évaluations par les pairs, archivage et travail sur les données d'apprentissage, évaluations avec des terminaux mobiles, évaluations couplées à des remédiations personnalisées... Cette conférence présentera quelques-uns des meilleurs outils, en lien avec des pratiques innovantes et efficaces.

11.00
11.45
SALLE 2



« AU SECOURS, MES COURS SONT SUR FACEBOOK ! » : DES PRATIQUES D'ÉTUDIANTS AUX SOLUTIONS D'ENSEIGNANTS

Par **Nicolas ROLAND**, Chercheur en Sciences de l'éducation et Doctorant – Université Libre de Bruxelles / Aujourd'hui, les étudiants du secondaire comme du supérieur recourent à Facebook et d'autres outils – Dropbox, Google Drive, What's App, etc. – pour discuter des cours et partager des ressources. À partir d'études de cas, nous saisissons le sens qu'ils accordent à ces outils, la manière dont ils s'y engagent et infléchissent certaines de leurs modalités afin qu'ils répondent à leurs besoins d'apprentissage. Sur cette base, nous explorons de manière interactive, avec vous, les différentes façons de/d'(ré)agir face à cette situation en termes de pratiques et d'outils à potentiellement mobiliser.

13.00
13.45
SALLE 1



LA FABRIQUE DE LOGICIELS

Par **Benoît VANDERROSE**, Professeur – UNamur / Malgré leur importance croissante dans notre société, la conception de logiciels reste entourée d'une aura de mystère pour beaucoup d'entre nous. Cette conférence se propose de démystifier ce qu'est un logiciel et d'explorer en quoi ses caractéristiques et son mode de production le différencient de biens et services plus familiers du grand public. La conférence prendra la forme d'un exposé interactif illustrant le contraste entre la conception de logiciels et d'autres domaines d'activité (tels que l'industrie alimentaire, l'architecture voire le droit).

13.00
13.45
SALLE 2



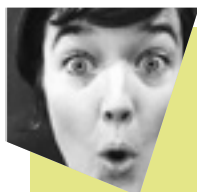
REGARD SUR LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES AVEC DES ROBOTS CHEZ LES JEUNES ENFANTS

Par **Fanny BORAITA**, Coordinatrice pédagogique et par **Julie HENRY**, Chercheuse – Faculté d'Informatique, UNamur / Interagir avec des robots est une approche privilégiée pour favoriser le développement de compétences en programmation. Malheureusement, on mesure souvent la simple performance, l'engagement ou la motivation plutôt que la compréhension. Dans le contexte actuel où le numérique se veut transversal, la question du développement de compétences chez les enfants est d'autant plus importante. A travers des retours d'activités utilisant des robots (Thymio, KIBO, Ozobot, Bee-Bot) en maternelles et primaires, des éléments de réponse seront apportés à la question : l'enfant a-t-il conscience des concepts qu'il met en œuvre en utilisant un robot ?

14.00
14.45
SALLE 1



LES CONFÉRENCES / JEUDI 25 AVRIL



QUELLES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR LES PROFESSEURS DE DEMAIN ?

Par **Mikael DEGEER**, Technopédagogue et expert en compétences numériques désigné par la FWB et par **Carole GAUTHIER**, Maître-assistante en pédagogie - Haute Ecole Libre Mosane / Enseigner le numérique aux élèves, quelle riche idée ! Cependant, cela soulève une question fondamentale : qui sera capable, à l'horizon 2022, d'enseigner les balbutiements de la programmation, l'histoire d'Internet et la citoyenneté numérique ? Il est bien pensé le « chapitre » numérique du Pacte, mais la formation initiale et la formation continue vont-elles permettre aux enseignants de le réaliser ? Dans l'incertitude, il est temps de prendre le taureau par les cornes. Travailler avec le numérique, enseigner avec le numérique et enseigner le numérique : 22 compétences à acquérir (nous verrons comment) pour les enseignants.

14.00
14.45
SALLE 2



FONDATION
POUR L'ENSEIGNEMENT

CONFÉRENCE-DÉBAT : L'ÉCOLE ET LES ENSEIGNANTS FACE AUX ENJEUX DU NUMÉRIQUE

Une conférence-débat introduite par la Fondation pour l'Enseignement

Le numérique et ses multiples applications modifient considérablement notre vie familiale, sociale et professionnelle. Une (r)évolution numérique inéluctable qui se traduit notamment par un impératif besoin pour les entreprises et les pouvoirs publics de trouver des profils possédant des connaissances numériques de plus en plus développées.

Quel est le rôle de notre enseignement francophone dans ce grand bouleversement technologique ? Elèves, étudiants, personnes en formation et enseignants sont-ils suffisamment formés et équipés pour entrer de plain-pied dans cette nouvelle ère numérisée et ultra-connectée ? Quel doit être le rôle de nos écoles et universités ? Comment le numérique influence-t-il notre enseignement, à la fois comme objet d'apprentissage et comme outil de transmission de la connaissance et d'acquisition des compétences ? Quel rôle pour le numérique dans la gestion de notre enseignement ?

A l'occasion de cette conférence-débat, les **Ministres en charge de l'Enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles**, le **Ministre wallon de l'Economie, de la Formation et de la Politique numérique** ainsi que le représentant des entreprises wallonnes (UWE), Monsieur **Oliver de WASSEIGE** viendront partager leurs points de vue avec le monde entrepreneurial et les acteurs de l'enseignement.

15.00
17.00
SALLE 1





LES ATELIERS THÉMATIQUES / JEUDI 25 AVRIL



AUGMENTER L'INTERACTION EN CLASSE – LA PLUS-VALUE DU SYSTÈME DE VOTING WOOLAP

Par **François-Xavier FIEVEZ**, Maître en Didactique des Langues Etrangères – UNamur- Ecole des Langues Vivantes et Institut de Recherche en Didactique et Education / Utilisé dans deux cours de langue à l'Université de Namur, le système Woolap a montré une double utilité : comme outil de construction d'une classe inversée et comme outil de réflexion collaborative dans le cadre d'une pédagogie entrepreneuriale.

Cet atelier se veut un partage d'expériences autour de ce système de voting. Après une courte introduction sur le contexte d'utilisation et un cadre théorique succinct, plusieurs exemples seront montrés aux participants qui seront eux-mêmes invités à explorer les utilisations potentielles des fonctionnalités de l'outil. Smartphones, tablettes et ordinateurs connectés sont les bienvenus.

09.00
09.45
SALLE 1



DE LA TWITTCLASSE À LA TWICTÉE

Par **Samira LKOUTBI**, Institutrice primaire – Ecole communale du Longchamp / Les réseaux sociaux s'invitent dans nos classes. Des enseignants mènent leurs élèves sur un nouveau terrain d'aventure – Twitter – n'hésitant pas à faire de leurs classes des « twittclasses » : des classes qui utilisent Twitter à des fins pédagogiques.

Twitter regorge aujourd'hui de nombreuses activités pédagogiques d'une grande richesse. L'une d'entre elles permet d'aborder l'orthographe autrement, la Twictée : un dispositif pédagogique collaboratif centré sur l'apprentissage de l'orthographe. En quoi consiste cette dictée d'un nouveau genre ? Que permet-elle ? Quel impact sur les élèves et les enseignants ?

09.00
09.45
SALLE 2



ACTIVITÉS DÉCONNECTÉES 1

Par **Pierre HANOTTE**, animateur et par **Simon MOREAU**, co-animateur et porteur du projet Interface3.Namur / Découvrez des concepts relatifs à la programmation informatique, sans support informatique, puisque ces concepts peuvent être appréhendés de manière « déconnectée ». Concrètement, cet atelier vous amènera à :

- Découvrir les notions de binaire, de pixel, d'algorithme, de boucle, de condition
- Résoudre des énigmes logiques
- Intégrer des connaissances par le biais du jeu
- Respecter des consignes
- Travailler en équipe

09.00
09.45
SALLE 3



LE MONDE DANS VOTRE CLASSE : DÉCOUVREZ LES OUTILS « Géo » POUR TOUT ENSEIGNER

Par **François JOURDE**, Chargé de mission pour le numérique en éducation – Ecoles Européennes / Les outils « géo » sont présents dans notre quotidien (cartes en ligne, GPS...) et peuvent aussi l'être dans les classes, pour toutes les matières et tous les niveaux. Ils permettent d'inventer de multiples activités d'apprentissage, riches et engageantes. Ils permettent aussi de développer la « pensée spatiale », tout autant que la « pensée planétaire » : se découvrir et se construire comme citoyen solidaire de notre Terre. Cet atelier vous présentera les grands outils à la disposition des enseignants et des élèves (libres et propriétaires), ainsi qu'une grande variété de propositions de scénarios pédagogiques faciles à mettre en œuvre.

09.00
09.45
SALLE 4





EN CLASSE AVEC MON IPAD – SPÉCIAL ENFANTS À BESOINS SPÉCIFIQUES

Par **Sophie LECLÈRE**, formatrice spécialisée et Présidente de Cœur à Corps ASBL / Mettre en place un outil numérique pour un enfant à besoins spécifiques doit devenir un aménagement incontournable car cet outil le met à niveau par rapport aux autres et lui permet de contourner son handicap. Or, l'intégration d'un tel outil génère bien souvent une forte anxiété chez l'enseignant car celui-ci pense devoir changer toute sa manière d'enseigner et de créer ses cours et documents.

Cet atelier entend rassurer les enseignants et surtout leur montrer comment l'outil numérique permet de préserver l'estime de soi chez l'enfant en situation de handicap et de revaloriser ses efforts.

10.00
10.45
SALLE 1



COMMENT LES JEUNES DÉFINISSENT ET CONSTRUISSENT-ILS LEURS IDENTITÉS MULTIPLES DANS LES RESEAUX SOCIAUX NUMERIQUES ?

Par **Yves COLLARD**, formateur en éducation aux médias, professeur invité en psycho-sociologie et auteur de "Eduquer aux réseaux sociaux - les jeunes à l'heure du numérique" - Média-animation IHECS / La nouvelle génération a investi Internet comme les précédentes se sont prises de passion pour la télévision. Les jeunes se sont appropriés les nouveaux outils de communication en les faisant entrer dans la sphère domestique, parfois loin du regard des adultes, en élaborant des modes relationnels neufs. En permanente évolution, les réseaux sociaux numériques permettent à leurs utilisateurs d'élaborer du contenu informatif, mais aussi et peut-être surtout, de communiquer, de construire une identité numérique, de créer de nouvelles formes de sociabilité.

