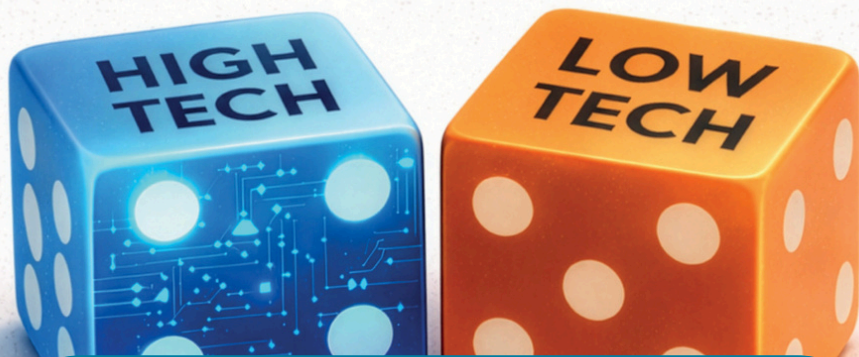


FESTIVAL DES PÉDAGOGIES ACTIVES

4 & 5 JUIN 2026 À NICE



Deux jours d'échanges, de pratiques et de réflexivité pour replacer l'apprentissage au cœur des préoccupations.

ON VOUS EN DIT PLUS SUR
L'APPEL À CONTRIBUTION



UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR



Initiative d'Excellence

POURQUOI CE FESTIVAL ?

Aujourd'hui, la tech est au cœur des stratégies pédagogiques des établissements d'enseignement supérieur. L'IA, high tech par excellence, est dans la plupart des discours et outils mis à disposition des enseignants actuellement. Quid des « **low tech** », des techniques durables, simples, résilientes produisant des objets d'apprentissage facilement adaptables et souvent associé à une **sobriété énergétique** ?

Ces multiples modalités pédagogiques existent et peuvent cohabiter afin d'enrichir l'expérience d'apprentissage étudiante et la pédagogie active au sens large.

Ce festival s'adresse aux **enseignants, ingénieurs pédagogiques, étudiants et professionnels** en quête d'exemples et de réflexivité sur les méthodes pédagogiques actuelles et en devenir.

AVEC LA PARTICIPATION DE...

François TADDÉI

Jacques TARDIF

Franck AMADIEU

Bernadette CHARLIER

Julian ALVAREZ

Émilie CLERBOUT

et bien d'autres...



CONCRÈTEMENT, CE SERONT 2 JOURS DE...

Conférences d'experts

Mise en récit pour appréhender les enjeux actuels.

Ateliers pratiques

Expérimenter des approches pédagogiques.

Hackathon

Résolution de problèmes en équipes (intelligence collective).

Confrontation d'idées

Scènes-débat et échanges croisés.

Place de marché

Stands démo et posters de bonnes pratiques / projets / recherche.

Mur d'engagement

Partage d'anecdotes et d'engagement (individuel / institutionnel).

Foodtrucks, concerts de jazz et bien plus encore !

Save the date
FESTIVAL
DES PÉDAGOGIES ACTIVES

HIGH
& LOW TECH

4 & 5 | JUIN
2026

CAMPUS VALROSE



APPEL À CONTRIBUTION

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 27/03/26

Vous mettez en œuvre une pratique inspirante ou souhaitez partager un retour d'expérience ? **Seul ou en équipe**, venez proposer une contribution sur **l'une des 5 thématiques** du festival.

Ludopédagogie high et low tech

Gamifier son cours par différentes formes de ludopédagogie pour enseigner des connaissances ou des compétences : jeux de rôles, jeux de plateau, jeux vidéo, escape game, serious game numérique, etc.

Méthodes d'animation et design pédagogique

Déjouer l'enseignement transmissif avec des méthodes pédagogiques simples, transférables et créatives : design thinking, utilisation de l'espace, méthodes d'intelligence collective, fresques, etc.

Pratiques pédagogiques et évaluation avec l'IAg

Articuler des outils d'IA générative avec ses pratiques pédagogiques et ses évaluations, ou proposer des alternatives à leur usage.

Apprentissage authentique et compétences

Développer ou valoriser des compétences par des pratiques low tech ou high tech, mettre en œuvre des situations contextualisées, authentiques et professionnalisantes.

Esprit critique et réflexivité

Développer l'analyse critique et la réflexivité chez les étudiants à l'heure de l'IA générative.

Les formats de communication :

Ateliers - 60 minutes

- **Rien ne vaut l'expérience** : Vous partagez une initiative pédagogique en la faisant expérimenter et pratiquer par les participants.
- **Si j'étais toi** : Vous présentez une initiative et recueillez des feedbacks pour la faire évoluer.
- **Mon initiative en 180 secondes** : Présentation synthétique suivie d'échanges avec les participants.
- **Prompt battle** : Animation d'un défi autour des usages de l'IAg et de leurs impacts.
- **Autre** : Proposition alternative précisée dans le formulaire de soumission.

Débat ouvert - 45 minutes

Vous êtes expert(e) et souhaitez soumettre une question argumentée, appuyée par la recherche ou les pratiques, en lien avec les thématiques du festival.

Place de marché - 60 minutes

- **Poster de recherche** : Présentation synthétique d'un projet de recherche sur affiche.
- **Stand low tech** : Présentation de méthodes pédagogiques sous forme de jeu, fresque ou dispositif collaboratif.
- **Stand high tech** : Présentation d'outils numériques, logiciels ou dispositifs technologiques.



APPEL À CONTRIBUTION

DATE LIMITE DE SOUMISSION : 27/03/26

Soumettre votre contribution

- Une seule proposition peut être déposée par auteur.
- Renseignez le titre et un résumé court (3 lignes) qui seront publiés dans le programme du festival.
- Décrivez votre contribution plus en détail (500 mots maximum) et indiquez 5 mots-clés.

Critères d'acceptation de la contribution

- Pertinence de la proposition au regard des thématiques du festival.
- Clarté du projet présenté.
- Cohérence et qualité rédactionnelle du texte soumis.
- Originalité et apports significatifs au regard des objectifs du festival.

Règles générales

- Le comité d'organisation peut proposer à un auteur de modifier le type de contribution soumis s'il le juge opportun.
- Les décisions du comité d'organisation sont définitives.
- Les communications s'effectueront en français.
- Les résumés des communications seront publiés dans le programme du festival. Il est impératif d'apporter un soin particulier à la qualité de la langue dans le résumé.
- La communication doit être présentée par au moins un des auteurs nommés dans la proposition.
- Les auteurs s'engagent à prévenir les organisateurs de tout désistement le plus tôt possible.

Date de réponse aux auteurs : 15 avril 2026

TOUTES LES INFORMATIONS SONT DISPONIBLES...

SUR LA PAGE DU FESTIVAL



Pour soumettre votre contribution et accéder à toutes les informations du festival, rendez-vous sur la [page du festival](#). Vous pourrez vous connecter ou créer un compte pour déposer votre proposition.

JE REJOINS LA PAGE DU FESTIVAL !