

# Programme du séminaire

Le 1 février 2023 de 9h-18h - INSPE 89 avenue George V, Nice

8h40 à 9h00

Accueil, vestiaire, café de bienvenue salle 003 au rez-de-chaussée

## Amphithéâtre au rez-de-chaussée / modalités en présentiel et distanciel

9h00 à 9h15

Introduction conjointe : M. Brunel directrice adjointe chargée de la recherche à l'INSPE et S. Ciavaldini-Cartaut responsable du comité scientifique d'organisation.



### Session 1 : Vidéoformation, immersive learning, mondes virtuels et ludoéducatifs

9h20- 9h50

Conférence. [L. Roche, enseignant chercheur à l'Université du Québec à Montréal](#) : « Etat de l'art de l'usage de la vidéo 360° en éducation et en formation des enseignants »

9h50-10h00

Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)

10h05- 10h35

Retour d'expérience. [R. Fayaubost et l'équipe du LéA REP Écoles - Collège Picasso \(06\) de Vallauris](#) : « Expérimentation Phobias 360° » en EPS

10h35-10h55

Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)

10h55- 11h15

Pause - café en salle 003 (20 min)


11h15- 11h45

Conférence, compte-rendu de recherche (E-Pim et Campustella). [M. Gadille Chargée de recherche CNRS](#), [M.A Impédovo Maître de conférences Université d'Aix-Marseille](#) et [J. Rémon Maître de conférences Université Lyon 2](#) : « Transformation de la professionnalité et de la forme scolaire au regard des mondes virtuels éducatifs ».

11h45-11h55

Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)

12h00-12h30

 Conférence. [B. Laforge, Professeur à Sorbonne Université](#), fondateur de la plateforme Ikigai.games de jeux vidéo éducatifs : « Défis de conception de nouveaux outils pour le développement d'une approche par compétences dans les cursus universitaires et les services personnalisés offerts aux apprenants ».

12h30-12h40

Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)



12h45- 13h45

Pause déjeuner

13h45-14h00


Accueil, vestiaire, café salle 003

## *Session 2 : Espaces numériques immersifs et interactifs, simulation digitale, apprentissage ouvert et formation*

- 14h10- 14h40** Conférence, compte-rendu de recherche (Jumeaux numériques JENII et formation des ingénieurs). [S. Fernagu, Directrice de recherche au CESI- Paris](#) : « Implication de l’usage des jumeaux numériques sur l’enseignement et l’apprentissage professionnels ».
- 14h40- 14h50** Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)
- 14h55-15h25**  Conférence. [L. Cheniti Maître de conférences HDR Université de Sousse, Tunisie](#) : « Exploitation de l’apprentissage ouvert et numérique pour l’innovation et répondre aux objectifs du développement durable : le cas de l’Afrique du Nord et du Moyen-Orient »
- 15h25-15h35** Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)
- 15h40- 16h10**  Conférence, compte-rendu d’expériences. [G. El Khayat, professeur et directrice des systèmes d’information et d’informatique de la Faculté de commerce de l’Université d’Alexandrie](#) : « Défis critiques pour le développement et la mise en œuvre d’environnements d’apprentissage en ligne aidés de l’IA ».
- 16h10-16h20** Échanges avec la salle et à distance : quelques questions (10 min)

**16h25 – 16h45** Pause - café en salle 003 (20 min)

## *Session 3 : Table ronde, débats « stratégies numériques pour l’acquisition des compétences du XXIe siècle : place, défis, design et problèmes posés par les nouveaux espaces digitaux et numériques d’apprentissage et de formation »*

- 16h-50- 17h45** L. Roche, S. Ciavaldini-Cartaut, M. Gadille en présentiel
-  A distance avec [G. El Khayat](#), [L. Galindo](#), Université de Poitiers et réseau CANOPE et [J.F Céci](#), Docteur en sociologie du numérique et de l’éducation, laboratoire Techné - Université de Poitiers.
- 17h50- 18h00** Clôture du séminaire par [S. Ciavaldini-Cartaut](#) et mise en perspective avec les expérimentations qui seront engagées au sein de l’INSPE de l’académie de Nice – vidéo 360° *immersive learning* et Métavers jusqu’en décembre 2023