10.00
10.45
SALLE 2



ACTIVITÉS DÉCONNECTÉES 2

Par **Pierre HANOTTE**, animateur et par **Simon MOREAU**, co-animateur et porteur du projet Interface3.Namur / Découvrez des concepts relatifs à la programmation informatique, sans support informatique, puisque ces concepts peuvent être appréhendés de manière « déconnectée ». Concrètement, cet atelier vous amènera à :

- Découvrir les notions de binaire, de pixel, d'algorithme, de cryptage/décryptage, de réseau
- Résoudre des énigmes logiques
- Intégrer des connaissances par le biais du jeu
- Respecter des consignes
- Travailler en équipe

10.00
10.45
SALLE 3



LE MICRO:BIT ET SON KIT D'INVENTEUR POUR L'ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE

Par **Yannick GILLET**, Chercheur - UNamur / Les micro:bit sont de minuscules ordinateurs programmables. Cet atelier vous montrera comment cet outil peut être utilisé dans la formation à la pensée informatique. L'interface de programmation par bloc permet d'introduire rapidement les concepts-clés, et le kit d'inventeur permet de combiner le micro:bit avec des composants électroniques pour donner libre cours à la créativité des élèves. Découvrez également quelques cas d'utilisation pour divers niveaux, allant du primaire à l'universitaire.

10.00
10.45
SALLE 4



LES ATELIERS THÉMATIQUES / JEUDI 25 AVRIL



ÉCOLE : GÉREZ VOTRE E-RÉPUTATION – UNE TRACE QUI PEUT FAIRE TACHE : ZOOM SUR LA RÉPUTATION NUMÉRIQUE

Par **Serge DIELELS**, Coach de votre e-réputation, formateur-enseignant et auteur de "Facebook pour votre école" – www.SergeDielels.com – EdgeCommunication.be et IHECS / CRB / Parnasse-ISEI / Université Saint-Louis Bruxelles / ISFSC / Votre identité numérique (et celle de votre école) est composée de toutes les traces que vous avez laissées, consciemment ou non, sur Internet. Est-elle en adéquation avec ce que vous êtes vraiment ? Professeurs, élèves et école : il est essentiel de contrôler votre image professionnelle numérique. Impossible de contrôler son empreinte numérique à 100%. Mais il y a moyen (et intérêt) d'optimiser son e-réputation. Comment ? Une conférence, un atelier pratique, un outil de veille et, ensuite, 10 minutes par jour.

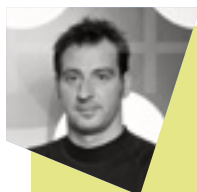
11.00
11.45
SALLE 1



COMMENT DÉCONSTRUIRE LES THÉORIES DU COMLOT EN DEVELOPPANT L'ESPRIT CRITIQUE FACE À L'INFORMATION ?

Par **Yves COLLARD**, Formateur en éducation aux médias, professeur invité en psychosociologie et co-auteur de www.theoriesducomplot.be – Media-Animation IHECS / Mépriser les adeptes d'une théorie du complot ne permet pas d'inciter ceux-ci au recul critique et à l'exercice du doute face à quelque information que ce soit. Contre-argumenter une théorie du complot, sur le fond de celle-ci, n'est pas très utile. Alors que faire ? Analyser un document suspect de complotisme comme tout autre document médiatique d'information, en exerçant sur lui les mêmes attitudes critiques que sur les autres. Le décrypter en essayant d'en comprendre les mécanismes. Cet atelier s'appuiera sur l'outil www.theoriesducomplot.be

11.00
11.45
SALLE 2



LA VEILLE, CLÉ DE VOÛTE DE LA TRANSFORMATION DES PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Par **Pascal BALANCIER**, Expert EdTech – Agence du Numérique / Un enseignant en mouvement, c'est un enseignant curieux, en recherche-action permanente, qui expérimente... et mène sa propre veille ou curation de contenu !

Trucs, astuces et bonnes pratiques pour mener une veille sur un sujet donné, qu'il soit technologique, pédagogique, technico-pédagogique.

11.00
11.45
SALLE 3



COMPRENDRE L'IA À TRAVERS L'ANALYSE D'IMAGES

Par **Yannick GILLET**, Chercheur – UNamur / L'intelligence artificielle (IA) est en pleine expansion aujourd'hui. Les médias en parlent régulièrement et en dressent parfois un tableau issu de la science-fiction. Mais de quoi s'agit-il exactement ? Au travers d'activités débranchées, basées sur de la reconnaissance d'images, nous essaierons de démystifier ce domaine et de comprendre les principes de base des techniques utilisées. Nous réaliserons des réseaux de neurones « humains », où chaque élève joue un rôle actif, capables d'apprendre automatiquement à reconnaître des images.

11.00
11.45
SALLE 4





APPRENDRE ET FORMER EN LIGNE : STRUCTURER SON COURS ET SES INTERVENTIONS

Par **Maxime DUQUESNOY**, Enseignant, formateur, technopédagogue (Collège Technique Saint-Henri / Promotion sociale) et Chercheur associé au sein du Laboratoire CERLIS (Université Paris Descartes) / Découvrez quelques concepts et principes qui sous-tendent l'apprentissage en ligne ou e-learning. En partant de l'analyse des outils et des pratiques, cet atelier ciblera les éléments-clés qui peuvent favoriser la construction d'un dispositif en ligne, la diversité des outils disponibles et leur impact possible. Sur cette base, cet atelier vous amènera à envisager divers modèles et outils permettant d'appliquer ces principes à une variété de situations, qu'elles concernent l'enseignement secondaire, supérieur et/ou de promotion sociale.

13.00
13.45
SALLE 1



RÉALISATION ET GESTION D'UNE WEBTV EN CLASSE

Par **Thomas JUNGBLUT**, Assistant en didactique des arts du spectacle (ULiège), formateur (CAV Liège) et Maître-assistant (HELMo) et par **Emmanuel CHAPEAU**, Assistant en didactique des arts du spectacle (ULiège) et professeur de communication (Athénée Léonie de Waha - Liège) / Cet atelier soulèvera la question du déploiement d'une éducation aux médias numériques via la conception et la gestion en classe de « projets d'édition numérique » tels que des WebTV scolaires. Après en avoir défini les caractéristiques sur base de cas concrets et en collaboration avec les participants, il sera question du défi méthodologique de ces projets, souvent perçus comme complexes, chronophages et, par conséquent, difficilement réalisables. À l'issue de cette première phase de clarification du scénario pédagogique, l'atelier envisagera la question de la gestion et donc de la pérennisation de ces projets. Enfin, des pistes seront partagées afin de pouvoir évaluer ces pratiques nouvelles au regard de divers référentiels de compétences.

13.00
13.45
SALLE 2



CYBER-HARCÈLEMENT ET ADOLESCENTS : COMPRENDRE LA COMPLEXITÉ DU PROBLÈME

Par **Mathieu BÉGIN**, Chercheur postdoctoral - Chaire de recherche du Canada en éducation aux médias et droits humains - Université TÉLUQ / Le cyber-harcèlement ne peut se réduire à une situation opposant une victime sans défense et des agresseurs impitoyables. Pour prévenir ce problème et intervenir adéquatement auprès des adolescents, une compréhension de sa complexité s'impose. Cet atelier propose aux enseignants de secondaire et aux personnes œuvrant auprès d'adolescents de développer leur esprit critique à l'égard des discours d'information traitant du cyber-harcèlement. Les participants seront invités à analyser en groupe des affirmations posées dans des sources d'informations belges et québécoises en français, puis à identifier les limites des connaissances qu'elles transmettent.

13.00
13.45
SALLE 3



TECHNOLOGIES ET CLASSE INVERSÉE

Par **Marc HAELTERMAN**, Professeur - Ecole polytechnique de Bruxelles, ULB / Cet atelier entend mener une réflexion sur l'opportunité que nous offrent les nouvelles technologies pour la mise en œuvre de la méthode pédagogique de la classe inversée. Après un bref exposé de la méthode articulée sur une expérience d'enseignement universitaire de la physique ainsi que sur le projet d'enseignement en ligne Clipedia, un débat sera mené avec pour objectif d'identifier les bonnes pratiques et les bénéfices de la classe inversée ainsi que ses limites et les problèmes auxquels elle pourrait conduire. Une attention particulière sera accordée à l'analyse des supports de cours en ligne et aux apports de la vidéo numérique en matière de didactique. Les aspects techniques liés à la mise en œuvre concrète de la méthode seront aussi considérés.

13.00
13.45
SALLE 4



LES ATELIERS THÉMATIQUES / JEUDI 25 AVRIL



VOTRE ORDINATEUR SE DÉVOILE...

Par **Nicolas PREUD'HOMME**, Professeur - Institut d'enseignement de promotion sociale de la Communauté française de Blegny / Il ne fait aucun doute que l'ordinateur a été un précurseur important de la révolution numérique que nous vivons aujourd'hui. Le paradoxe est que la majeure partie des gens l'utilisent au quotidien, professionnellement ou personnellement, sans vraiment avoir de connaissances de ce qui se cache à l'intérieur de cette mystérieuse boîte métallique. Cet atelier a pour but de vous faire découvrir les différents composants qui constituent un ordinateur, de les reconnaître et de décrire leurs fonctions.

14.00
14.45
SALLE 1



DES JEUX VIDÉO EN CLASSE ET DES ÉLÈVES AUX MANETTES

Par **Gaëil GILSON**, Professeur de Français à l'Athénée Royal de Chênée et Doctorant à l'UCLouvain / Cet atelier vous permettra de :

- Découvrir différents scénarios pédagogiques expérimentés en classe de Français et de FLE (niveau secondaire)
- Tracer les contours d'une possible éducation au jeu vidéo et plus spécifiquement à ses particularités artistiques et culturelles
- Echanger entre participants pour voir comment les enseignants, formateurs, animateurs peuvent s'approprier ces outils dans leurs propres pratiques et disciplines

14.00
14.45
SALLE 2



INITIATION À LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE AU MOYEN DES « SERIOUS GAMES »

Par **Fabien TOUNE**, Enseignant et Mémorant en sciences informatiques - Ecole Industrielle et Commerciale d'Auvclais (EICA) et UNamur / Cet atelier se propose d'illustrer le potentiel pédagogique des jeux dits sérieux comme outils d'acquisition des concepts de base de la programmation. La méthode par blocs permet de se libérer des contraintes syntaxiques de la programmation, mettant le focus sur la maîtrise d'éléments tels que les boucles et les structures de contrôle.

Deux activités seront proposées : un jeu de duel algorithmique en ligne et la manipulation d'un robot Ozobot.

