

# LUDOVIA

UNIVERSITE D'AUTOMNE  
SPA - WALLONIE - BELGIQUE

#BE

## PROGRAMME GENERAL

### OUVERTURE LUDOVIA#BE

MARDI 29/10 : 18H30 – 22H00

18H30 – 22H00 SALLE DEAUVILLE

18h30 – 19h00 Accueil

19h00 – 19h30 Ouverture officielle avec :

- Benoit Hucq, directeur général de l'Agence du Numérique
- Alexandre LODEZ, directeur-Président de la Haute Ecole Libre Mosane
- Henri Nayrou, président du Conseil départemental de l'Ariège

19h30 – 20h45 : Conférence inaugurale

Margarida Romero

*Directrice du Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Education (LINE) à l'ESPE de l'Université de Nice Sophia Antipolis.*

### **"Activités techno-créatives pour le développement de la créativité, de la résolution de problèmes et de la pensée informatique"**

Dans le cadre de cette conférence, sera abordée la manière de concevoir des activités techno-créatives qui puissent permettre à la fois travailler des objectifs du programme de formation dans l'enseignement primaire et secondaire, mais aussi développer des compétences transversales clés pour la société du 21<sup>e</sup> siècle comme la créativité, la résolution de problèmes et la pensée informatique.

20h45– 22h00 Apéritif dinatoire

SALLE  
DEAUVILLE

## JOURNEE THEMATIQUE « ECOLE NUMERIQUE »

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

MERCREDI 30/10 : 9H00 -13H00

### 9H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE – COLLOQUE SCIENTIFIQUE SESSION 1



Véritable lieu d'échanges et de réflexions, le Colloque Scientifique de LUDOVIA propose une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques.

- 09h30 - 09h40  
**Degeer Mikael** : Ouverture de la première journée du colloque scientifique Rock and Learn
- 9h40 - 10h20  
**Sébastien Combéfis** : Enseignement de l'informatique et enseignement numérique : Etat de l'art.
- 10h20 - 11h00  
**Sébastien Hoarau, Thierry Massart et Isabelle Poirier** : Initier, les élèves et les enseignants, à la programmation à l'aide d'un cours en ligne (MOOC)
- 11h10 - 11h50  
**Pierre André Caron, Nour El Mawas et Nadège Dion** : Didactique professionnelle et UX-Design pour la réingénierie d'un module de formation ludo éducatif.
- 11h50 - 12h30  
**Carole Delforge et Julie Van de Vyver** : "Mes élèves, ils gèrent le numérique car ils l'utilisent tous les jours" : Vrai/Faux ? Pistes de réflexion autour d'expérimentations menées en classe.

### 9H30 – 11-00 EXPLORCAMP SESSION 1A ET 2A



9h30 – 10h15

- **François Hardy** : Assassin's Creed Odyssey, un voyage dans la Grèce de Périclès
- **Samira Lkoutbi** : De la twittclass à la Twictée
- **Didier Bastin** : Comment concevoir des synthèses construites par les élèves
- **Collectif P@ChwØrk Sébastien Franc - Mélanie Fenaert** : Créer et faire créer des applications éducatives sans coder
- **Christophe Gilger** : M@ths en-vie ou comment ancrer les mathématiques et la résolution de problèmes au réel
- **Jessica Dejas** : Minecraft, le jeu vidéo au service des apprentissages

10h15 – 11h00

- **Marie-Laure Vertuel** : L'utilisation de la plateforme eTwinning au cours de langue
- **Marie Soulié** : Les petits détectives
- **Amélie Mariottat Colombo** : Enseigner l'Oral en classe inversée
- **Grégory Michnik - Mélanie Fenaert** : Survive On Mars, un jeu sérieux numérique et collaboratif
- **Yves Khordoc** : Les ceintures de compétence
- **Patrick Lay** : "TECHNOBOT TRANSFRONTALIER" : des échanges et rencontres internationales autour de la robotique collaborative

## 9H30 – 12H30 PLAYGROUND

Espace qui oscille entre un ring d'impro et un terrain de hockey, le Playground proposera des activités de découverte de la robotique, du jeu vidéo pédagogique et des compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques).  
Ces activités seront pilotées par les partenaires du réseau Wallcode.



