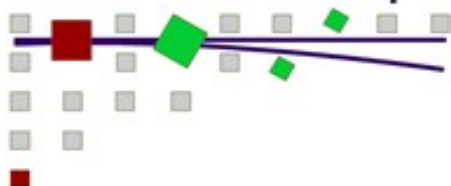


Programme du Colloque scientifique international Ludovia 2023

Culture numérique



Ax-les-Thermes – Ariège (09) – France
Du lundi 22 août au jeudi 24 août 2023

Mardi 22 août 2023

14h45/15h	<i>Introduction du Colloque Ludovia 2023</i> Thierry Gobert, Michel Lavigne, Camille Roelens	
Introduction		
15h/15h30	ROELENS Camille	Digital vices, democratic benefits ? De la passion individualiste du bien-être, des alvéoles aux pixels
Session Art		
15h30/16h	FOURMENTRAUX Jean-Paul	Émotion artificielle (E.A) : le soin des machines
16h/16h30	AMATO Etienne-Armand	Du bien-être ou mieux-être numérique grâce à nos avatars médiatiques : au-delà des utopies et dystopies, aller vers des « protopies » sociotechniques.
16h30/17h	BOTELLA Marie-Louise	Du bon usage du numérique dans la culture à l'hôpital : passeur de bien-être ou communication institutionnelle d'une politique publique ?
17h/17h30	DERAMOND Aurore	Générer des réponses collectives à des besoins individuels grâce au numérique ? L'exemple de l'écriture et de la publication de fanfictions en ligne

Mercredi 23 août 2023 – Matin

Session Éducation		
9h30/10h	MERCIER Cendrine	Réconcilier les usagers avec les outils numériques en formation enseignante : allier bien-être et outils au service de la personne
10h/10h30	DE CEGLIE Audrey, PELISSIER Chrysta, MOUTOUH Jean	Le numérique entre Bien-être ou mal-être : comparaison entre primaire et collège
10h30/11h	GUIRONNET Gaetan	La nature du bien-être passe-t-elle par une éducation avec les environnements numériques ?
11h/11h30	POTTIER Lucie, SOLARI LANDA Melina	L'horizontalité en faveur du climat scolaire et du bien être à l'Ecole : le cas des solutions du Créathon 2023
11h30/12h	MAZRAOUI Ikram, CHAFIQ Nadia	Les bonnes Pratiques du Résilience Numérique et le bien être

Programme du Colloque Scientifique Ludovia 2023

Mercredi 23 août 2023 – Après-midi

Session Éducation		
14h30/15h	MANOLACHE Rodica	La Roumanie et le numérique: évolution et état des lieux des pratiques éducatives du monde numérique
15h/15h30	LAVAIL-RAVELLAT Isabelle	Utilisation des outils numériques afin de faciliter la pratique de la langue orale en LV. Une approche des vidéos Tiktok et des débats.
15h30/16h	CHAUPRE BERKI Charlène	Pratiques et usage des technologies numériques en formation de français pour adultes allophones : un apport décisif ?
16h/16h30	D'ALMEIDA Apolline	Représentations de soi et de l'amitié chez des collégiens identifiés à haut potentiel intellectuel à l'ère du numérique
16h30/17h	VASSAUX Cécile	Une innovation méthodologique pour comprendre la dynamique du bien-être enseignant avec le numérique
17h/18h	Réunion Culture Numérique (ouverte à tous) : choix de la thématique 2024	

Jeudi 24 août 2023 – Matin

Session Jeu		
9h30/10h	BERNARD Laure-Émeline, COURBET Didier	Jeu Vidéo Multijoueur en Ligne et bien-être : Quels rôles de la communication entre joueurs ?
10h/10h30	DUFORT Diane	Happiness hacking et ARG : vers un outil méthodologique pour contribuer au design d'expérience optimale des jeux en réalité alternée
10h30/11h	JUTEAU Marie-Christine	Jeu d'évasion pédagogique numérique et bien-être des apprenants pour le développement des compétences à résoudre des problèmes.
11h/11h30	SELLIER Hélène	Design et care dans un jeu vidéo à impact social : représentations du handicap et du validisme dans Alix et Yanis
11h30/12h	TLILI Ameni	Bien-être et jeux en didactique des langues étrangères

Jeudi 24 août 2023 – Après-midi

Session Enjeux du bien-être numérique		
14h/14h30	GOBERT Thierry	
14h30/15h	CECI Jean-François, HEISER Laurent	Bien-être et prudence numérique à l'ère de l'anthropocène
15h/15h30	CLOT Philippine	Les outils digitaux professionnels d'entreprise : déconnexion et bien-être numérique
15h30/16h	BAGHOUS Islame	Schémas et catégories convoqués en interaction : analyse discursive des perceptions du bien-être au sein d'un habitat connecté
16h/16h30	ELOMARI Driss, BASSITOUN Sanaa	L'expérience de l'utilisateur face à la question du bien-être : regards croisés
16h30/17h30	LAVIGNE Michel	Conférence plénière : 19 ans de colloques Ludovia, des cd-rom ludo-éducatifs à Tiktok.