14.00
14.45
SALLE 3



TOUJOURS UN PLAN B QUAND J'UTILISE LE NUMÉRIQUE AVEC MON PUBLIC

Par **Sabine DEVILLE**, Enseignante à l'école Sainte-Marie de Fontaine-l'Évêque, à la Haute Ecole HEPN de Namur et à la l'IEPSCF Namur Cadets - tutrice en e-learning CFWB / Enseigner avec le numérique, c'est aussi découvrir l'aspect technique de la technologie qu'on souhaite utiliser et ses pannes. Mon écran d'ordinateur ne s'affiche pas sur le TBI. Le stylet ne fonctionne pas. Je n'ai pas ou je n'ai plus internet. Comment utiliser des tablettes sans internet ? J'ai peaufiné ma leçon et le local n'est plus libre. Et évidemment, cela arrive au tout début ou en beau milieu de leçon... Comment réagir dans ce cas et ne pas se décomposer devant la classe ? Comment brancher ses apprenants dans une école non numérique ? Créer l'interaction entre chromebooks et TBI ? Trucs et astuces seront au programme de cet atelier.

14.00
14.45
SALLE 4





LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DU PLAISIR D'APPRENDRE

Par **Maude MARÉCHAL**, Formatrice TICe - TechnofuturTIC / Les TIC offrent d'innombrables outils pour dynamiser l'apprentissage, qui peut ainsi être plus interactif, plus individualisé et plus collaboratif. Dans ce cadre, on parle souvent de ludification des TICe.

Cependant, intégrer des usages numériques sous-entend une réflexion sur les matières enseignées, les méthodes d'enseignement et d'évaluation et même une remise en question de l'acte et de la tâche d'enseignement.

15.00
15.45
SALLE 1



20 INGRÉDIENTS POUR RÉUSSIR SA CLASSE INVERSÉE

Par **Nicolas ROLAND**, Chercheur en Sciences de l'Éducation et Doctorant - Université Libre de Bruxelles / Comment concevoir un cours combinant des séances en présentiel et des activités en ligne ? Comment organiser la matière ? Quelles stratégies adopter en termes de suivi pédagogique, de réalisation du contenu et d'évaluation ? Quelles ressources utiliser ? Comment créer du contenu interactif ? Cet atelier vise à outiller, pédagogiquement et techniquement, les enseignants qui souhaitent concevoir une classe inversée. L'atelier propose une approche basée sur l'expérience des acteurs, la pédagogie hybride et l'isomorphisme : elle permet aux participants de vivre des méthodes pédagogiques diversifiées dans une position « d'apprenant » en les amenant à se projeter dans un posture d'enseignant.

15.00
15.45
SALLE 2



APPROCHE DIAGNOSTIC DE LA MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE DANS L'ENSEIGNEMENT QUALIFIANT

Par **Pierre FLAMENT**, Directeur IPETPs Institut Provincial d'Enseignement Technique de promotion sociale de Farcennes / Focus sur deux exemples de mises en situation professionnelles réalisées au sein de l'IPETP de Farcennes :

- Une mise en situation réelle avec « ABC : Apprendre à Bien Conduire ». La démarche repose sur l'utilisation d'un dispositif nomade de diagnostic d'acquisition des compétences liées à la conduite de véhicules pour les étudiants de la section « conducteur de poids lourds ».
- Une mise en situation reconstituée « Jamais la première fois sur un patient » destinée aux étudiants des sections qualifiantes de services et soins aux personnes. L'approche expérimentale se réalise dans une salle technique équipée de caméras et micro.

15.00
15.45
SALLE 3



COMMENT REPENSER SON SCÉNARIO DE COURS EN UTILISANT LES OUTILS NUMÉRIQUES POUR FACILITER L'APPRENTISSAGE DES ÉTUDIANTS ?

Par **Marie-Laure GRAS**, Professeur en psycho-pédagogie - IPSMA Promotion sociale Charleroi / En réfléchissant, en conscientisant sa pratique pédagogique, l'enseignant réanalyse son scénario de cours pour répondre aux besoins de ses étudiants. Agencer, scénariser des outils numériques pour trouver le sens pour les étudiants permet d'enrichir la pratique pédagogique de l'enseignant et génère une nouvelle manière plus stimulante et bénéfique de communiquer avec les apprenants. Travailler la mise en scène du scénario pédagogique via des outils numériques choisis permet d'adopter une autre posture tant pour l'enseignant que pour l'apprenant et permet aussi de « penser » des problèmes pédagogiques à partir de quelques solutions technologiques.

15.00
15.45
SALLE 4



LES CAFÉS CAUSERIES / JEUDI 25 AVRIL



INITIATION À LA ROBOTIQUE DEPUIS LE PRIMAIRE JUSQU'EN DÉBUT DE SECONDAIRE

Par **Stéphanie LAURENT**, Professeur d'AMTICE – Relais Informatique – Henallux – Département pédagogique de Champion / Depuis quelque temps, il semble devenu incontournable d'initier les futurs enseignants à la pensée informatique. C'est pourquoi l'Henallux a adapté le cours d'AMTICE pour éveiller les étudiants bacheliers en primaire et régents en sciences/mathématiques à la programmation et à la robotique via les robots éducatifs Thymio, mais aussi Scratch en section primaire, ainsi que Lego Mindstorm au régendaat Mathématiques. Ce cours donne l'occasion aux étudiants de s'approprier l'outil puis, surtout, de préparer une activité pédagogique qu'ils testent lors d'un stage ou d'une animation de classe. À travers cette causerie, l'Henallux souhaite partager avec vous ces nouvelles expériences réalisées en classe.

09.00

09.45

CAUSERIE 1



QUELS SONT LES ENJEUX DU NUMÉRIQUE POUR UN ÉDUCATEUR AUX MÉDIAS ?

Par **Baptiste CAMPION**, Chargé de cours – Master en Education aux Médias – Institut des Hautes Etudes des Communications Sociales (IHECS) / Le numérique apparaît comme un terrain où l'éducation aux médias est plus que jamais nécessaire. Pourtant, les enjeux que pose le numérique à l'éducation aux médias restent peu définis tant cette notion est vaste et floue et recouvre des applications en constante évolution.

Cette causerie s'appuiera sur la présentation d'un cadre permettant d'interroger les dimensions du numérique et de les traduire en objectifs d'éducation aux médias. Le but est d'aider les participants à structurer et hiérarchiser leurs actions d'éducation aux médias dans un contexte d'injonctions multiples et mouvantes.

09.00

09.45

CAUSERIE 2



RÉSEAUX SOCIAUX NUMÉRIQUES ET JEUX VIDÉO : PETIT DÉTOUR PAR LES USAGES DES ADOLESCENTS

Par **Pascal MINOTTE**, Psychologue, Psychothérapeute et Chercheur – Centre de Référence en Santé Mentale (CReSaM) / Pourquoi la plupart des adolescents ont une telle gourmandise pour les réseaux sociaux numériques et les jeux vidéo ? C'est ce que nous tenterons de comprendre à travers ce petit détour du côté de leurs usages afin de démêler le faux du vrai dans toutes les inquiétudes que ces usages suscitent chez les adultes. Quelles sont les situations problématiques les plus souvent rencontrées ? Existe-t-il des pistes de solutions ? Comment pouvons-nous comprendre les usages excessifs ? En quoi Internet est-il aussi une ressource importante pour de nombreux jeunes ? Etc.

10.00

10.45

CAUSERIE 1



FAVORISER LA TRANSITION VERS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR GRÂCE À L'ÉVALUATION FORMATIVE EN LIGNE : LE PROJET « PASSEPORTS POUR LE BAC »

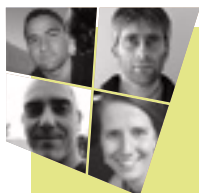
Par **Xavier MASSART**, Coordinateur du projet « Passeports pour le Bac » – UNamur / Dans un contexte de « libre accès », en l'absence d'épreuves standardisées en fin de secondaire et avec la quasi-absence de filtre à l'entrée, les primo-étudiants à l'université peuvent être en possession de connaissances et de compétences très inégales selon l'établissement fréquenté, sans en être eux-mêmes informés. C'est pourquoi, le projet « Passeports pour le Bac » poursuit l'objectif de promouvoir et de démocratiser la réussite des primo-étudiants via une action d'égalisation de ces prérequis. Ce projet propose actuellement sur une plateforme Moodle plusieurs tests de prérequis que les étudiants présentent au tout début de leur cursus.

10.00

10.45

CAUSERIE 2





LA PLACE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION PHYSIQUE ?

Par Jean-Philippe DUPONT, Docteur en Sciences de la motricité et Chef de département AESI Education physique - avec Xavier FLAMME, Stefano PECORARO et Louise DEGHORAIN - Haute Ecole Léonard de Vinci - Parnasse-ISEI / Quels sont les usages actuels et futurs du numérique dans le cadre du cours d'éducation physique ? Découvrez également les résultats issus de plusieurs recherches portant sur les effets de l'utilisation du numérique sur la motivation et l'apprentissage des élèves. Cette causerie sera aussi l'occasion de mener une réflexion sur la formation des (futurs) enseignants d'éducation physique.

11.00
11.45

CAUSERIE 1



OSER L'ÉVALUATION PAR LE NUMÉRIQUE

Par Michaël VAN ROYEN, Maître-assistant en psychologie et en TICE - HE2B / Comment, avec peu d'outils, mettre en place un système d'évaluation sans pour autant être un ingénieur informaticien ? Cette causerie proposera des pistes d'action pour se lancer dans l'évaluation par le numérique.

11.00
11.45

CAUSERIE 2

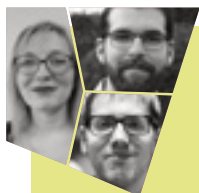


LES ATTITUDES DES PARENTS FACE AUX ÉCRANS

Par Marie MATHEN, Assistante-Doctorante en Information et Communication - Université Saint-Louis Bruxelles / Désormais, les enfants grandissent dans des environnements familiaux riches en écrans. Les parents se veulent être de « bons » parents : ils veillent ainsi à répondre aux envies et besoins de la famille en introduisant ces écrans et en permettant leurs usages. Cependant, les écrans occasionnent conflits, discussions et négociations au sein des familles (on parle de « médiations parentales »). Et les attitudes parentales sont majoritairement restrictives (limiter, interdire, bannir les écrans et leurs usages). Les écrans auraient donc un statut de « fruits défendus » pour les parents, tiraillés entre leurs usages et leur restriction.

