



Pour cette édition de **LUDOVIA#CH 22**, qui aura lieu du 11 au 13 avril 2022, nous souhaitons mettre en place une formule hybride, dans l'éventualité où les conditions sanitaires venaient à rendre possible une partie du colloque dans sa formule physique à Yverdon-les-Bains. Si cela n'était pas possible, nous proposerions un colloque scientifique intégralement à distance.

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 :

VIVRE ET APPRENDRE DANS UN MONDE NUM'ETHIQUE

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



DÉCRYPTAGE DU THÈME

Alors que le numérique prend de plus en plus de place dans notre quotidien, il devient essentiel de maîtriser et de comprendre le fonctionnement de ces nouveaux outils qui nous entourent.

Face à la complexité technique et à la multiplicité des outils rencontrés quotidiennement, ceci implique la prise en compte de considérations éthiques par rapport à cette utilisation des outils numériques afin de devenir des citoyens avertis à l'ère numérique.

Vivre à l'ère des réseaux sociaux, des objets connectés, des voitures autonomes, ou des robots, nécessite ainsi l'adoption d'un certain nombre de comportements responsables et notamment chez les plus jeunes qui vont être très vite confrontés au partage d'informations personnelles et professionnelles en ligne et donc à une mise en public de la "vie privée", avec tout ce que cela implique comme conséquences positives ou négatives. En d'autres termes, il s'agit pour tout citoyen de comprendre que ses actes "virtuels" ont ou auront des répercussions "réelles" sur sa vie et sur celle des autres.

Plus qu'aux usages, il s'agit aussi de s'intéresser à la confiance accordée, et à accorder, à ces outils numériques, y compris aux machines, tels que les robots que l'on retrouve de plus en plus dans notre quotidien et même dans les salles de classe dès le primaire (voir les multiples plans d'initiation à la science informatique en Suisse, en France, au Québec, etc.). Robots physiques, robots virtuels aussi, qui collectent des données, pour certaines anodines, pour d'autres moins.

Qu'il s'agisse du Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) ou bien des lois cantonales suisses, le principe de la protection des données existe depuis la conception d'artéfact numérique jusqu'à son utilisation ("Privacy by Design").

Enfin, et puisque parler d'éthique numérique amène à poser la question de la durabilité et de la pertinence de nos actes aujourd'hui sur la toile, on en vient à se poser la question de la sobriété numérique et de la valeur à lui accorder dans toute formation à l'éducation numérique.

Références :

- Bordage, F. (2019). *Sobriété numérique : Les clés pour agir*. Paris : Buchet/Chastel.
- Cavoukian, A. (2020). Understanding How to Implement Privacy by Design, One Step at a Time. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 9(2), 78-82.
- CNIL. (2020). RGPD : de quoi parle-t-on ? <https://www.cnil.fr/fr/rgpd-de-quoi-parle-t-on>, last accessed 2020/12/16.
- Coiro, J., Coscarelli, C., Maykel, C., & Forzani, E. (2015). Investigating criteria that seventh graders use to evaluate the quality of online information. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(3), 287-297.
- Domenicucci, J., & Doueihy, M. (2017). *La confiance à l'ère numérique*. Paris: Éditions Berger-Levrault et Éditions Rue d'Ulm.
- Hassani, N. (2019). Le paradoxe de la protection des données personnelles à l'heure de la libre circulation des informations. Quel cadre éthique offre le RGPD aux data scientists?. *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, (124).
- Marquet K., Combaz J., Berthoud F. (2019). Introduction aux impacts environnementaux du



numérique. 1024, bulletin de la Société Informatique de France, pp.85-97.

Prior, E., Jaouadi, M., Mandran, N., & Sanchez, E. (2021, June). Faciliter l'intégration des critères RGPD et éthique lors de la co-conception des jeux épistémiques numériques. In *10e Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain* (pp. 366-371).

Stassin, B. (2019). Le cyberharcèlement à l'école : état des lieux et perspectives éducatives. *Médiations Et médiatisations*, (2), 218-226. <https://doi.org/10.52358/mm.vi2.73>

Tamburri, D. A. (2020). Design principles for the General Data Protection Regulation (GDPR): A formal concept analysis and its evaluation. *Information Systems*, 91, 101469.

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.

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.

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 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 ce qui vous permettra d'intéresser un maximum de public à votre sujet.



INDIQUEZ DANS QUELLE SESSION DU PROGRAMME 2020 VOUS SOUHAITEZ PRÉSENTER VOTRE/VOS ATELIERS

Explorcamps

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 : mardi 12 avril de 13h30 à 14h15
- Session 2 : mercredi 13 avril de 13h30 à 14h15
- Session 3 : mercredi 13 avril de 16h00 à 16h45

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

Fabcamps

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

- Session 1 : mardi 12 avril de 14h30 à 15h45
- Session 2 : mercredi 13 avril de 14h30 à 15h45

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

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

DATE DE SOUMISSION

Dernier délai : 20 janvier 2022 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 20 février 2022.**



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 (selon la disponibilité). Il y a 8 ateliers en simultané sur chaque session d'ExplorCamp.

Matériel et infrastructure fournis : 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 75 minutes.

Matériel et infrastructure fournis : 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 céder vos droits à l'image.

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 Ludovia#CH.