## 9H30 – 12H30 SALLE MACAO

### MEET AND GREET – CONSEILLERS ECOLE NUMERIQUE

- 9h30 - 10h00 **Pierre Randour** : Mon matériel arrive, quelles sont les bonnes pratiques techno-pédagogiques à mettre en place ?
- 9h30 - 10h00 **Vincent Beckers** : Moi porteur de projet par rapport à mes collègues (gestion de logiciels, gestion des appareils, heures NTPP...)
- 9h30 - 10h00 **Tanguy Carlier** : Mon matériel arrive, le paramétrer et le mettre à jour c'est facile !
- 9h30 - 10h00 **Steve Forget** : Pourquoi c'est encore possible d'utiliser sa cyberclasse en lien avec son projet Ecole Numérique ?
- 11h00 - 11h30 **Miguel Beltran** : Mon matériel arrive, quelles sont les bonnes pratiques techno-pédagogiques à mettre en place ?
- 11h00 - 11h30 **Jean Brahy** : Moi porteur de projet par rapport à mes collègues (gestion de logiciels, gestion des appareils, heures NTPP...)
- 11h00 - 11h30 **Gregory Dardi** : Mon matériel arrive, le paramétrer et le mettre à jour, c'est facile !
- 11h00 - 11h30 **Charlotte Watelet** : Pourquoi c'est encore possible d'utiliser sa cyberclasse en lien avec son projet Ecole Numérique ?



## 10H00 – 13H00 LEARNING ROOM

Ateliers pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



10h00 / 11h00

- **Tommy Berben** – Motiver ses élèves avec ClassCraft
- **Julien François** – Les outils numériques au service de l'apprentissage des sciences
- **Romain Ascaride** – Découvrir les usages du TBI

11h00 / 12h00

- **Paule Andre** – Premier pas avec le Sketchnoting
- **Nathalie Caclard** – Créativité et activité culturelle numérique
- **Laurent Di Pasquale** – Le Merge Cube et le principe de réalité augmentée

12h00 / 13h00

- **Julien Levesque** – La Data Dictée
- **Marie Soulié** – Mise en place d'une Web TV
- **Paule Andre** – Premier pas avec le Sketchnoting

11H00 -13H00 SALLE LAS VEGAS  
SESSION DE CONFERENCES « JEUX VIDEO ET EDUCATION »



- **Gaël Gilson, Romain Vincent et Natacha Dubois** : Jeux vidéo : quelles usages et pratiques possibles en classe ?
- **Jonathan Ponsard et David Plumel** : le jeu vidéo tout-terrain de l'éducation ?
- **Gaël Gilson, Mélanie Fenaert, Gregory Michnik et Natacha Dubois** : Créer un parcours pédagogique utilisant des jeux vidéo

11H00 – 13H00 SALLE MONTE-CARLO  
SESSION DE CONFERENCES « PLATEFORMES D'APPRENTISSAGES ET ESPACES DE TRAVAIL »



- **11H00- 11H40 Maude Marechal** : plateformes collaboratives, du carnet de synthèse et d'écriture à l'organisation de projets
- **11H40 – 12H20 François Mottard** : MoodlePrim's, une plateforme pédagogique gratuite en kit pour l'enseignement primaire.
- **12H20 – 13h00 Sarah Saint Amand et Yves Orient** : Usage d'une plateforme et d'outils numériques comme support à la remédiation dans l'enseignement supérieur

MERCREDI 30/10 : 13H30 – 17H00

13H30 – 16H30 PLAYGROUND  
R2T2 – NUCLEAR RESCUE – TIHANGE III

Compétition de robotique opposant 4 écoles wallonnes dans une course au sauvetage d'un réacteur nucléaire en fusion.  
Toutes les équipes ont un but commun qu'ils doivent réussir ensemble : pas de compétition, que de la collaboration !