13.00
13.45

CAUSERIE 1



UNE SMART CITY, C'EST QUOI ? COMMENT L'EXPLIQUER À MES ÉLÈVES ?

Par Julie HENRY, Anthony SIMONOFSKI et Antoine CLARINVAL, Chercheurs - UNamur / Ces dernières années, les villes intelligentes sont devenues très populaires car elles apportent de nouvelles solutions dans les domaines de la vie de tous les jours. Cependant, peu d'initiatives ont été mises en place pour sensibiliser les citoyens et en particulier les enfants. Cet atelier vous propose une méthode détaillée, complète et ludique pour initier vos élèves à la ville intelligente, en passant par un poster introductif, la construction de maquettes et des discussions créatives.

13.00
13.45

CAUSERIE 2



LES CAFÉS CAUSERIES / JEUDI 25 AVRIL



PENSER LE JEU (VIDÉO) EN CONTEXTE SCOLAIRE ET SUPÉRIEUR : CONSTATS ET PERSPECTIVES

Par **Thibault PHILIPPETTE**, Chargé de cours à l'UCLouvain et chercheur au sein du Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GREMS) et du Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV) / Cette causerie abordera de manière complexe (sous-entendu non causale) les rapports qui peuvent être entretenus entre jeu(x) et apprentissage(s). Le propos sera illustré sur base de recherches et de pratiques pédagogiques. L'objectif n'est pas ici de vous fournir un « prêt-à-penser » sur comment faire du jeu en contexte scolaire ou plus largement éducatif. Il s'agit plutôt d'ouvrir la voie à la discussion autour de la diversité des pratiques pédagogiques avec les jeux (vidéo).

14.00

14.45

CAUSERIE 1



PARCOURS D'ÉVALUATION INDIVIDUALISÉS : VERS UNE ÉVALUATION-APPRENTISSAGE

Par **Gaëtan BOTTY**, Instituteur primaire, enseignant et coordinateur en Promotion Sociale (CAP-CAPAES), formateur de directions (IFC – Axe pédagogique) et assistant à l'UNamur / Régulièrement, l'évaluation des apprentissages se trouve au centre des débats. Doit-on différencier l'évaluation ? Jusqu'à quel point ? Est-ce réellement possible pour un enseignant isolé ? Est-ce juste d'individualiser l'évaluation ? Qu'est-ce que l'évaluation au niveau législatif ? Voici toute une série non-exhaustive de questions qu'il semble judicieux de se poser. L'objectif de la discussion sera de mettre en avant la possibilité de faire évoluer l'évaluation vers un mode d'apprentissage au sein de parcours individualisés.

14.00

14.45

CAUSERIE 2



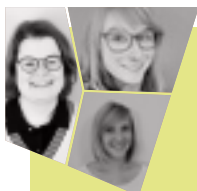
MISE EN MARCHÉ D'UNE ÉCOLE ET D'UNE ÉQUIPE ÉDUCATIVE VERS LA TRANSITION NUMÉRIQUE

Par **Nicolas MELEBECK**, Enseignant Responsable Informatique et Communication – Province de Liège / IPEPS Orientation Commerciale de Verviers / Comment passer de l'école classique à un établissement 2.0 ? Conseils et partage d'expériences sur les éléments qui ont été mis en place durant 5 ans dans une équipe éducative (enseignants, direction, éducateurs) : visibilité de l'établissement / communication interne et externe / utilisation de nouveaux outils et supports pédagogiques / facilités dans l'accomplissement des procédures administratives / amélioration du rendu pédagogique des cours / gain de temps dans l'accomplissement des tâches répétitives.

15.00

15.45

CAUSERIE 1



COMMENT UTILISER DES DISPOSITIFS NUMÉRIQUES TOUT EN ÉDUQUANT LES ÉLÈVES À L'UTILISATION CONSCIENTE DES OUTILS ?

Par **Kathleen DE GROVE**, **Carole DELFORGE** et **Alyson HERNALESTEEN** – UNamur – Centre de Recherche Information, Droit et Société (GRIDS) et Namur Digital Institute (NaDI) / Peut-on utiliser des dispositifs numériques tout en amenant les élèves à une réflexion critique sur les outils utilisés en classe ? Comment l'enseignant peut-il tenir compte à la fois des outils et des compétences numériques des élèves ? La thématique de l'éducation au et par le numérique sera au cœur de cette causerie. Après une brève explication de ces deux concepts, les animatrices tout comme les participants seront invités à présenter des dispositifs existants.

15.00

15.45

CAUSERIE 2



SETT

LA FORMATION EN COURS DE CARRIÈRE ET LES OUTILS NUMÉRIQUES

Par **François-Gérard STOLZ**, Fonctionnaire-dirigeant – Institut de la Formation en Cours de Carrière / Notre société vit un processus de digitalisation importante et le Pacte pour un Enseignement d'excellence a aussi pour objectif de s'ancrer dans cette mutation. L'Institut de la Formation en Cours de Carrière travaille depuis de nombreuses années à la formation des membres du personnel de l'Enseignement obligatoire aux et par les outils numériques. Outre les formations techniques, il propose aussi des formations techno-pédagogiques. Depuis quelques temps, l'IFC propose également des dispositifs de formation inédits, où les outils numériques occupent une place centrale. Cette conférence présentera les pratiques de l'IFC, son offre mais également sa vision quant à la formation de demain.

09.00
09.45
SALLE 1

SETT

DÉVELOPPER LA PENSÉE INFORMATIQUE ET ALGORITHMIQUE AU FONDAMENTAL : QUOI DE NEUF ?

Par **Brigitte DENIS**, Professeure de Technologies de l'Éducation et Directrice du Centre de Recherche sur l'Instrumentation, la Formation et l'Apprentissage (CRIFA) – Université de Liège / Dans le contexte éducatif et socio-économique actuel, on observe une focalisation sur le développement de compétences numériques transversales. Dans quelle mesure celles liées à la pensée informatique et algorithmique (PIA) peuvent-elles y contribuer ? La PIA est-elle abordable dès le plus jeune âge ? Est-ce une nouveauté ? Sur quel(s) référentiel(s) de compétences et types d'activités se baser pour développer la PIA ? Dans le cadre du projet PIAF Erasmus+, un consortium international s'attèle à un processus de design participatif de scénarios pédagogiques relatifs à la PIA et à la formation de formateurs de différents niveaux.

09.00
09.45
SALLE 2



L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET LA PENSÉE CRITIQUE À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

Par **Pierre FASTREZ**, Maître de Recherches du F.R.S. – FNRS et Professeur à l'UCLouvain – Par **Florent MICHELOT**, Doctorant en science de l'éducation à l'Université de Montréal et par **Patrick VERNIERS**, Président du Conseil Supérieur de l'éducation aux médias et du Master en éducation aux médias à l'HECS / Si l'éducation aux médias numériques se distingue de l'éducation par le numérique en considérant les médias contemporains comme objets d'apprentissage, elle constitue le lieu de convergence de nombreux enjeux éducatifs et de compétences à développer. Fake news, théories du complot, cyberharcèlement... autant de symptômes qui démontrent l'urgence du développement d'une pensée critique articulant les compétences sociales, techniques et sémiotiques appliquées à un ensemble de phénomènes et d'objets médiatiques. Cette conférence entend définir et problématiser le cadre de cette éducation, les compétences à développer mais aussi identifier les conditions de sa mise en œuvre dans l'enseignement.

10.00
12.00
SALLE 1



ET SI ON FAISAIT AUSSI DE L'INFORMATIQUE... SANS ORDINATEUR ?

Par **Marie-Duflot KREMER**, Maître de conférences en informatique – Université de Lorraine / Il n'y a pas de mystère : le but de l'informatique est de réussir à faire réaliser des choses par un ordinateur. Et dans l'apprentissage de la programmation, se confronter à la machine est essentiel, tout comme on ne fait pas de chimie uniquement sur un cahier : il faut expérimenter. Mais si, pour se changer les idées, réfléchir autrement ou aborder une notion différente, on se passait, l'espace d'une heure, des ordinateurs ? Cette conférence entend présenter ce qu'est « l'informatique débranchée » : des ateliers qui permettent, en s'amusant et en réfléchissant, d'aborder des concepts aussi variés que l'IA, l'algorithmique toute simple au travers d'un tour de magie, le codage d'image ou encore la gestion de la mémoire d'un ordinateur. Si tout cela vous semble affreusement compliqué ou éveille votre curiosité, venez découvrir comment faire vivre ces notions de manière originale et ludique avec vos élèves de 6 à 18 ans.

10.00
10.45
SALLE 2

LES CONFÉRENCES / VENDREDI 26 AVRIL

SETT

ALGORITHME, ROBOTIQUE, IA... DÉCONSTRUIRE POUR ÉDUIQUER

Par la Chaire « Education au numérique » de l'UNamur / Cette conférence interactive abordera différentes thématiques liées à l'éducation au numérique (algorithme, robotique, IA, sécurité, réseaux...). L'objectif est de vous fournir des clés afin de poser un regard éclairé sur ces notions et thèmes. Sur base de situations issues du quotidien (articles de presse, films, séries, cas réels...), cette conférence déconstruira les représentations du public et vous proposera d'échanger à travers des quizz ludiques.

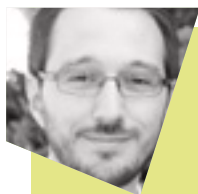
11.00
11.45
SALLE 2



ET SI ON FAISAIT AUSSI DE L'INFORMATIQUE... SANS ORDINATEUR ?

Par Marie-Duflot KREMER, Maître de conférences en informatique - Université de Lorraine / Il n'y a pas de mystère : le but de l'informatique est de réussir à faire réaliser des choses par un ordinateur. Et dans l'apprentissage de la programmation, se confronter à la machine est essentiel, tout comme on ne fait pas de chimie uniquement sur un cahier : il faut expérimenter. Mais si, pour se changer les idées, réfléchir autrement ou aborder une notion différente, on se passait, l'espace d'une heure, des ordinateurs ? Cette conférence entend présenter ce qu'est « l'informatique débranchée » : des ateliers qui permettent, en s'amusant et en réfléchissant, d'aborder des concepts aussi variés que l'IA, l'algorithmique toute simple au travers d'un tour de magie, le codage d'image ou encore la gestion de la mémoire d'un ordinateur. Si tout cela vous semble affreusement compliqué ou éveille votre curiosité, venez découvrir comment faire vivre ces notions de manière originale et ludique avec vos élèves de 6 à 18 ans.

