



# COLLOQUE SCIENTIFIQUE

24 • 25 • 26 • 27 AOÛT  
Ax-les-Thermes

#23

Opéré par :



Culture numérique



UP  
VD

Université  
Perpignan  
Via Domitia

CRÉATRICE D'AVENIRS DEPUIS 1350



# Colloque scientifique International 2026

## Ludovia #23

Du 24 au 27 août 2026, Ax-les-Thermes (09) France

## Appel à communications

Le colloque scientifique Ludovia poursuit son exploration des problématiques posées par le numérique pour la 23<sup>e</sup> année consécutive. Il convoque des approches en sciences de l'éducation, de l'information et de la communication et les fait dialoguer en pluridisciplinarité avec d'autres disciplines. Fidèle à son ancrage dans les pratiques, le colloque s'adresse également aux professionnels de l'éducation (enseignants du secondaire et du supérieur, ingénieurs pédagogiques, formateurs, acteurs institutionnels) afin de réfléchir collectivement aux enjeux concrets du numérique pour la transmission des savoirs, l'éducation et les apprentissages.

En 2026, la thématique retenue est :

### **“Éduquer à et avec l'IA et les datas”**

Les intelligences artificielles génératives (IAG) telles que ChatGPT, Mistral ou Gemini s'imposent dans les environnements professionnels, éducatifs et personnels. Produisant textes, images, sons ou codes, elles deviennent des partenaires cognitifs et des assistants automatisés. Leur diffusion interroge la capacité humaine à chercher, interpréter, douter et créer, ainsi que les inégalités sociales, linguistiques et culturelles qu'elles pourraient renforcer.

Après les technologies d'accès à l'information (Google, Wikipédia) qui ont modifié l'autorité du savoir, les IAG franchissent un nouveau seuil : elles coproduisent voire produisent à la place de. L'éducation doit donc repenser ses objectifs et méthodes. Dans ce contexte, le colloque Ludovia poursuit l'exploration des problématiques du numérique en réunissant chercheurs, ingénieurs pédagogiques, praticiens, institutions et acteurs des EdTech afin de croiser expertises scientifiques et retours de terrain pour réfléchir à la manière dont l'arrivée des IAG transforme les conditions d'accès au savoir ainsi que les pratiques pédagogiques. L'enjeu n'est plus l'opposition entre adoption ou rejet, mais la manière d'accompagner les élèves et étudiants, de les former avec ces technologies, aux technologies et contre leurs dérives :

- Former avec consiste à considérer les IAG comme des assistants. Des technologies intellectuelles prolongeant les capacités humaines. Elles peuvent favoriser l'exploration, la reformulation, la

créativité ou encore la réflexivité, mais elles impliquent de concevoir des scénarios où l'apprenant reste acteur de ses apprentissages et de ses productions. Cela suppose aussi de se confronter aux réalités du terrain, tels que le manque de soutien ou de moyens auxquels font face les enseignants.

- Former aux IAG est exigeant. Cela suppose la maîtrise et l'articulation de plusieurs littératies : savoir interagir avec des systèmes génératifs, formuler des requêtes pertinentes, analyser de manière critique les productions et leurs effets sur les apprentissages ainsi que sur les différents profils d'élèves ou d'étudiants. Il est également nécessaire de comprendre les différences entre les IA, leurs modèles économiques, ainsi que les biais et enjeux juridiques qu'elles soulèvent.
- Former contre vise à préserver l'autonomie et la coopération humaine. C'est privilégier la pensée, la mémoire, la créativité non assistée ou encore notre processus de recherche et notre capacité à créer du sens par nous-même. Cela implique d'identifier les effets d'automatisation, les dépendances, la transformation des métiers et les asymétries de pouvoir. En ce sens, certaines situations pédagogiques sans IA deviennent des outils d'émancipation, ou encore des contrepoints pour mieux penser leurs usages.

Nous souhaitons examiner ces tensions à partir des expériences de terrain des différents professionnels, ainsi que des travaux scientifiques des disciplines concernées. Nous souhaitons ouvrir un dialogue qui nous permette d'éclairer les choix éducatifs, éthiques et politiques à venir et d'envisager ensemble des stratégies d'innovation concrètes et pertinentes. Nous proposons d'organiser ces réflexions autour de 4 axes thématiques, dans lesquels nous vous invitons à vous inscrire, sans que cela ne soit une nécessité.

### **Axe 1 — Apprentissages, littératies et capacitation**

Les IAG redéfinissent les compétences attendues : au-delà du savoir disciplinaire, il faut savoir dialoguer avec des systèmes génératifs, évaluer leurs productions et maintenir une créativité propre. La littératie informationnelle implique dorénavant une prise en compte plus poussée des datas et des outils algorithmiques avec lesquels nous coproduisons au quotidien.

