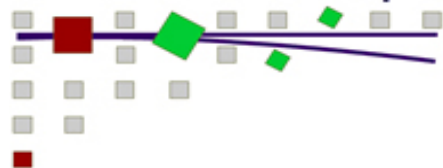


Programme du Colloque scientifique international Ludovia 2018

Culture numérique



Ax-les-Thermes – Ariège (09) – France

Du lundi 20 août au jeudi 23 août 2018

Lundi 20 août 2018

15h/15h30	CROS Françoise <i>Centre de recherche sur la formation (CRF) - CNAM</i>	Innovation en éducation et institution
15h30/16h	EPSTEIN Muriel <i>Université Paris 1 Panthéon Sorbonne</i>	Le poids de l'institution dans la reconnaissance de l'enseignant « numérique ».
16h/16h30	CALISTRI Carole <i>Université de Nice-Sophia Antipolis</i>	Portrait de l'enseignant en e-novateur, fait par l'Institution.
16h30/17h	LANGLOIS Bénédicte <i>Université Paul Valéry de Montpellier</i>	L'innovation scolaire grâce aux trAam
17h/17h30	TAUVEL-MOCQUET Ozanne <i>Université Paris II Panthéon-Assas</i>	L'innovation pensée et favorisée par les programmes de recherche scientifique collaboratifs et ouverts
17h30/18h00	GOBERT Thierry <i>Université de Perpignan via Domitia</i>	

Session 1
**Séance
introductive
Innovation
institution**

Mardi 21 août 2018

10h/10h30	MASSOU Luc <i>Université de Lorraine</i>	Territoire d'innovation numérique : l'exemple des environnements tangibles augmentés pour l'apprentissage collaboratif
10h30/11h	AZEMA Delphine, TROCME-NADAL Léo, MORAES Yves, TERRAL Philippe <i>Université Paul Sabatier Toulouse</i>	Innover au sein d'un réseau ville-hôpital: enjeux éducatifs et institutionnels de l'application smartphone MyMouv'
11h/11h30	BUGMANN Julien, KARSENTI Thierry, PARENT Simon <i>Université de Montréal</i>	Quels impacts liés à l'utilisation d'un robot humanoïde en contexte éducatif ?
11h30/12h	VELLA Frédéric <i>Université Paul Sabatier Toulouse</i>	La conception d'un clavier numérique conçu par des enseignants en mathématiques et des ergothérapeutes, peut elle favoriser son adoption par des élèves en situation de handicap : le cas de HandiMathKey
12h/12h30	PIGNIER Nicole <i>Université de Limoges</i>	Des podcasts pour l'enseignement à distance : Innovation ou disruption ?
14h/14h30	VIEIRA Lise <i>Université Bordeaux Montaigne</i>	Complexité numérique et mise en réseau des connaissances Mutations et nouveaux usages
14h30/15h	GO Othniel <i>Université de Lille</i>	Usages numériques et bouleversement des rapports sociaux : Regards sur les pratiques sériephiliques des étudiants abidjanais.
15h/15h30	GODEFROY Joseph <i>Université de Nantes</i>	Fitness et Culinaire : Quel usage économique des réseaux sociaux ?
15h30/16h	RASTETTER Yvon	Innovations liées au numérique dans les associations et l'économie sociale et solidaire
16h/16h30	Pause	
16h30/17h	Roelens Camille <i>ECP Lyon</i>	Les connexions démocratiques : influences consenties et légitimité
17h/17h30	SEBBAH Brigitte <i>Université Paul Sabatier Toulouse</i>	L'émergence du Live en communication politique
17h30/18h	EL MASRAR Khouloud <i>Université Ibn Tofaïl Kenitra</i>	TIC, innovation et enseignement du FLE à l'université marocaine
17h30	Réunion Culture numérique	