13.00
13.45
SALLE 1



DÉMYSTIFIER L'IA : DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE EN CLASSE

Par Benoît FRÉNAV, Professeur - Faculté d'Informatique, UNamur / On parle de plus en plus d'ordinateurs qui apprennent, d'intelligence artificielle, de voitures qui se conduisent toutes seules, de sites web qui sont capables de deviner nos envies... Mais que se cache-t-il réellement derrière ? Cette conférence vous expliquera la face cachée de l'apprentissage par les machines (« machine learning » en anglais). L'ordinateur peut-il tout apprendre ? De quoi a-t-il besoin pour cela ? Fait-il des erreurs ? Quels sont les risques et les challenges de l'IA ? Et au final, que faudrait-il enseigner à ce sujet ?

13.00
13.45
SALLE 2

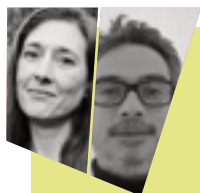


PROGRAMMATION : DE LA SOURIS AU CLAVIER, UNE TRANSITION EN DOUCEUR

Par Evan COLE - Elewa, Eledu & Janke Learning / Les environnements de programmation visuelle, tels que Scratch ou encore Blockly, constituent des outils précieux pour s'initier à la logique de programmation. Cependant, ils ne permettent pas tout. Tout programmeur en herbe qui persévère sur cette voie doit tôt ou tard faire la transition vers des environnements de programmation plus professionnels, permettant d'écrire des lignes de codes compréhensibles par une machine. Tout en conservant les techniques d'apprentissage intuitives et visuelles propres aux environnements de programmation visuelle, l'attention des étudiants doit très vite être portée sur les interactions avec la machine notionnelle, et non sur les seules techniques de résolution de problèmes complexes.

14.00
14.45
SALLE 1





COMPÉTENCES ET CULTURE NUMÉRIQUE : VERS UNE APPROCHE TRANSVERSALE

Par **Nathalie KUBORN**, Fondatrice et chargée pédagogique et **Serge RODRIGUES**, Président We are coders Asbl / Protéger sa vie privée, choisir des environnements sains pour (se) développer, privilégier une accessibilité pour le plus grand nombre... Face aux enjeux éthiques et économiques posés par le développement technologique, comment utiliser les outils pédagogiques comme support au développement des compétences tout en transmettant aux jeunes une culture numérique capable de susciter leur critique et leur réflexion ? Au cours de cette conférence, l'asbl We Are Coders vous expliquent comment elle favorise l'utilisation de logiciels libres et open source, ainsi que des technologies ludiques et de pointe, pour inscrire son programme pédagogique dans une approche transversale à la portée de tous.

14.00
14.45
SALLE 2



Régional-IT

WALLONIE - BRUXELLES

le média de l'IT et du numérique en Belgique francophone

Chaque jour, des informations sur la vie, les réalisations, les solutions d'acteurs de l'IT et du numérique en Belgique francophone : actualités, interviews, portraits, réalisations et implémentations, tribunes et commentaires de gens de terrain, dossiers thématiques...

**N'hésitez pas à vous inscrire à notre newsletter hebdomadaire
en vous enregistrant via notre site.**

Contact: Brigitte Doucet - redaction@regional-it.be - 0486/36 10 37

POUR RESTER AU FAIT DE L'ACTU DU SECTEUR IT BELGE FRANCOPHONE,
UNE SEULE "DESTINATION" : WWW.REGIONAL-IT.BE

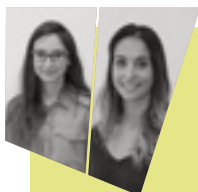
LES ATELIERS THÉMATIQUES / VENDREDI 26 AVRIL



LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DES LANGUES – LES CRÉATEURS DE BD NUMÉRIQUES

Par **Carole DELFORGE**, Assistante chercheuse au CRIDS – Namur et par **Alice MEURICE**, Assistante de recherche en didactique des langues modernes et maître de langue anglaise, UCLouvain / Motivez vos élèves à écrire dans la langue cible en leur permettant de créer leur propre bande dessinée numérique, sur base de photos personnelles ou de modèles. Cet atelier vous propose de découvrir plusieurs outils ainsi que leur potentiel pour des utilisations au cours de langues. Nous partagerons également avec vous des retours d'expérience des créateurs de BD.

09.00
09.45
SALLE 1



LE NUMÉRIQUE ET L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS DANS L'APPRENTISSAGE DES SCIENCES SOCIALES

Par **Sarah DESCAMPS**, AESI Sciences humaines et sociales, Master en Sciences de l'éducation et par **Sabrin HOUSNI**, AESI Mathématiques, Master en Sciences de l'éducation – UMONS / Cet atelier consacré au numérique au service de la formation en « sciences humaines et sociales, philosophie et citoyenneté » se déroulera en deux temps, d'abord théorique puis pratique. Tout d'abord, des modèles d'éducation par le numérique seront présentés et exemplifiés par des situations d'apprentissage propres à ces disciplines. Ensuite, ces modèles d'apprentissage permettront d'analyser des dispositifs d'apprentissage et de susciter la réflexion.

09.00
09.45
SALLE 2



« ÉLECTROBIDOUILLEZ » ET PROGRAMMEZ UN PETIT OBJET UTILE POUR LA CLASSE

Par **Olivier LEFEVRE**, Animateur – PASS – Parc d'Aventures Scientifiques / Venez découvrir diverses cartes électroniques simples, pas chères (pour certaines, disponibles via le projet « école numérique »), à partir desquelles il est possible de créer avec les élèves (dès 8 ans) de petits objets utiles à la classe, tout en revisitant les bases de l'électricité et en s'initiant à la logique de programmation : poster interactif, jeu pour différencier les matières conductrices et isolantes, timer lumineux personnalisé... L'imagination de la classe est la seule limite !

09.00
09.45
SALLE 3



GEOGEBRA : PERSPECTIVES D'APPRENTISSAGE EN AUTONOMIE (MATH ET PHYSIQUE)

Par **Jean-Baptiste COULAUD**, Enseignant – Ecole d'Ingénieurs de la HELHa / GeoGebra est un logiciel bien connu des enseignants en mathématiques, permettant notamment de construire et d'illustrer un grand nombre de notions en adoptant différents points de vue (géométrie plane et dans l'espace, algèbre, analyse, traitement de données), en visualisant dynamiquement l'influence d'un ou plusieurs paramètres, sur une grandeur, une figure ou un graphe. Cet atelier donnera un aperçu des possibilités :

- Illustrations dynamiques en ligne
- Création d'exercices avec autocorrection de l'élève et tirage aléatoire de valeurs
- Exploration de problèmes

09.00
09.45
SALLE 4





AUTONOMIE, MICROSCOPIE ET NUMÉRIQUE : @ VOS UNITÉS, PARTEZ !

Par **Mathieu DONNE**, Professeur de sciences – Collège de Godinne-Burnot / « Sciences : @ vos unités, partez ! » est un projet numérique axé sur la microscopie, qui a pour but principal de favoriser le rôle d'élève « acteur de ses apprentissages ».

Au sein de la classe se trouve une « unité guide », composée d'un microscope adapté relié à une webcam, d'un PC et d'un tableau interactif. Autour, les différentes unités, équipées de microscopes et de PC et gérées par des équipes d'élèves, observent, se posent des questions, émettent des hypothèses, recherchent et communiquent en autonomie.

Cet atelier vous expliquera le développement de ce projet numérique et vous présentera ses avantages.

10.00

10.45

SALLE 1



COMMENT RÉALISER UN FILM AVEC VOS ÉLÈVES EN PRIMAIRE ?

Par **Antonio DA CONCEIÇÃO PONTE**, Instituteur primaire – titulaire d'une 5^e année – Institut Saint-Louis 3 (Bruxelles) / Est-il possible de réaliser un film entièrement avec les élèves en faisant participer toute la classe ? Quelles sont les tâches à prévoir ? Quels sont les moyens techniques dont il faut disposer ? Faut-il faire appel à des spécialistes externes ? Comment diffuser votre film et faut-il le diffuser ? Quels apports pour vos élèves... et pour vous ? Quels sont les obstacles que vous pourriez rencontrer ? Autant de questions auxquelles cet atelier tentera d'apporter des réponses concrètes.

10.00

10.45

SALLE 2



INITIATION À LA PENSÉE INFORMATIQUE EN PRIMAIRE

Par **Christine LEFÈVRE**, Maître assistante (mathématiques et nouvelles technologies) – Haute Ecole de Namur-Liège-Luxembourg - Henallux / Cet atelier permet d'initier des enfants de primaire à la pensée informatique à travers la résolution de problèmes liés aux sciences informatiques.

À partir d'une histoire qui les amène à une chasse aux trésors, les enfants prennent le rôle de petits programmeurs qui doivent faire effectuer une tâche complexe à un robot. Les différentes étapes les mettent dans des situations de recherche dont l'objectif est de comprendre comment fonctionne un robot, comment communiquer avec lui, le principe du codage et des tests logiques. La majorité des activités se déroulent en « débranché » (sans ordinateur).

10.00

12.00

SALLE 3



LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DES APPRENTISSAGES EN MATHÉMATIQUES

Par **Laëtitia DRAGONE**, AESI mathématiques et titulaire d'un Master en Sciences de l'Éducation – Assistante de recherche à l'UMons, Service de Pédagogie Générale et des Médias Éducatifs / Cet atelier entend illustrer l'apport de l'usage du numérique dans les apprentissages en mathématiques. Il présentera quelques dispositifs techno-pédagogiques sur lesquels l'enseignant peut s'appuyer pour favoriser l'apprentissage des mathématiques. Cette présentation s'appuiera sur un modèle de l'intégration du numérique.

10.00

10.45

SALLE 4

LES ATELIERS THÉMATIQUES / VENDREDI 26 AVRIL



OUTILS POUR ENSEIGNER ET INTÉGRER LE NUMÉRIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE

Par **Pierre JANSSENS**, AESI Mathématiques, coordinateur STEM – Institut de la Providence de Champion / Plutôt destiné aux enseignants qui ne sont pas familiers du numérique ou à ceux qui sont nouvellement en charge d'un cours d'informatique, cet atelier présentera toute une série d'outils facilitant son enseignement : cours d'alphabétisation développé avec l'UNamur, initiation à l'électronique numérique, outils en ligne, initiation à la programmation, modélisation 3D et imprimantes 3D, gestion de classe numérique, etc. Le numérique et les TIC ne constituent pas un défi à relever : ce sont surtout des aides précieuses à saisir !

11.00
11.45
SALLE 1



UNE CLASSE LIBRE ?