14H00 – 16H30 SALLE DEAUVILLE  
SESSION DE CONFERENCES « QUAND LES ARTS NUMERIQUES S'INVITENT A L'ECOLE »



- 14h00 - 14h15 : Introduction sujet et modératrice, **Nathalie Caclard**
- 14h15 - 14h30 : **Julien Levesque**, La Dadadictée ou l'apprentissage par le jeu
- 14h30 - 15h : **Filipe Vilas-Boas**, Contribuer aux communs artistiques numériques
- 15h00 - 15h30 : **Marie-Ghislaine Losseau** : Le projet : <http://atlas-experience.xyz/>
- 15h30 - 15h45 : **Martin Waroux**, La fabrication numérique à l'école : Approche enseignement supérieur ou approche artistique en maternelle (bee-bot), primaire (thymie), secondaire (impression 3D, découpe vinyle, Thymio)
- 15h45 - 16h10 : Synthèse et mise en perspective sur les cultures créatives des jeunes "Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs" par **Laurence Allard**, sociologue des médias
- 16h10 - 16h30 : Echanges avec la salle

14H00 – 16H00 SALLE LAS VEGAS  
SESSION DE CONFERENCES « JEUX VIDEOS ET EDUCATION 2/2 »



- **Florence Quinche** : Jeu vidéo et enseignement supérieur : Comment utiliser le jeu pour travailler l'abstraction ?
- **Mini Table-ronde** : Les jeux vidéo comme la solution magique pour l'enseignement, vraiment ?

14H00 – 15H30 SALLE MONTE-CARLO  
TABLE RONDE « TIERS-LEUX EDUCATIFS, UN NOUVEAU MODELE DE MEDIATION NUMERIQUE »



- **Maxime dusquenoy** – Atelier 'Edu
- **Jonathan Ponsard** - Edulab
- **Alexandre Benassar**
- **David Plumel**

Modérateur :

14H00 – 17H00 LEARNING ROOM

Ateliers pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



14h00 / 15h00

- **Régine Barat** – La lecture et l'écriture créative
- **Hallez Gaëlle** – Les ceintures de compétences et Open Badges
- **Lina Karimi** – Créer et gérer sa classe sur le site de Khan Academy

15h00 / 16h00

- **Romain Ascaride** – Découvrir et utiliser Géogebra
- **Marie Soulié** – Mise en place d'une Web Radio
- **Loïc Geschwine** – Conception d'OpenBadges

16h00 / 17h00

- **Sébastien Place** – Teams pour la classe : collaboration pédagogique et numérique
- **François Mottard** – MoodleBox, une plateforme Moodle sur Raspberry Pi
- **David Plumel** – Demystification autour des cartes électroniques

---

14H00 – 15-30 EXPLORCAMP SESSION 1B ET 2B



14h00 – 14h45

- **Marie-Laure Vertuel** : L'utilisation de la plateforme eTwinning au cours de langue
- **Marie Soulié** : Les petits détectives
- **Amélie Mariottat Colombo** : Enseigner l'Oral en classe inversée
- **Grégory Michnik** : Survive On Mars, un jeu sérieux numérique et collaboratif
- **Yves Khordoc** : Les ceintures de compétence
- **Patrick Lay** : "TECHNOBOT TRANSFRONTALIER" : des échanges et rencontres internationales autour de la robotique collaborative

14h45 – 15h30

- **François Hardy** : Assassin's Creed Odyssey, un voyage dans la Grèce de Périclès
- **Samira Lkoutbi** : De la twittclass à la Twictée
- **Didier Bastin** : Comment concevoir des synthèses construites par les élèves
- **Collectif P@tChwØRK** : Créer et faire créer des applications éducatives sans coder
- **Christophe Gilger** : M@ths en-vie ou comment ancrer les mathématiques et la résolution de problèmes au réel
- **Jessica Dejas** : Minecraft, le jeu vidéo au service des apprentissages

---

15H30 – 17H00 SALLE MACAO

SESSION DE CONFERENCES « BOUSCULONS LES LIEUX D'APPRENTISSAGES, EVALUONS AUTREMENT »



- **15h30 – 16h10 Serge Ravet** : Construction d'une communauté apprenante autour du numérique pour l'éducation avec les OpenBadges
- **16h20 – 17h00 Alexandre Benassar** : Invitez les pratiques des « makers » dans votre classe ! Création, contribution en communauté apprenante.

MERCREDI 30/10 : 18H00 -22H00

Soirée officielle LUDOVIA#BE (sur invitation)

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

JEUDI 31/10 : 9H00 -13H00

9H30 – 12H30 SALLE DEAUVILLE – COLLOQUE SCIENTIFIQUE SESSION2



Véritable lieu d'échanges et de réflexions, le Colloque Scientifique de LUDOVIA propose une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques.