La capacitation consiste à donner à l'apprenant les moyens d'agir de manière autonome face aux technologies, en comprenant leurs logiques et limites. Cela suppose des compétences de formulation, d'autoévaluation ainsi qu'un regard critique. Intégrer les IAG dans les apprentissages questionne aussi leurs effets sur l'effort, l'engagement et l'autonomie. Former contre revient ici à prévenir la dépendance technologique ou la délégation excessive. Cela implique également d'enseigner la capacité à mobiliser ces technologies de façon adéquate selon les situations, afin de pouvoir à terme s'insérer sur le marché du travail et d'en faire une vraie compétence.

**Questions :** quelles littératies émergent ? Les IAG renforcent-elles ou réduisent-elles les inégalités ? Comment articuler soutien technologique et autonomie ?

### **Axe 2 — Scénarios pédagogiques et évaluations**

L'intégration des IAG invite à repenser les dispositifs et renouvelle les questions d'hybridation humain-machine. Cela implique penser les formes de négociation avec la technologie et les industries qui les développent, mais également leur propension à induire des tâches de haut niveau centrées sur la

critique et la métacognition. Les IA, et plus largement les technologies ne sont pas neutres : elles doivent être pensées comme médiations explicites ou encore des médiateurs avec lesquels composer.

Les interrogations tournent autour de la façon dont on peut s'en servir pour les évaluations en définissant leur rôle et leurs conditions d'usage ; ou encore sur la part de notre travail qui peut leur être déléguée, ce qui implique également de penser ce qu'est une tâche automatisable dans un contexte d'enseignement. Les IAG participent également à redéfinir l'authenticité des productions et appellent à mettre en place des dispositifs de transparence, à être contextualisées en fonction des objectifs pédagogiques, des publics et des environnements d'apprentissage.

**Questions :** quels scénarios permettent un contrôle didactique efficace ? Comment évaluer dans un contexte de coproduction humain-IA ? L'IA peut-elle devenir coéditeur ou coévaluateur ?

### **Axe 3 — Éthique, régulation et responsabilité**

L'usage des datas, plus encore les IAG, soulèvent de nombreux enjeux : transparence algorithmique, biais, propriété intellectuelle, vie privée, dépendance technologique ou encore impacts environnementaux. Les technologies sont des objets politiques, qui s'inscrivent dans des logiques économiques et des rapports de pouvoir dont il faut également tenir compte, tout comme de leurs impacts.

La responsabilité pédagogique et institutionnelle porte également sur les politiques d'usage, les garanties d'équité, la compréhension et l'explicabilité des systèmes. Cela complique de penser les IA et autres datas en lien avec leurs contextes sociaux et culturels.

**Questions :** quels cadres réglementaires pour les IAG ? Quel lien faire entre les pratiques individuelles et les systèmes globaux ? Comment penser les enjeux éthiques et les formes de gouvernances pour un usage responsable ?

### **Axe 4 — Transformations des métiers, imaginaires et rapports au savoir**

Les IAG transforment les compétences professionnelles et les représentations de l'apprentissage, de l'enseignement et de la création. Elles diffusent l'idée d'une intelligence distribuée entre humains et machines, ou encore questionnent les rôles des différents acteurs et actrices, ainsi que les identités professionnelles.

De nouvelles fonctions émergent telles qu'une ingénierie pédagogique adaptée aux IAG et aux datas, et la gestion des littératies numériques liées. Les imaginaires, qui façonnent autant les représentations que les usages sont aussi à prendre en considération. Entre crainte, fascination et résistance comment penser, ces problématiques face à la variété des discours et des positionnements face auxquels nous nous retrouvons ?



**Questions :** comment les métiers évoluent-ils ? Quels imaginaires de l'intelligence circulent ? Comment accompagner les résistances sans freiner l'innovation ? Quelles littératies sont nécessaires au fonctionnement collectif ?

Le colloque scientifique de Ludovia 2026 rassemblera, comme chaque année, des chercheurs de diverses disciplines ainsi que des professionnels de l'éducation. Concernant les professionnels, les propositions issues de pratiques de terrain sont encouragées. Peuvent par exemple faire l'objet d'une communication :

- L'analyse a posteriori d'une séquence pédagogique mise en œuvre au lycée ou au collège ;
- La conception ou l'évolution d'un dispositif d'évaluation avec ou sans recours aux IA génératives ;
- Des retours réflexifs sur les résistances, les appropriations ou les détournements observés chez les élèves, les enseignants ou les équipes éducatives ;
- Des démarches d'ingénierie pédagogique ou de formation à l'échelle d'un établissement ou d'un dispositif institutionnel.

Concernant les chercheurs, les propositions de communication peuvent aborder, sans que cette liste soit exhaustive :

- En sciences humaines et sociales : des travaux portant sur les usages des IAG par les enseignants ou les étudiants.
- En sciences de l'éducation et de la formation : les expérimentations pédagogiques en lien avec les IAG.
- En sciences politiques : la relation que l'individu entretient avec la technologie questionne les concepts de propriété, de liberté, d'autorialité.
- En philosophie (et sciences formelles) : comment penser les changements induits par cette technologie intellectuelle à l'échelle des individus et des sociétés ?
- En santé, observe-t-on des phénomènes d'addiction comme pour les réseaux sociaux numériques ?
- En esthétique : les IA permettent au plus grand nombre de participer à la création d'image, quelle influence ont-elles sur les expériences esthétiques, les représentations partagées, ou encore le renouvellement des imaginaires ?
- En études sur le jeu : comment les IAG renouvellent-elles les serious games et les pratiques ludopédagogiques ? Comment se mêlent-elles aux pratiques ludiques et les orientent-elles ?

