



ExplorCamps & FabCamps : Procédure de soumission d'atelier

Les critères de sélection sont « *ouverts* » et ne souhaitent pas enfermer les retours d'expériences proposés dans « *l'innovation* » mais s'attacheront plutôt à envisager une dynamique de classe, un renouvellement pédagogique ou un entraînement/impact au niveau de l'enseignement ou de l'établissement.

PROCÉDURE DE SOUMISSION

Soumettre au minimum, une page écrite et rédigée au format numérique (.doc ou autre format texte) présentant votre atelier et retour d'expérience, en liaison avec le thème de l'année :

ÉMANCIPER L'ÉCOLE ET LA SOCIÉTÉ AVEC LE NUMÉRIQUE ?

Vous pouvez proposer plusieurs sujets d'ateliers (pour l'espace FabCamp ou l'espace ExplorCamp) sur les quatre sessions d'Explorcamp et les deux sessions de FabCamps

DÉCRYPTAGE DU THÈME

Je clique, tu cliques, il joue, nous jouons sérieusement avec le numérique. Vous codez, ils codent à l'école. Je développe, tu développes une pensée numérique. Il laisse, nous laissons de multiples traces permettant des campagnes publicitaires ciblées ou des messages politiques personnalisés. Vous criez, ils crient « Fake News » !

Entre fascination et effroi, le numérique et les technologies s'invitent à l'école et hors école. Au-delà de la question de l'outil ou de l'intégration des technologies à l'école, il s'agit de former des citoyen.ne.s capable d'inventer le monde dans lequel nous vivons.

Cette première édition de Ludovia#CH pose la question du rôle que l'école peut jouer pour l'*encapacitation* (*empowerment*) et l'émancipation des jeunes qu'elle accueille. Il est question de favoriser l'introduction du numérique à l'école mais pour quelles visées ? Quels savoirs transmettre ? Quelles compétences développer ? Selon quelles modalités ? Pour quelle société demain ?



Dans votre présentation il s'agira de mettre en lumière toutes formes d'usages mettant en avant des résultats ou des observations en classe sur l'utilisation des outils et démarches numériques permettant de renforcer l'autonomie, la pensée critique, la compréhension de leur environnement numérique ou non et développant progressivement le développement d'une pensée autonome.

Vous intégrez également la prise des contraintes nouvelles résultant de l'utilisation de vos (nouvelles) démarches et de ces outils. Comment parvenez à les gérer au mieux, quelles astuces, quelles attitudes pédagogiques vous permettent d'arriver à ces résultats ?

Les usages « *détournés* » ou « *conventionnels* » ont tout autant d'intérêt et nous souhaitons, via ces ateliers, afficher toute la diversité créative des enseignant.e.s et des élèves, de tout horizon et de tout niveau.

[callout]Format du texte de soumission

Titre du sujet : 140 caractères maximum

Niveau scolaire concerné : Premier degré / second degré / enseignement post-obligatoire / enseignement supérieur (Non exclusif)

Mots clés : 3 mots clés minimum / 10 maximum

Problématique pédagogique : 10 lignes

Apport du numérique ou présentation de la techno utilisée : 10 lignes au minimum

Relation avec le thème de l'édition : 5 lignes

Synthèse et apport du retour d'usage en classe : 10 lignes au minimum.**[/callout]**

Si vous êtes sélectionné, ce texte sera mis en ligne sous forme d'article sur le média ludomag.com, afin que les futurs participant.e.s Ludovia.ch puissent, avant événement, avoir un aperçu précis de tous les ateliers proposés et faire leur choix en amont. Une fois sur place, les participants à votre atelier auront donc déjà pris connaissance du sujet : une forme d'atelier « inversé ».

ANIMATION EN LIGNE SUR LE FORUM-LUDOVIA

Votre atelier pourra avoir une vie en ligne avant, pendant et après Ludovia.ch. Dès sélection et récupération des documents demandés, votre atelier pourrait être mis en ligne sur le site de Ludomag ou celui de Ludovia.ch. Les participant.e.s pourront s'inscrire en ligne à votre atelier et entamer les échanges avant, pendant et après les



3 jours de l'Université de printemps, ce qui vous permettra d'intéresser un maximum de public à votre sujet.

INDIQUEZ DANS QUELLE SESSION DU PROGRAMME 2018 VOUS SOUHAITEZ PRÉSENTER VOTRE/VOS ATELIERS

EXPLORCAMP

Pour rappel, les Explorcamps sont des ateliers présentant le compte-rendu d'expériences pédagogiques menées avec des classes, ou la présentation d'outils innovants.