- 09h30 - 09h40  
**Degeer Mikael** : Ouverture de la seconde journée du colloque scientifique Rock and Learn
- 09h40 - 10h20  
**Pascal Vangrunderbeeck et Isabelle Motte** : Quand la vidéo devient un outil pour enseigner : Bilan de 5 années d'accompagnement.
- 10h20 11h00  
**Véronique Fettweis, Gauthier Pirotte et Dominique Verpoorten** : Un dispositif pédagogique hybride et interactif : Le cas du MOOC - La fabrique de l'aide internationale.
- 11h10 11h50  
**Florence Quinche** : Perception par les jeunes dans différents contextes (scolaire et loisir) d'un jeu vidéo de prévention du tabagisme.
- 11h50 12h30  
**Eric Willems et Guillaume Mele** : Préparation, plan d'accompagnement et transition. Trois phases indispensables pour accompagner un changement de plateforme.

9H30 – 11-00 EXPLORCAMP SESSION 3A ET 4A



9h30 – 10h15

- **Aurore Martin** : Bien démarrer une classe inversée dès la première année avec les outils numériques afin de redynamiser l'apprentissage des sciences.
- **Erick Mascart – Forsud asbl** : « Voyager dans l'espace avec Cubetto » ou comment initier les enfants à la programmation sans écran !
- **Hassan Rhazi** : TILT', des élèves innovent en entreprise
- **Aurélia Medan** : La construction d'un jeu vidéo au service des apprentissages – Découvrir l'outil Bloxels
- **Collectif Escape'n Games** : Le collectionneur : vivez un escape game pédagogique pour en proposer à vos classes
- **Cedric Thomas – Charlotte VanHerpe** : Faire des sciences avec le numérique, c'est facile!

10h15 – 11h00

- **Quentin Colombo** : Géométrie, jardin et numérique
- **Cynthia Delsol – Stéphane Delzongle** : La programmation au service des arts et de la citoyenneté
- **Anne leclercq** : Programmer avec Ozobot Evo avec ou sans ordinateur

- **Jean-François Vuylsteke** : Les outils numériques pour finaliser un projet d'analyse interculturelle, retour d'expérience.
- **Laurent di Pasquale** : « Réalité virtuelle et augmentée » quels types d'activités pour une utilisation pertinente en classe ?
- **Christophe Renier** : La tablette numérique au service des apprentissages

#### 9H30 – 12H30 PLAYGROUND

*Espace qui oscille entre un ring d'impro et un terrain de hockey, le Playground proposera des activités de découverte de la robotique, du jeu vidéo pédagogique et des compétences combinées des STEAM (science, technologie, ingénierie, arts et mathématiques).  
Ces activités seront pilotées par les partenaires du réseau Wallcode.*



#### 9H30 – 11H00 SALLE MACAO

##### SESSION DE CONFERENCES « USAGE DES OUTILS NUMERIQUES »

- **9h30 – 10h10 Francois Jourde** : Le monde dans votre classe : découvrez les outils "géo" pour tout enseigner.
- **10h20 – 11h00 Olivier Golletti – Sabine Daro** : Alphabétisation informatique : Quelles compétences développer de 6 à 15 ans ?



#### 10H00 – 13H00 LEARNING ROOM

*Ateliers pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.*



##### 10h00 /11h00

- **Laurent Di Pasquale** – Une Cardboard pour accéder la réalité virtuelle
- **Laurie DeCoppin** – Le numérique au service d'apprendre : immersion à l'école de Borlon
- **Pascal Doucet** – Un Ipad pour les DYS

##### 11h00 / 12h00

- **Julien François** – Usages de l'écran vert (green screen) au secondaire
- **Julien Annart** – Jouer pour coopérer
- **Hallez Gaëlle** – Découverte de Genial.ly pour dynamiser ses présentations

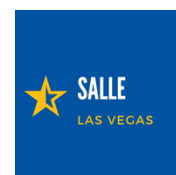
##### 12h00 / 13h00

- **Amélie Mariottat** – Création de capsules vidéos avec Adobe Spark
- **Alexandre Benassar** – Collecter, documenter les réalisations de la classe avec Do.Doc
- **Quentin Colombo** – Journal TV en classe

#### 11H00 – 13H00 SALLE LAS VEGAS

##### SESSION DE CONFERENCES « PLATEFORMES D'APPRENTISSAGES ET DE CREATION»

- **11h00- 11h40 Rochane Kherbouche** : Pourquoi hybrider ses formations avec les classes inversées ?
- **11h40 – 12h20 Aurélia Medan** : Canoprof, un outil de création de contenu agile.





