



Lundi 17 mai 2021 10h-19h30		
10h-10h30	Accueil	Emmanuelle Dubocage (directrice de l'Institut de Recherche en Gestion, IRG), Antoine Chollet et Philippe Lépinard
10h30-12h 	Conférences plénières 40' par présentation 30'+10' de questions	<ul style="list-style-type: none"> • Ludology: From Magazine to Community (Sarah Le Fevre) • Evolution of wargaming: key questions, education and professionals (Natalia Wojtowicz)
12h-13h	Pause	
13h-15h	Session « Jeux de rôle » 20' par présentation : 15'+5' de questions	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu de rôle : un outil de développement personnel pour le management (Sanne Stijve et David Robert) • De la table physique à la table virtuelle : mise en œuvre du jeu de rôle à distance dans l'enseignement de l'anglais (Patricia Fournier-Noël, Philippe Lépinard et Odile Solnik) • Faire jouer le sexisme : Trame de l'expérience ludique de RecovR (Hélène Sellier) • Le jeu « heuristique » pour enseigner les problématiques économiques et politiques liées à la pollution (Johan Crainich)
15h-15h15	Pause	
15h15-16h45	Session « Jeux d'évasion » 20' par présentation : 15'+5' de questions	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir et animer des jeux d'évasion sérieux à l'université : Retours d'expérience de l'UCLouvain et proposition de guide de conception (Isabelle Motte et Pascal Vangrunderbeeck) • Effets d'une intervention par le jeu d'évasion sur l'apprentissage des propriétés des quadrilatères chez des élèves québécois de première secondaire (Marie Christine Juteau) • Retour d'expérience sur l'utilisation d'une escape room pédagogique pour la sécurisation des soins et la prévention des erreurs médicamenteuses dans un service de soin (Garry Laudren)
16h45-17h30	Conférence plénière	Asmodée Research (Mikaël Le Bourhis)
17h30-18h	Pause	
18h-19h30	Table ronde	Les Wargames avec figurines Animateur : Philippe Lépinard Avec Emma Grépilloux, Charlotte Boursier, Hiba Kihel, Alexandre (Creative Wargames), Xavier (Wallou Miniatures), Michael (Hiigytv)

Colloque en ligne (Zoom)

Inscription gratuite mais obligatoire : <https://forms.gle/XrjyrRbpLx7WwieV6>

Mardi 18 mai 2021 9h-17h30		
9h-10h30	Session « Ludopédagogie en distanciel » <i>20' par présentation : 15'+5' de questions</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Design d'expériences de jeux sérieux dans un environnement virtuel en distanciel (Julian Alvarez, Olivier Chabiron, Brenda Hardy et Pierre Vendeermaesen) • Favoriser la création de sens par la ludopédagogie via le logiciel Zoom : cas du jeu de rôle Mission Lunar Space 9 (Antoine Chollet) • Intégration de jeux en ligne massivement multijoueur au sein d'un projet international d'apprentissage collaboratif en ligne - COIL (Philippe Lépinard)
10h30-11h 	Conférence plénière	Chaîne YouTube Homo Ludens (Frédéric Serval) => en attente du titre de la conférence.
11h-11h15	Pause	
11h15-12h45	Session « Apports réflexifs sur la ludopédagogie » <i>20' par présentation : 15'+5' de questions</i>	<ul style="list-style-type: none"> • « Je ne joue pas Maman, j'apprends ! » Le pouvoir fictionnel du jeu sérieux dans l'enseignement du management (Pascal Brassier, Véronique Favre-Bonté et Patrick Ralet) • De bons jeux pour de mauvaises preuves, des mauvais jeux qui prouvent bien, et le pire des deux... (Pierre Cardascia) • Formation des formateurs en ludopédagogie. Entre le jeu et le sérieux : quelles retombées ? (Sameh Ben Ammar, Ikram Bouhassine et Afef Belaid)
12h45-14h	Pause	
14h-14h45	Conférence plénière	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation du livre « Innovation Pédagogique, Serious Gaming et Game Design » (Laurent Aldon) • Intelligence collective et ludo-pédagogie (Laurent Aldon)
14h45-15h30	Session « Le collaboratif au cœur des dispositifs ludopédagogiques » <i>15' par présentation : 10'+5' de questions</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Une expérience de jeu collaboratif au service du développement des <i>soft skills</i> (Fabrice Caudron) • Ikigai, une plate-forme de jeux sérieux pour l'enseignement supérieur (Bertrand Laforge et Thomas Planques) • Conception de nouveaux contextes pour la série de <i>wargames</i> COIN (Matthieu Denoual et Manon Lombard)
16h-17h	Table-ronde	L'esport Animateur : Antoine Chollet En attente des intervenants.
17h-17h30	Clôture	Antoine Chollet et Philippe Lépinard

Colloque en ligne (Zoom)

Inscription gratuite mais obligatoire : <https://forms.gle/XrjyrRbpLx7WwieV6>