

MutAtion : quand le numérique transforme les métiers et la formation tout au long de la vie
Yverdon-les-Bains du 20 au 22 avril 2024

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 et/ou de l'institution de formation professionnel et tertiaire.

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

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

La place du numérique dans notre société est aujourd'hui incontournable, nécessitant une bonne connaissance de ses usages ainsi qu'une capacité à comprendre les enjeux sociaux et culturels liés. Son influence, et notamment celle de l'Intelligence Artificielle (IA), entraînent des mutAtions majeures du monde professionnel et de la formation. En conséquence, il s'agit de s'intéresser à ces évolutions à travers deux perspectives. La première s'intéresse aux mutations liées à la place du numérique dans les différents corps de métiers (enseignant·e·s et formateur·trice·s, ingénieur·e·s, économistes, développeur·euse·s, etc.) et la seconde interroge la posture des professionnels face à leur métier en mutation et par rapport à leur formation tout au long de la vie.

À l'ère des intelligences artificielles génératives (IAG), et de leur démocratisation depuis plusieurs années dans toutes les sphères de la société, il est aujourd'hui possible de se questionner par rapport à la nature même des métiers et à leur définition. Comment l'ia, ou simplement le numérique, modifie certains métiers ? Et quelles sont les mutations professionnelles les plus importantes, surprenantes, indispensables, voire regrettables ? Existe-t-il des savoirs-faire ou des savoirs-être que le numérique ne saurait remplacer, accompagner, bonifier ? Par exemple, alors que les IAG permettent de disposer en quelques prompts d'un code à appliquer pour faire de la programmation, on est en droit de se questionner sur l'importance pour un·e ingénieur·e de poursuivre l'apprentissage du code informatique. Où se situe donc la maîtrise nécessaire dans les savoir-faire aujourd'hui ? Cela entraîne d'autres questionnements, proches des apprentissages fondamentaux. Doit-on (ou peut-on) aujourd'hui se passer de certains gestes historiquement et culturellement fondamentaux ? A l'instar de l'écriture ? Quels nouveaux gestes doit-on créer ?

Ce contexte n'est pas sans conséquences sur la formation, car il amène parfois les étudiant·e·s à se questionner par rapport à leur futur rôle et perspectives professionnelles et les détourne de certains parcours de formation (Hassankhani et al., 2024).

Qu'est-ce que la formation professionnelle et tertiaire à l'ère du numérique ? Comment former les étudiant·e·s et les futur·e·s professionnel·le·s ?

Dans ce monde professionnel en constante mutation, la formation initiale ne suffit plus à garantir la pérennité des compétences et des carrières. L'obsolescence rapide des savoirs et des outils impose aux professionnels de tous secteurs une adaptation continue. Ce contexte interroge l'évolution des savoirs et des contenus, mais également les modalités, les processus d'évaluation et de certification. En effet, le numérique, par son rythme effréné d'innovation, bouleverse les métiers, modifie les pratiques et exige un changement de posture également vis-à-vis de la formation et de l'apprentissage. La formation continue devient alors une nécessité stratégique autant qu'un impératif éthique. Elle s'intègre dans le concept plus large de formation tout au long de la vie ou lifelong learning (Collins, 1998 ; Duke, 2001 ; Elfert, 2018) qui englobe toutes les formes d'apprentissages (formels, informels, personnels ou professionnels).

Ce processus n'est plus linéaire ni cloisonné : il s'adapte aux transitions professionnelles, aux mobilités, aux changements organisationnels et technologiques. Ainsi, se former ne relève pas d'une démarche ponctuelle, mais d'un engagement durable nécessaire. En d'autres termes, cela revient à accepter que les métiers évoluent, que les compétences se transforment, et que l'expertise ne se construit pas une fois pour toutes, mais se cultive dans le temps. Ce changement de posture nécessite aussi une évolution des dispositifs de formation : plus souples, plus contextualisés, plus proches des situations de travail... A cet égard, comment se positionnent les employeur·euse·s et instituts de formation dans ce contexte particulier ?

Références

- Collins, M. (1998). Critical perspectives and new beginnings: Reframing the discourse on lifelong learning. In J. Holford, C. Griffin, & P. Jarvis (Eds.), *International perspectives on lifelong learning* (pp. 44-55). London, England: Kogan Page.
- Duke, C. (2001). Lifelong learning and tertiary education: The learning university revisited. In D. Aspin, J. Chapman, M. Hatton, & Y. Sawano (Eds.), *International handbook of lifelong learning* (pp. 01-528). Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic.
- Elfert, M. (2018). UNESCO's utopia of lifelong learning: An intellectual history. London, England: Routledge.
- Hassankhani, A., Amoukhteh, M., Valizadeh, P., Jannatdoust, P., Sabeghi, P., & Gholamrezanezhad, A. (2024). Radiology as a Specialty in the Era of Artificial Intelligence: A Systematic Review and Meta-analysis on Medical Students, Radiology Trainees, and Radiologists. *Academic radiology*, 31(1), 306-321. <https://doi.org/10.1016/j.acra.2023.05.024>
- Leong, W. Y. (2025). Artificial Intelligence, Automation, and Technical and Vocational Education and Training: Transforming Vocational Training in Digital Era. *Engineering Proceedings*, 103(1), 9. <https://doi.org/10.3390/engproc2025103009>
- Many, H., Shvetsova, M., & Forestier, G. (2024). Transformation numérique : comment enseigner (avec) l'IA générative dans l'enseignement supérieur ?. *Études & Pédagogies*. <https://doi.org/10.20870/eep.2024.8100>
- Santelmann, P. (2019). Digitalisation de la formation professionnelle ou fuite en avant techniciste ? *Éducation Permanente*, 219(2), 82-93. <https://doi.org/10.3917/edpe.219.0082>

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 intégrerez 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.ch 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.

**Merci d'indiquer dans quelle session du programme 2026
vous souhaitez présenter votre/vos atelier(s)**

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 21 avril de 14h15 à 15h00
- Session 2 : mercredi 22 avril de 09h30 à 10h15

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 21 avril de 15h15 à 16h30
- Session 2 : mercredi 22 avril de 10h30 à 11h45

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

Documents incontournables à fournir lors de la soumission

1. Une photo de vous en format .jpg aux dimensions 800×400 pixels (LxH) environ.
2. Un texte de présentation (Bio) de l'intervenant·e / compétence / qui il est / expérience, liens vers ses activités liées au numérique
 - 2.1 Un visuel en format jpg (800 pix de large minimum) évoquant le sujet de l'atelier.
 - 2.2 Adresse électronique, Institution, coordonnées professionnelles.

Ces documents seront mis en ligne sur le site Ludovia.ch pour présenter les intervenant·e·s.

Date de soumission : 15 janvier 2026

Attention, les sujets présentés sont sélectionnés au fur et à mesure de leur réception ; le nombre d'ateliers étant limité, 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.

Dernières réponses données le 15 février 2026.

Présentation des Explorcamps

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.

Présentation des Fabcamps

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 nous engagez, dès lors que votre atelier est sélectionné, à nous autoriser à utiliser votre contenu et nous céder vos droits à l'image.

Envoi de votre dossier complet à ateliers@ludovia.ch

Si vous êtes retenu·e, votre inscription à Ludovia#CH vous est offerte.