- **12h20 – 13h00 Thomas Verniers** : Escape Game : quand le jeu se fait sérieux.

11H00 – 12H30 SALLE MONTE-CARLO

TABLE RONDE « LE ROLE DES POUVOIRS PUBLICS DANS LE SOUTIEN DU DEVELOPPEMENT NUMERIQUE DE L'ECOLE »



- **André Delacharlerie** – Expert senior Agence du Numérique – Région Wallonne
- **Lyonel Kaufmann** – professeur HEP associé à la HEP-VD à Lausanne
- **Samira El Keffi** - Coordinatrice du chantier 3 « Réussir la transition numérique »
- **Ana Maria Stan** - European Commission Directorate-General for Education and Culture
- **Sebastien Lennertz** - Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgien

Modérateur : Nicolas Leluherne – Directeur des ateliers Canopé de Beauce -membre du CRnum Région Centre Val de Loire

13H30 – 14H00 SALLE DEAUVILLE – COLLOQUE SCIENTIFIQUE CLOTURE

Véritable lieu d'échanges et de réflexions, le Colloque Scientifique de LUDOVIA propose une exploration des problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques.



- 13h30 - 14h  
**Degeer Mikael** – Clôture du colloque scientifique  
Clôture ludo-musicale du colloque scientifique.

13H30 – 16H30 PLAYGROUND  
R2T2 – NUCLEAR RESCUE – TIHANGE III

Compétition de robotique opposant 4 coder dojo wallons dans une course au sauvetage d'un réacteur nucléaire en fusion.  
Toutes les équipes ont un but commun qu'ils doivent réussir ensemble : pas de compétition, que de la collaboration !



14H00 – 16H00 SALLE MACAO  
SESSION DE CONFERENCES « PANORAMA DES RESSOURCES NUMERIQUES POUR L'ÉCOLE »



- **14h00 – 14h40 Frédéric Ernalsteen et Sandrine Vanhaelen** : e-classe – Comment préparer vos cours à l'aide des outils disponibles sur e-classe ?
- **14h40 – 15h20 Edwige de Mauvaisin** : les sites et l'offre d'Universalis, des ressources fiables pour l'éducation
- **15h20 – 16h00 Laurence Defawe** : Des modules en ligne pour les cours techniques et de pratique professionnelle ? Oui, c'est possible !

14H00 – 15H30 SALLE MONTE-CARLO  
TABLE RONDE « DIRECTION NUMERIQUE DES ETABLISSEMENT SCOLAIRES »



- **Isabelle Marx** – Sous-directrice de l'institut Sainte Véronique – Liège
- **Jean-Baptiste Van Zeebroeck** - Directeur du Campus Numérique / Hainaut-Enseignement Numérique
- **Claire Hardy** – Directrice – Ecole Fondamentale Libre Saint Lambert 2.
- **Marianne Grandjean** – Coordinatrice TICE Séminaire de Floreffe

Modérateur : Lyonel Kaufmann – professeur HEP associé à la HEP-VD à Lausanne

14H00 – 17H00 LEARNING ROOM

Ateliers pratiques de quelques dizaines de minutes. Au-delà de l'aspect démonstration, les activités sur l'espace Learning Room auront une vocation de formation.



14h00 / 15h00

- **Manuela Guisset** – Découvrir l'Escape Game pédagogique
- **Christine Sornin** – L'histoire animée du Pierrot de Spa
- **Sébastien Place** – Créer et partager des présentations avec Sway + Utiliser le lecteur immersif dans Office 365

15h00 / 16h00

- **Jonathan Smets** – Créez des bongos électriques ! (Makey Makey)
- **Jessica Dejas** – Créer et partager des activités interactives avec H5P
- **Christine Sornin** – Dessine-moi un mouton... ou un robot

16h00 / 17h00

- **Amélie Mariottat** – Création d'un livre numérique enrichi de contenus audio
- **Manuela Guisset** – Créer des capsules vidéos pédagogiques
- **Jessica Dejas** – Bloxels, un jeu et une appli pour créer un jeu vidéo