- Session 1 : mercredi 28 mars de 11h15 à 12h00
- Session 2 : mercredi 28 mars de 13h30 à 14h15
- Session 3 : jeudi 29 mars de 10h00 à 10h45
- Session 4 : jeudi 29 mars de 11h00 à 11h45

Merci d'indiquer toutes les plages auxquelles vous pourriez présenter votre atelier.

FABCAMP

Pour rappel, les Fabcamps sont des pratiques autour de ressources numériques.

- Session 1 : mercredi 28 mars de 14h45 à 16h15
- Session 2 : jeudi 29 mars de 13h30 à 15h00

Merci d'indiquer toutes les plages auxquelles vous pourriez présenter votre atelier.

DOCUMENTS À FOURNIR ABSOLUMENT LORS DE LA SOUMISSION

- une photo de vous en format .jpg aux dimensions 800×400 pixels (LxH) environ,
 - un texte de présentation (Bio) de l'intervenant.e / compétence / qui il est / expérience, liens vers ses activités liées au numérique...
 - un visuel en format jpg (800 pix de large minimum) évoquant le sujet de l'atelier
 - adresse email, établissement d'origine, coordonnées professionnelles
 - autorisation de droit à l'image ou non pour toute la durée de l'évènement
- LUDOVIA.CH (voir ci-après)



Exemple : Ces documents seront mis en ligne sur le site Ludovia.ch pour présenter les intervenants.

DATE DE SOUMISSION

Dernier délai : 15 janvier 2018 minuit.

Attention, les sujets présentés sont sélectionnés au fur et à mesure de leur réception ; le nombre d'ateliers étant limités, nous vous invitons à envoyer votre sujet le plus tôt possible.

->La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

->La sélection sur les espaces (explorcamp ou fabcamp) se fera en fonction de la cohérence de votre proposition ; tout atelier de « *création* » nécessitant une durée plus longue et une mise en pratique des participant.e.s, sera favorisé sur le FabCamp.

->Attention, toute proposition ne répondant pas au cahier des charges, notamment qui ne sera pas en lien avec le thème de l'année et tout dossier incomplet seront refusés.

Sélection : Dernières réponses données le 15 février 2018

DÉFINITION DE L'EXPLORCAMP

Les Explorcamps de Ludovia sont des séances d'ateliers tournants qui se déroulent en simultané. Chaque atelier dure 40 minutes sous la forme de 20 minutes de présentation et 20 minutes de discussion autour d'une quinzaine de participants. Chaque atelier peut être répété 2 fois lors d'une même session (selon la disponibilité). Il y a 8 ateliers en simultané sur chaque session d'ExplorCamp.

Matériel et infrastructure fournie : 1 grand écran pour visualisation avec connectiques HDMI ou VGA ; connexion internet Wifi fournie gratuitement pour tous les intervenant.e.s.

DÉFINITION DU FABCAMP



L'objectif est de construire une ressource, un contenu ou un outil sur chaque session ; échanger des astuces entre enseignants avec son matériel ; ou encore mettre en place des solutions peu onéreuses (liseuses « bricolées », ressources « maison »...). Chaque atelier FabCamp dure une heure et demie.

Matériel et infrastructure fournie : 1 grand écran pour visualisation avec connectiques HDMI ou VGA ; connexion internet Wifi fournie gratuitement pour tous les intervenant.e.s.

NB : Aucun ordinateur ou tablette n'est disponible sur les ateliers explorcamp ou fabcamp– Nous vous invitons à amener votre matériel et surtout, prévoir votre connectique et adaptateurs. (notamment adaptateurs et câbles VGA et HDMI)

CAPTATION VIDÉO ET DROITS À L'IMAGE

Il est possible que votre atelier soit sélectionné pour être filmé et retransmis en streaming vidéo lors des 3 jours de Ludovia ; ce qui explique que vous vous engagez, dès lors que votre atelier sera sélectionné, à nous autoriser à utiliser votre contenu et nous autoriser des droits à l'image. Si vous ne souhaitez pas être filmé, merci de le faire apparaître dans votre lettre de soumission.

Plus d'infos :

Envoi de votre dossier complet à intervenants@ludovia.ch

Nota : Si vous êtes retenu

Prise en charge des intervenants : les intervenant.e.s sélectionnés n'auront pas à payer leur droits d'inscription à la journée à laquelle ils ou elles donnent leur ateliers.