Par **François SCHOUBBEN**, Enseignant en secondaire et haute école – Indsé 2e et 3e degré et Hennalux / Vous avez certainement entendu parler de Facebook et Google... Peut-être avez-vous déjà entendu parler de LibreOffice ou de Firefox. Les premiers ont pu se créer à partir de logiciels libres. Les seconds sont des logiciels libres. Plus loin que du « Linux pour tous », l'esprit du libre peut être utilisé de toutes sortes de manières : documents, programmes, services en ligne... pour les cours de math, de Français, d'histoire, de philo...

Cet atelier reviendra, de façon non exhaustive, sur ce qu'est le "libre", sur son "esprit", où le trouver et en quoi la pratique et/ou la philosophie du libre pourraient intéresser un professeur, une classe, une école...

11.00
11.45
SALLE 2



POURQUOI PASSER DU TEMPS À FABRIQUER DES TUTOS POUR NOS ADOS ?

Par **Roland VANDERSTRAETEN**, Enseignant en mathématiques et producteur de tutoriels – Math-et-Vie / Quelle est l'utilité de développer des outils technologiques, adaptés aux jeunes d'aujourd'hui, offrant à la fois le sérieux d'un programme et la personnalité d'un humain ? Ne serait-ce pas un bon calcul vers un nouveau moyen d'accrochage, de support, de remédiation et de lutte contre les inégalités sociales ?

11.00
11.45
SALLE 4



IMAGINER ET METTRE EN PLACE UN PROJET ÉCOLE NUMÉRIQUE

Par **Sébastien REINDERS**, Ambassadeur du numérique éducatif – Agence du Numérique / Axe central des mesures compétences et emploi de Digital Wallonia, le plan d'équipement des écoles wallonnes « Ecole Numérique » a sélectionné, depuis juin 2017, plus de 1.000 projets alliant pédagogie et compétences numériques. Prolongeant les appels à projets lancés en 2011, 2012 puis 2014 qui avaient déjà soutenu 28 puis 72 et enfin 200 projets pilotes, cette programmation concrétise l'une des mesures de la stratégie Digital Wallonia par un déploiement plus systématique des ressources numériques dans les écoles. Cet atelier sera l'occasion d'effectuer un premier retour d'usage des sessions précédentes et une analyse des résultats, et cela au travers des évaluations de ces projets, ainsi qu'au travers des enseignements issus du baromètre « Ecole et Enseignement » de Digital Wallonia.

13.00
13.45
SALLE 1

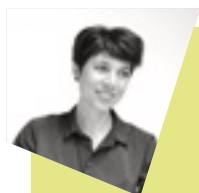


INFORMATION, ÉMOTIONS ET CONFLITS SUR INTERNET : COMMENT Y ÉDUIQUER ?

Par **Julien LECOMTE**, Chargé de communication à l'Université de Paix Asbl, Professeur invité à l'IHECS et auteur du livre « Médias : influence, pouvoir et fiabilité » ainsi que du site Philomedia.be / Cet atelier s'intéressera à différents phénomènes informationnels et sociaux liés à l'usage d'Internet : la gestion des émotions, les « bulles de filtre » ou encore le déroulement des conversations et débats en ligne.

Sur base de différents constats illustrés de manière concrète, les participants seront amenés à partager et à s'approprier des pistes pour contribuer à développer des attitudes plus « critiques » et « respectueuses » sur Internet.

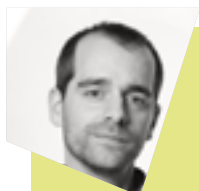
13.00
13.45
SALLE 2



ACTEUR DE SON APPRENTISSAGE PAR LE FAIRE AVEC LE NUMÉRIQUE : LE MAKERHUB EDU

Par **Nathalie KWAPINSKI**, Diplômée en neurosciences, spécialisation en apprentissages tout au long de la vie – Technobel Asbl / Technobel vous propose un espace de réflexion pour les leçons sur mesure ! Bien que spécialiste en la matière, ce n'est pas la question du numérique que Technobel posera ici, mais bien celle de la pédagogie. L'objectif est simple : dans un monde en évolution permanente, cherchons ensemble comment remettre les élèves au centre de leurs apprentissages. Ce challenge, découvrez comment le relever en 4 étapes clés et en permettant aux élèves de créer avec le numérique.

13.00
13.45
SALLE 3



ÉVALUER EN E-LEARNING, DU QCM À L'ÉVALUATION PAR LES PAIRS : ENJEUX ET OUTILS

Par **Antoine SAUTELET**, Coordinateur numérique, Formateur d'enseignants en TICE et en psychopédagogie, Enseignant en éducation aux médias – Service de Recherche et Développement de l'Institut Supérieur de Pédagogie Galilée et IHECS / Comment évaluer les acquis dans une démarche d'apprentissage à distance ? Si certains outils, tels que les questionnaires en ligne et la remise de travaux à distance, sont déjà bien connus, d'autres, tels que l'évaluation par les pairs, le sont moins. Sur base d'exemples concrets dans le LMS Moodle, cet atelier passera en revue une sélection d'outils et de pratiques permettant de concevoir une évaluation en ligne efficace au service des apprentissages. Une attention particulière sera portée à un outil d'évaluation par les pairs proposé par Moodle.

13.00
13.45
SALLE 4



LES ATELIERS THÉMATIQUES / VENDREDI 26 AVRIL



DES VIDÉOS EN LIGNE POUR HUMANISER L'ENSEIGNEMENT ET RÉINVENTER L'ÉCOLE

Par **Laurent BERNARD**, Ing. Chargé de cours, développeurs de projets - I.E.P.S. Colfontaine / Cet atelier se penchera sur les apports de la vidéo dans le monde éducatif et analysera les résultats d'une expérience, menée à l'IEPS de Colfontaine, de création et de mise en ligne de vidéos éducatives.

Après une explication sur la genèse du projet et ses objectifs, vous suivrez pas à pas les différentes étapes de la construction d'une vidéo : définition des contenus, choix, structure, matériel, montage, plateforme de partage, mise en ligne, contrôle, suivi et réponses aux commentaires.

14.00
14.45
SALLE 1



CONCEVOIR ET APPLIQUER UNE GRILLE POUR ÉVALUER UN DOCUMENT SUR INTERNET

Par **Julien LECOMTE**, Chargé de communication à l'Université de Paix Asbl, Professeur invité à l'HECS et auteur du livre « Médias : influence, pouvoir et fiabilité » ainsi que du site Philomedia.be / Sur base de différents constats illustrés de manière concrète, les participants à cet atelier seront amenés à s'approprier et à développer une grille permettant d'analyser des documents de manière critique, ainsi qu'à envisager des manières de la coconstruire et de l'appliquer avec leurs publics respectifs.

14.00
14.45
SALLE 2



LES USAGES PÉDAGOGIQUES DE LA VIDÉO

Par **Christophe LADURON**, Maître de conférence et chercheur à l'Université de Liège / Maître-assistant et chercheur à la Haute Ecole Albert Jacquard de Namur / Le recours à la vidéo en formation bénéficie d'un réel engouement à l'heure où la production médiatique et sa diffusion sont devenues beaucoup plus accessibles que par le passé. Cet atelier vous propose de réfléchir ensemble et de manière interactive autour d'une typologie des usages pédagogiques de la vidéo reposant sur l'activité de l'apprenant, visée ou effective, et envisageant également la vidéo comme support métacognitif à l'apprentissage. L'objectif de cette typologie est de soutenir les enseignants lors de la scénarisation de leurs activités pédagogiques, en les aidant à envisager les multiples façons de recourir à la vidéo avec leurs élèves.

14.00
14.45
SALLE 3



SCRATCH, LES BASES DU CODAGE POUR UNE CRÉATIVITÉ SANS LIMITES DANS MON COURS

Par **Olivier GOLETTI**, Coordinateur de SF - UCLouvain / ICTEAM / Début 2019, la nouvelle version de Scratch 3.0 est sortie. Vous ne connaissez pas ? Venez découvrir cet outil qui permet de réaliser des quizz, des animations, des jeux vidéo et de se lancer dans la programmation visuelle. Aucun prérequis pour cette prise en main. Au menu : découverte de l'outil, suggestion de ressources pédagogiques et présentation de productions d'élèves réalisées dans le cadre d'un cours en 2^{ème} secondaire. Si vous connaissez déjà Scratch, venez partager sur votre utilisation de cet outil. Dans tous les cas et quelle que soit votre discipline, vous repartirez avec des idées d'intégration de l'informatique dans votre classe.

14.00
14.45
SALLE 4





LE NUMÉRIQUE COMME LEVIER POUR RÉDUIRE LES INÉGALITÉS SCOLAIRES

Par **Lina KARIMI**, Formatrice et Responsable des contenus numériques – Bibliothèques Sans Frontières Belgique / Les recherches le confirment : la Belgique n'est pas encore parvenue à éradiquer les inégalités scolaires. Entre les inégalités sociales qui influent les parcours scolaires puis professionnels, le manque d'intérêt, la perte de confiance envers le système scolaire et le désespoir du corps enseignant face à la longue liste de défis à surmonter, il est urgent de proposer des solutions innovantes. Le numérique est un outil précieux qui peut répondre à certains de ces défis ! De la plateforme d'apprentissage Khan Academy au Koombook, BSF vous propose des outils numériques gratuits et libres d'accès pour lutter contre les inégalités scolaires.

15.00
15.45
SALLE 1



DANS LA PEAU D'UN ALGORITHME POUR EN COMPRENDRE LES ENJEUX

Par **Valentine FRANÇOIS** et **Maxime VERBESSELT**, Chargés de projets – Action Médias Jeunes, en partenariat avec l'UNamur (Centre de Recherche Information, Droit et Société) / Que se passe-t-il derrière l'écran entre le moment où nous terminons de regarder une vidéo et que Youtube ou Netflix nous en proposent une nouvelle ? Comment Spotify fait-il pour déterminer les artistes ou les chansons qui pourraient nous plaire ? Action Médias Jeunes vous propose de répondre à ces questions et d'en comprendre les enjeux en jouant le rôle d'un algorithme de recommandation. Cette animation peut notamment s'inscrire dans le cadre d'un cours de mathématiques.