---

14H00 – 16H30 EXPLORCAMP SESSION 3B ET 4B



14h00 – 14h45

- **Quentin Colombo** : Géométrie, jardin et numérique
- **Cynthia Delsol – Stéphane Delzongle** : La programmation au service des arts et de la citoyenneté
- **Anne leclercq** : Programmer avec Ozobot Evo avec ou sans ordinateur
- **Jean-François Vuylsteke** : Les outils numériques pour finaliser un projet d'analyse interculturelle, retour d'expérience.
- **Laurent di Pasquale** : « Réalité virtuelle et augmentée » quels types d'activités pour une utilisation pertinente en classe ?
- **Christophe Renier** : La tablette numérique au service des apprentissages

14h45 – 15h30

- **Aurore Martin** : Bien démarrer une classe inversée dès la première année avec les outils numériques afin de redynamiser l'apprentissage des sciences.
- **Erick Mascart – Forsud asbl** : « Voyager dans l'espace avec Cubetto » ou comment initier les enfants à la programmation sans écran !
- **Hassan Rhazi** : TILT', des élèves innovent en entreprise
- **Aurélia Medan** : La construction d'un jeu vidéo au service des apprentissages – Découvrir l'outil Bloxels
- **Collectif Escape'n Games** : Le collectionneur : vivez un escape game pédagogique pour en proposer à vos classes
- **Cedric Thomas – Charlotte VanHerpe** : Faire des sciences avec le numérique c'est facile !

---

15H30 – 17H00 SALLE LAS VEGAS

SESSION DE CONFERENCES « PLATEFORMES D'APPRENTISSAGES ET DE CREATION »



- **Martin Culot** : Projet Tandem : expérimenter la co-éducation aux médias numériques en primaire.

MERCREDI 30/10/2019

		Salle Deauville	Salle Monte-Carlo	Salle Macao	Salle Las Vegas	Learning Room	ExplorCamps	Playground
09 h 00	09 h 30							
09 h 30	10 h 00	Colloque Scientifique Session 1 9h30 - 12h30		Meet&Greet			ExplorCamp Session 1 et 2	Playground
10 h 00	10 h 30					Ateliers Learning Room		
10 h 30	11 h 00			Conférences Plateformes				
11 h 00	11 h 30				Conférences Jeux vidéo 1/2			
11 h 30	12 h 00							
12 h 00	12 h 30							
12 h 30	13 h 00							
13 h 00	13 h 30							
13 h 30	14 h 00							
14 h 00	14 h 30	Conférences Arts Numériques	Table ronde Tiers-lieux		Conférences Jeux vidéo 2/2	Ateliers Learning Room	ExplorCamp Session 1' et 2'	R2T2 Ecoles
14 h 30	15 h 00							
15 h 00	15 h 30							
15 h 30	16 h 00			Conférences Tiers lieux				
16 h 00	16 h 30							
16 h 30	17 h 00							
17 h 00	17 h 30							
17 h 30	18 h 00							

JEUDI 31/10/2019

		Salle Deauville	Salle Monte-Carlo	Salle Macao	Salle Las Vegas	Learning Room	ExplorCamps	Playground
09 h 00	09 h 30							
09 h 30	10 h 00	Colloque Scientifique Session 2 9h30 - 12h30		Conférences Outils numériques			ExplorCamp Session 3 et 4	Playground
10 h 00	10 h 30					Ateliers Learning Room		
10 h 30	11 h 00			Table ronde Politiques publiques				
11 h 00	11 h 30				Conférences Apprentissages Et création			
11 h 30	12 h 00							
12 h 00	12 h 30							
12 h 30	13 h 00							
13 h 00	13 h 30							
13 h 30	14 h 00	Clôture Coll.						
14 h 00	14 h 30		Table ronde Etablissement	Conférences Ressources numériques		Ateliers Learning Room	ExplorCamp Session 3' et 4'	R2T2 CoderDojo
14 h 30	15 h 00							
15 h 00	15 h 30							
15 h 30	16 h 00				Conférences Outils numériques			
16 h 00	16 h 30							
16 h 30	17 h 00	Clôture #BE						
17 h 00	17 h 30							
17 h 30	18 h 00							