La variété des approches attendues explique que nous ne proposons volontairement pas de bibliographie indicative, bien que des références soient attendues dans les propositions concernant les cadres théoriques, la méthodologie, les travaux en lien avec le sujet des IAG. Les propositions co-signées par des chercheurs et des praticiens sont particulièrement bienvenues.

## Colloque Scientifique Ludovia 2026 – organisation scientifique

### Modalités de soumission

Les propositions peuvent être soumises jusqu'au **24 avril 2026**.

Entre 1 500 et 3 500 caractères, elles comprendront un résumé de la communication, le statut et les titres du ou des auteur(s) et la section scientifique de rattachement. Le résumé explicitera si possible la thématique, le contexte, la méthodologie, le terrain d'expérimentation (s'il y a lieu) et les références. L'article complet peut être envoyé au lieu d'un résumé.

Les propositions seront à déposer sur la **plateforme d'inscription de Ludovia** :

**<https://www.ludovia.fr/inscriptions.html>**

Pour tout échange ou complément d'informations veuillez consulter :

<https://www.ludovia.fr/colloque> OU nous contacter : [ludovia2026@sciencesconf.org](mailto:ludovia2026@sciencesconf.org)

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception. Les informations ultérieures concernant le colloque, seront diffusées par courriel à votre attention.

## Organisation de la sélection des communications

La lecture des propositions de communication se fera en double aveugle (deux lecteurs, ne disposant que du texte de la communication, sans les mentions liées à son auteur), l'un des lecteurs étant issu du champ de recherche correspondant, l'autre éventuellement extérieur. Chaque auteur recevra un avis qui indiquera l'acceptation (conditionnée ou non) ou le refus de la proposition.

## Propositions de publication

Vous avez également la possibilité de soumettre une publication pour les actes du colloque et pour une revue qualifiante.

Pour les actes, le texte définitif devra respecter les conventions de typographie et de mise en page présentes dans une feuille de style type envoyée lors de l'acceptation de la proposition. La taille de la publication sera comprise entre 20 000 et 30 000 signes, espaces inclus. Il sera envoyé par voie électronique aux formats .doc, .docx ou .odt, et comprendra le titre, le résumé, le texte et, le cas échéant, ses illustrations numérotées. La publication dans les actes est soumise à la participation au colloque Ludovia.

Pour l'article, il s'agit d'une publication scientifique sera proposée ultérieurement au colloque, dans une revue scientifique qualifiante ou dans un ouvrage collectif. Elle donnera lieu à une nouvelle procédure de sélection.

## Participation au colloque

Les personnes retenues seront conviées à présenter leurs travaux dans le cadre d'une communication orale lors de l'université d'été et participer de plein droit au choix de la thématique Ludovia 2027. Une session pour les participants en ligne pourra être organisée pour ceux et celles qui ne peuvent pas se déplacer. Toutefois, nous encourageons fortement les communicants à nous rejoindre sur place en réservant leur moyen de transport et leur hébergement à l'avance.

## Publication des actes

- Les résumés des publications acceptées, notes biographiques et de positionnement scientifique seront publiés sur le site de promotion de l'université d'été Ludovia.
- Les textes complets seront publiés en ligne, après l'université d'été, dans l'espace de publication du colloque.

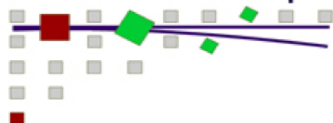
## Calendrier (dates importantes)

- Date limite de soumission : **24 avril 2026.**
- Notification d'acceptation des propositions : **11 mai 2026.**
- Dates du colloque : **du 24 au 27 août 2026.**
- Remise des textes complets pour publication (30 000 signes maximum) : le **2 décembre 2026.**

## Présidents du colloque scientifique Ludovia 2026

- Thierry Gobert (Univ. Perpignan Via Domitia) : [thierry.gobert@univ-perp.fr](mailto:thierry.gobert@univ-perp.fr)
- Laurent Collet (Univ. Montpellier) : [laurent.collet@univ-montp3.fr](mailto:laurent.collet@univ-montp3.fr)
- Audrey de Ceyglie : (Univ Montpellier) : [audrey.de-ceglie@umontpellier.fr](mailto:audrey.de-ceglie@umontpellier.fr)
- Aurore Deramond (Univ. Toulouse 2) : [aurore.deramond@univ-tlse2.fr](mailto:aurore.deramond@univ-tlse2.fr)

### Culture numérique



L'organisation scientifique du colloque est coordonnée par l'association Culture numérique, réseau scientifique pluridisciplinaire dans le domaine des technologies, applications et pratiques liées au numérique.