15.00
15.45
SALLE 2



COMMENT RENDRE NOS APPRENANTS PLUS AUTONOMES GRÂCE À INTERNET ? LE CAS DE LA RÉDACTION EN LANGUES ÉTRANGÈRES

Par **Natassia SCHUTZ**, Chargée de cours – UCLouvain – Institut de Langage et de Communication / Apprenons à nos élèves à mieux naviguer sur le Net ! Dans le cadre des langues étrangères, l'utilisation d'Internet se limite très souvent à la recherche rapide de définitions et de traductions. Cet atelier sera l'occasion de découvrir comment nous pouvons aider nos élèves à mieux exploiter ces outils, mais également à faire des recherches plus poussées sur la sophistication lexicale. L'objectif est d'apprendre à mieux guider nos élèves pour ensuite en faire des apprenants plus autonomes.

15.00
15.45
SALLE 3



DONNER DES CONSIGNES PRÉCISES, C'EST L'ESSENTIEL DE L'ALGORITHMIQUE

Par **Olivier GOLETTI**, Coordinateur de SF – UCLouvain / ICTEAM / L'informatique, ce n'est pas que le code et la programmation. Venez découvrir une façon originale d'introduire le concept d'algorithme dans votre classe. Vous avez tous déjà suivi les instructions d'une recette de cuisine ? Dans cette séance, pas d'ordinateurs, mais un peu de matériel et une activité ludique et riche en apprentissages. Pas de prérequis nécessaires pour cette activité testée plusieurs fois avec des enfants du primaire et du secondaire. Vous repartirez de cet atelier avec une activité exploitable et, qui sait, une meilleure compréhension du fonctionnement de votre ordinateur.

15.00
15.45
SALLE 4



LES CAFÉS CAUSERIES / VENDREDI 26 AVRIL



LE PAVILLON : NOUVEL OUTIL D'ACCOMPAGNEMENT DE LA TRANSITION NUMÉRIQUE

Par **Carole DE CLERCK**, Responsable du Pavillon - Kikk Asbl / Le Pavillon est un centre d'exposition à la croisée de l'art des sciences et des nouvelles technologies. Sa mission est d'accompagner les enseignants et les élèves dans la découverte et l'utilisation des nouvelles possibilités qu'offre le numérique. Pour ce faire, il met à disposition un parcours d'expériences interactives, pédagogiques, ludiques ainsi que des formations et divers ateliers. Découvrez ce lieu et ses différentes missions et exprimez vos attentes et besoins d'enseignants à son égard.

09.00

09.45

CAUSERIE 1



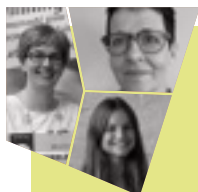
LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'ÉDUCATION CULTURELLE ET ARTISTIQUE : EXEMPLES ET OPPORTUNITÉS

Par **Kathleen DE GROVE**, Assistante-chercheuse - Centre de Recherche Information, Droit et Société (CRIDS) et Namur Digital Institute (NaDI) - UNamur / Cette causerie sera consacrée à l'utilisation du numérique au service des apprentissages dans le cadre de l'éducation culturelle et artistique. Plusieurs dispositifs permettant d'enseigner dans ces domaines seront présentés. Une réflexion sera menée, ensemble, sur les opportunités offertes par les outils numériques pour l'enseignement de la discipline, mais aussi pour la mise en place de projets interdisciplinaires.

09.00

09.45

CAUSERIE 2



ETWINNING, UN PROGRAMME D'ÉCHANGES VIRTUELS ENTRE ÉCOLES

Par **Anne COLLET** et **Frédérique LAMY**, respectivement Ambassadrices pour l'enseignement secondaire et fondamental, et par **Muriel GOFFIN**, Bureau d'Assistance National pour la FWB - eTwinning / eTwinning est la plus grande communauté d'écoles à travers l'Europe. Cette causerie vous fera découvrir les possibilités de cette plateforme gratuite et sécurisée d'échanges où vous et vos élèves pourrez rechercher des partenaires, communiquer, collaborer, partager et vous former. Deux enseignantes vous présenteront également des exemples de projets concrets :

- Bringing generations together : connaître davantage les grands-parents à travers les différents pays et développer la tolérance intergénérationnelle et interculturelle.
- Le sport à l'heure européenne : un projet autour du vélo réunissant 4 pays pour travailler en classe les mathématiques, le Français, la géographie, l'histoire et bien sûr organiser des sorties vélo.

10.00

10.45

CAUSERIE 1



LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE L'APPRENANT : PARTAGE D'EXPÉRIENCE EN FRANÇAIS

Par **Virginie CRAPS**, Institutrice primaire de formation (12 ans d'enseignement), titulaire d'un Master en Sciences de l'Éducation, assistante de recherche (« Pédagogie Générale et Médias Éducatifs » à l'UMONS) et enseignante en haute école / Sous forme de causerie seront présentés plusieurs outils numériques au service de l'apprentissage de la langue française. Différents dispositifs mis en place dans leur classe par des enseignants du primaire et du secondaire seront pris en exemples et mis en avant à travers les compétences numériques. Ce café-causerie se veut un espace de partages, d'échanges... et pourquoi pas d'expérimentations.

10.00

10.45

CAUSERIE 2





MÉDIATION CULTURELLE ET CRÉATION DE JEUX VIDÉO : À TRANSPOSER DANS MA CLASSE ?

Par **Pierre-Yves HUREL** et **Maxime VERBESSELET**, Assistants et doctorants – Université de Liège – Laboratoire d'étude des Médias et de la Médiation – Liège Game Lab / Pierre-Yves Hurel a organisé et animé une série d'ateliers de création de jeux vidéo au sein de différentes institutions culturelles (musées, maisons de jeunes, etc.). Lors de ces ateliers de médiation culturelle, les animés étaient invités à s'emparer du jeu vidéo comme d'un moyen d'expression sur une thématique donnée. Les participants étaient initiés à différents aspects techniques (logiciel facilitant la programmation, etc.) et étaient incités à adopter une attitude réflexive sur le propos qu'ils souhaitaient retrouver au sein de leur(s) création(s). Lors cette causerie, vous serez invités à évaluer, ensemble, la pertinence d'adapter ce dispositif créatif au sein d'institutions scolaires et à mettre en lumière les obstacles et limites potentielles de cette transposition.

11.00

11.45

CAUSERIE 1



L'INFORMATIQUE POUR TOUS À L'ÉCOLE : QUELS AVANTAGES POUR MES ÉLÈVES ?

Par **Olivier GOLETTI**, Coordinateur de SF – UCLouvain / ICTEAM / Dans les nouveaux référentiels du Pacte, on parle de numérique et notamment d'informatique. Lors de cette rencontre, venez découvrir ce que plusieurs intervenants du terrain font en classe avec l'informatique. SI² a déjà formé et accompagné des enseignants en classe autour de ces sujets : programmation par blocs, activités sans ordinateurs, compréhension de base du fonctionnement de cette boîte noire qu'est l'ordinateur, trop souvent méconnu voire assimilé à de la magie. Cette discussion est ouverte à tous : venez faire part de votre opinion !

11.00

11.45

CAUSERIE 2



ESCAPE GAME : DU LUDIQUE AU PÉDAGOGIQUE

Par **Thomas VERNIERS**, Chargé de mission FSE – Centre de Ressources Pédagogiques – Fédération Wallonie-Bruxelles / La plupart des grandes villes possèdent aujourd'hui des escapes rooms. Ces jeux d'évasion grandeur nature sont devenus très populaires. Depuis environ 2 ans, cette popularité a fait franchir au concept les portes de l'école. En quoi cela consiste-t-il exactement ? Qu'apporte ce type de dispositif ? Les TICs l'enrichissent-ils ? Comment se lancer ? Voilà autant de questions auxquelles réfléchir ensemble à l'occasion de cette causerie.

13.00

13.45

CAUSERIE 1



LES USAGES NUMÉRIQUES DES JEUNES : COMMENT RÉFLÉCHIR SON ACTION ÉDUCATIVE EN FONCTION DES USAGES DES JEUNES ?

Par **Valentine FRANÇOIS**, Chargée de projet et animatrice d'éducation aux médias – Action Médias Jeunes / Il n'est pas toujours aisé d'entamer le dialogue avec les jeunes à propos de leurs usages numériques quand nous nous sentons nous-mêmes dépassés, peu outillés, peu formés ou pas légitimes à ce sujet. Pourtant, pas besoin d'être un expert pour lancer le débat. Comment accompagner sans être intrusif ou alarmiste ? Quels outils existent déjà ? S'interroger sur les usages et les pratiques des jeunes est une bonne première démarche à effectuer pour aborder les opportunités et les risques du numérique.

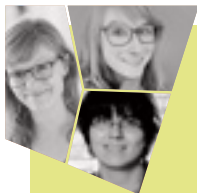
13.00

13.45

CAUSERIE 2



LES CAFÉS CAUSERIES / VENDREDI 26 AVRIL



CROISER LES DISCIPLINES ET COLLABORER POUR CRÉER UN JEU VIDÉO

Par **Anne-Sophie COLLARD**, Professeure en information et communication et **Carole DELFORGE**, Assistante chercheuse – UNamur / Centre de Recherche, Information, Droit et Société (CRIDS) et Namur Digital Institute (NaDI)

Et par **Anne-Catherine THOMA**, enseignante de français et **Mathieu VAN BOCKSTAELE**, enseignant d'informatique – Collège technique Saint-Jean de Wavre / Allier français et informatique autour d'un projet commun ? C'est possible ! Cette présentation vous propose de découvrir un projet interdisciplinaire mené entre le cours de français et d'informatique au Collège technique Saint-Jean de Wavre, en partenariat avec l'Université de Namur. Ce projet allie les compétences propres à chacun des deux cours afin d'amener les élèves à créer un jeu vidéo tout en collaborant via des outils numériques.

14.00
14.45

CAUSERIE 1



FORMATION NUMÉRIQUE DES ENSEIGNANTS : QUELS SAVOIRS POUR UNE PRATIQUE ÉCLAIRÉE DU NUMÉRIQUE EN CLASSE ?

Par **Etienne VANDEPUT**, Collaborateur scientifique, **Fanny BORAITA**, Coordinatrice pédagogique et **Julie HENRY**, Chercheuse – Faculté d'informatique UNamur / Discussion avec les éditeurs et auteurs du livre « L'informatique expliquée aux enseignants » (à paraître en juin 2019 aux éditions Politeia), qui se veut être une ressource à la formation numérique des enseignants. Il vulgarise ce que les spécialistes identifient comme la base de connaissances sur laquelle devrait reposer cette formation. Chaque chapitre est le fruit d'une collaboration entre un expert de l'UNamur et tantôt un scientifique international, tantôt un entrepreneur ou un enseignant passionné. Cette diversité assure un regard allant au-delà de la technique et fournit les savoirs nécessaires à une maîtrise du numérique pour en permettre une mise en pratique éclairée en classe.