Session 2
Technologies innovantes

Session 3
Applications innovantes

Mercredi 22 août 2018

10h/10h30	TRICOT André <i>ESPE de Toulouse</i>	L'innovation pédagogique, mythes et réalités
10h30/11h	WEBER Marie-Laure, Rodhain Florence, Chollet Antoine <i>IUT de Montpellier</i>	Innovation pédagogique et technologie immersive : un vecteur de développement cognitif des enseignants-chercheurs. Proposition méthodologique d'analyse de l'activité
11h/11h30	CAUCHETEUX Christelle, ROMERO Margarida <i>ESPE de l'Académie de Nice</i>	Apprendre à Entreprendre et à co-innover au collège/lycée : analyse des difficultés au cours d'un projet de co-créativité inter-générationnelle
11h30/12h	FARISSE BOYE Anne <i>LERASS Ceric</i>	Innovations dans l'Education Nationale : nécessités et paradoxes d'une politique volontariste
14h/14h30	DURAMPART Michel <i>Université de Paris V</i>	Quel devenir pour la forme scolaire face aux innovations liées aux dispositifs numériques ?
14h30/15h	LAPIQUE Virginie <i>ESPE de Nice / UNSA</i>	Se former à l'innovation par la recherche : le numérique dans les mémoires professionnels soutenus à l'ESPE
15h/15h30	LODS Amandine <i>Université de Perpignan via Domitia</i>	Le numérique dans l'enseignement et les apprentissages du cours de français au lycée
15h30/16h	Pause	
16h/16h30	ADJOU Pascal <i>Université Toulouse Jean Jaurès</i>	Vers une didactique de l'écriture numérique ?
16h30/17h	MONTAGNAC Hélène <i>Université Bordeaux Montaigne</i>	Innovation numérique à l'université : la question des Compétence Informationnelles des Etudiants en Licence
17h/17h30	LUBNAU WIMEZ Anne <i>Université Bordeaux Montaigne</i>	Les pratiques des enseignants en lycée professionnel : innovation ou immobilisme face au numérique ?

Session 4
Monde éducatif

Jeudi 23 août 2018

10h/10h30	BOTELLA-GRAGEZ Marie-Louise <i>Université de Perpignan via Domitia</i>	Art numérique dans l'espace public : analyse de la formalisation des commandes publiques et intervention de l'État.
10h30/11h	LIMARE Sohie <i>ESPE d'Aquitaine - Université de Bordeaux</i>	Les pratiques (ré)créatives de l'enseignement de l'histoire des arts 2.0
11h/11h30	PAILLARD Célio <i>ACTE, Université Paris 1 – CNRS</i>	L'argument de l'innovation : atouts, risques et paradoxes d'une stratégie d'institution de l'art numérique
11h30/12h	SALACI Samantha <i>Celsa Sorbonne Paris</i>	L'évolution de l'artiste à l'ère du numérique
12h/12h30	ZEKRI Rachel <i>Université de Provence - LESA</i>	L'Institution Théâtrale et le Numérique. Peut-on former des professeurs d'Art Dramatique online ?
14h/14h30	DE SMET Cindy, ROMERO Margarida <i>ESPE de l'Académie de Nice</i>	Étude exploratoire sur l'intégration des jeux dans l'apprentissage des élèves par les enseignants novices du secondaire.
14h30/15h	DODUIK Nicolas <i>Aix Marseille Univ, CNRS, LAMES, Aix-en-Provence / Mucem</i>	Innover au musée : imaginaires et pratiques
15h/15h30	FREUDENTHAL Michael, MARIDET Morgane, BOUZIANE Antoinette <i>Université Sorbonne Paris Cité</i>	Escape game pédagogique : de la conception sans institution au détournement par les enseignant.e.s"
15h30/16h	Pause	
16h/16h30	GILSON Gaël, PREAT Charlotte <i>Université Catholique de Louvain</i>	Les jeux vidéo en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe
16h30/17h	Karsenti Thierry, Bugmann Julien, Parent Simon <i>Université de Montréal</i>	De Minecraft à MineScratch : vers un programme scolaire d'apprentissage de la programmation intégrant le jeu vidéo
17h/17h30	WILHELM Carsten <i>Université de Haute-Alsace - CRESAT</i>	Entre formation et médiaculture – à l'intérieur de la première école française d'e-sport

Session 5
Arts

Session 6
Jeux