14.00
14.45

CAUSERIE 2



ESPRIT CRITIQUE VS THÉORIES DU COMLOT : LES INFOX ONT-ELLES DÉJÀ GAGNÉ ?

Par **Florent MICHELOT**, Doctorant en science de l'éducation – Université de Montréal – Groupe de recherche interuniversitaire sur l'intégration pédagogique des technologies de l'information et de la communication / Des reptiliens aux Illuminatis, les croyances les plus loufoques ont le vent en poupe : en tant que profs, aider à trouver l'esprit critique devient un vrai défi ! Mais le phénomène des « Infox » est-il propre aux générations numériques ? On sait depuis plusieurs années que les diplômes n'immunisent pas contre l'adhésion aux rumeurs, superstitions et croyances... y compris parmi les enseignants ! Petits et grands, notre quotidien est fait de biais cognitifs, ces raccourcis intellectuels que nous impose notre cerveau. Alors, risquons-nous, nous aussi, de tomber dans le panneau ? Comment garder le cap ? Cette causerie ouvrira le dialogue sur les stratégies d'auto-défense intellectuelle que l'on peut enseigner.

15.00
15.45

CAUSERIE 1



L'IA, C'EST QUOI ? UN JEU DE RÔLES POUR COMPRENDRE COMMENT L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE « APPREND »

Par **Julie HENRY**, Chercheuse – Faculté d'informatique, PreCISE et Namur Digital Institute et par **Alyson HERNALSTEEN**, Chercheuse – Centre de Recherche Information, Droit et Société (CRIDS) et Namur Digital Institute (NaDI) UNamur / Dans l'objectif de faire de chaque enfant un citoyen éclairé et critique à l'égard d'un monde de plus en plus numérique, cet atelier aborde de façon ludique la question de l'intelligence artificielle. À travers un jeu de rôles inspiré du célèbre jeu « Qui est-ce ? », les notions d'intelligence et d'apprentissage seront expliquées à la lumière de ce domaine qui inquiète autant qu'il fait rêver. Les participants seront invités à expérimenter les différentes phases du jeu et à vivre ainsi la vie d'un développeur informatique, d'un utilisateur-testeur et/ou d'un système informatique doté d'une intelligence artificielle. Un exercice de vulgarisation intéressant qui met à la portée de tous un domaine pourtant considéré comme difficile.

15.00
15.45

CAUSERIE 2



JEUDI 25 AVRIL / TABLEAU HORAIRE

CONFÉRENCES / JEUDI 25 AVRIL

	SALLE 1	SALLE 2
09.00 - 09.45	Être créatif dans un monde numérique	/
10.00 - 10.45	Enseigner la pensée informatique, et puis quoi encore ?	Cyber-harcèlement et adolescents : quelles actions éducatives prioriser ?
11.00 - 11.45	Stratégie numérique pour l'éducation	L'utilisation d'outils numériques pour l'évaluation en classe
13.00 - 13.45	"Au secours, mes cours sont sur Facebook !" : des pratique d'étudiants aux solutions d'enseignants	La Fabrique de Logiciels
14.00 - 14.45	Regard sur les compétences développées avec des robots chez les jeunes enfants	Quelles compétences numériques pour les professeurs de demain ?
15.00 - 17.00	Conférence-débat - L'école et les enseignants face aux enjeux du numérique	/

ATELIERS THÉMATIQUES / JEUDI 25 AVRIL

	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
09.00 - 09.45	Augmenter l'interaction en classe - la plus-value du système de voting Wooclap	De la twittclass à la Twitcée	Activités déconnectées 1	Le monde dans votre classe : découvrez les outils "géo" pour tout enseigner
10.00 - 10.45	En classe avec mon Ipad - spécial enfants à besoins spécifiques	Comment les jeunes définissent et construisent-ils leurs identités multiples dans les réseaux sociaux numériques ?	Activités déconnectées 2	Le micro-bit et son kit d'inventeur pour l'éducation au numérique
11.00 - 11.45	Ecole : gérez votre e-réputation - Une trace qui peut faire tache : zoom sur la réputation numérique	Comment déconstruire les théories du complot en développant l'esprit critique par rapport à l'information ?	La veille, clé de voûte de la transformation des pratiques pédagogiques	Comprendre l'IA à travers l'analyse d'images
13.00 - 13.45	Apprendre et former en ligne : structurer son cours et ses interventions	Réalisation et gestion d'une WebTV en classe	Cyber-harcèlement et adolescents : comprendre la complexité du problème	Technologies et classe inversée
14.00 - 14.45	Votre ordinateur se dévoile...	Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes	Initiation à la programmation informatique au moyen des "serious games"	Toujours un plan B quand j'utilise le numérique avec mon public
15.00 - 15.45	Le numérique au service du plaisir d'apprendre	20 ingrédients pour réussir sa classe inversée	Approche diagnosTIC de la mise en situation professionnelle dans l'enseignement qualifiant	Comment repenser son scénario de cours en utilisant les outils numériques pour faciliter l'apprentissage des étudiants ?

CAFÉS CAUSERIES / JEUDI 25 AVRIL

	SALLE 1	SALLE 2
09.00 - 09.45	Initiation à la robotique depuis le primaire jusqu'en début de secondaire	Quels sont les enjeux du numérique pour un éducateur aux médias ?
10.00 - 10.45	Réseaux sociaux numériques et jeux vidéo : petit détour par les usages des adolescents	Favoriser la transition vers l'enseignement supérieur grâce à l'évaluation formative en ligne : le projet "Passports pour le Bac"
11.00 - 11.45	La place du numérique en éducation physique	Oser l'évaluation par le numérique
13.00 - 13.45	Les attitudes des parents face aux écrans	Une Smart City, c'est quoi ? Comment l'expliquer à mes élèves ?
14.00 - 14.45	Penser le jeu (vidéo) en contexte scolaire et supérieur : constats et perspectives	Parcours d'évaluation individualisés : vers une évaluation-apprentissage
15.00 - 15.45	Mise en marche d'une école et d'une équipe éducative vers la transition numérique	Comment utiliser des dispositifs numériques tout en éduquant les élèves à l'utilisation consciente des outils ?

TABLEAU HORAIRE / VENDREDI 26 AVRIL

CONFÉRENCES / VENDREDI 26 AVRIL		
	SALLE 1	SALLE 2
09.00 - 09.45	La formation en cours de carrière et les outils numériques	Développer la pensée informatique et algorithmique au fondamental : quoi de neuf ?
10.00 - 10.45	L'éducation aux médias et la pensée critique à l'heure du numérique	Et si on faisait aussi de l'informatique... sans ordinateur ?
11.00 - 11.45		Algorithme, robotique, IA... Déconstruire pour éduquer
13.00 - 13.45	Et si on faisait aussi de l'informatique... sans ordinateur ?	Démystifier l'IA : de la théorie à la pratique en classe
14.00 - 14.45	Programmation : de la souris au clavier, une transition en douceur	Compétences et culture numériques : vers une approche transversale

ATELIERS THÉMATIQUES / VENDREDI 26 AVRIL				
	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
09.00 - 09.45	Le numérique au service des langues - les créateurs de BD numériques	Le numérique et l'éducation aux médias dans l'apprentissage des sciences sociales	"Electrobidouillezz" et programmez un petit objet utile pour la classe	GeoGebra : perspectives d'apprentissage en autonomie (math et physique)
10.00 - 10.45	Autonomie, microscopie et numérique : @ vos unités, partez !	Comment réaliser un film avec vos élèves en primaire ?	Initiation à la pensée informatique en primaire	Le numérique au service des apprentissages en mathématiques
11.00 - 11.45	Outils pour enseigner et intégrer le numérique dans l'enseignement secondaire	Une classe Libre ?		Pourquoi passer du temps à fabriquer des tutos pour nos ados ?
13.00 - 13.45	Imaginer et mettre en place un projet Ecole numérique	Information, émotions et conflits sur Internet : comment y éduquer ?	Acteur de son apprentissage par le faire avec le numérique : le MAKERHUB Edu	Evaluer en e-learning, du QCM à l'évaluation par les pairs : enjeux et outils
14.00 - 14.45	Des vidéos en ligne pour humaniser l'enseignement et réinventer l'école	Concevoir et appliquer une grille pour évaluer un document sur Internet	Les usages pédagogiques de la vidéo	Scratch, les bases du codage pour une créativité sans limites dans mon cours
15.00 - 15.45	Le numérique comme levier pour réduire les inégalités scolaires	Dans la peau d'un algorithme pour en comprendre les enjeux	Comment rendre nos apprenants plus autonomes grâce à Internet ? Le cas de la rédaction en langues étrangères	Donner des consignes précises, c'est l'essentiel de l'algorithmique

CAFÉS CAUSERIES / VENDREDI 26 AVRIL		
	SALLE 1	SALLE 2
09.00 - 09.45	Le Pavillon : nouvel outil d'accompagnement de la transition numérique	Le numérique au service de l'éducation culturelle et artistique : exemples et opportunités
10.00 - 10.45	eTwinning, un programme d'échanges virtuels entre écoles	Le numérique au service de l'apprenant : partage d'expérience en français
11.00 - 11.45	Médiation culturelle et création de jeux vidéo : à transposer dans ma classe ?	L'informatique pour tous à l'école: quels avantages pour mes élèves ? Venez en discuter !
13.00 - 13.45	Escape Game : du ludique au pédagogique	Les usages numériques des jeunes : comment réfléchir son action éducative en fonction des usages des jeunes ?
14.00 - 14.45	Croiser les disciplines et collaborer pour créer un jeu vidéo	Formation numérique des enseignants : quels savoirs pour une pratique éclairée du numérique en classe ?
15.00 - 15.45	Esprit critique VS théories du complot : les infox ont-elles déjà gagné ?	L'IA, c'est quoi ? Un jeu de rôles pour comprendre comment l'intelligence artificielle "apprend"

COMMENT S'INSCRIRE ?

SETT est un événement gratuit pour toute la communauté enseignante. Inscrivez-vous en ligne sur **www.sett-namur.be** au moyen du **code d'enregistrement** valable pour tout le personnel de votre établissement et disponible auprès de votre direction.



SETT

SCHOOL
EDUCATION
TRANSFORMATION
TECHNOLOGY

25 & 26 avril 2019 / Namur Expo
8h00 à 18h00
www.sett-namur.be

by EASYFAIRS



CODE ÉGARÉ ?

Envoyez un e-mail à
sett-namur@easyfairs.com