



8h30 > 9h00	Café de bienvenue - Enregistrement des participants	
<b>CONFERENCES</b>		
9h00 > 9h05	Bienvenue !	<b>Jean-Michel Blottière</b> - Président - Games for Change Europe <b>Stéphane Natkin</b> - Professeur - CNAM / Directeur ENJMIN <i>Présentation de la journée et de ses objectifs</i>
9h10 > 9h30	Pédagogie	<b>Jérôme Dupire</b> - Maître de Conférences - CNAM <i>Danse avec les drones: une expérience pédagogique entre le lycée Turgot et le CNAM ENJMIN</i>
9h35 > 9h55	Jeux Educatifs et Neurosciences Conférence	<b>Julien Caporal</b> - Directeur Pédagogique / Directeur du Projet ELAN - Manzalab <i>ELAN (Environnement Ludique d'Apprentissage basé sur les Neurosciences) pour la lecture - Et la chrysalide devient papillon</i>
10h00 > 10h20	Jeux Educatifs et Neurosciences Keynote	<b>Cassandra Potier Watkins</b> - Ingénieur d'Etude INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive / Kalulu Xprize Team Leader - INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive/Manzalab <i>Jeux éducatifs : à la recherche des preuves</i>
10h25 > 10h45	Jeux Educatifs et Activisme Conférence	<b>Francesco Cavallari</b> - Founder & President - Video Games Without Borders <b>Emmanuel Guardiola</b> - Prof. Dr. in game design - Cologne Game Lab - TH Koln (Skype) <i>Antura - Un jeu pour téléphone mobile qui aide les enfants syriens à apprendre à lire et à écrire l'arabe (projet labellisé EduApp4Syria)</i>
10h50 > 11h10	Jeux Educatifs et Activisme Conférence	<b>Gilson Schwartz</b> - Executive Secretary of the Local Organizing Committee of the Global MIL Week and General Assembly of UNESCO GAPMIL 2016 at the University of São Paulo - UNESCO <i>Can creativity go viral? The MIL CLICKS social media campaign : a UNESCO initiative designed for the Global Media and Information Literacy (MIL) Week in Brazil - São Paulo - Nov. 2 &gt; Dec, 1, 2016</i>
11h15 > 11h30	Pause	
11h30 > 11h50	Stratégie Keynote	<b>Catherine Lucet</b> - Présidente - Nathan Eeditis / Daesign <i>Acquisition de Daesign par Nathan/Editis - Pourquoi un grand groupe spécialisé dans l'éducation s'engage dans un studio de Serious Games.</i>
11h55 > 12h15	Game Design Conférence	<b>Jean-Noël Portugal</b> - Directeur Général - Daesign <i>Game Design et Pédagogie / Game Design Thinking - Tout est jeu : Enseigner, c'est jouer.</i>
12h15 > 12h35	Stratégie Keynote	<b>Alain Thillay</b> - Chef de département du développement et de la diffusion des ressources numériques - Ministère de l'Éducation nationale - DNE A1 <i>Les jeux numériques à l'École : de l'accompagnement des industriels à la formation des enseignants</i>
12h35 > 14h00	Déjeuner	

## ATELIERS

14h00 > 14h45	Ateliers	Les intervenants et les participants travaillent ensemble en petits groupes, sous la direction de différents intervenants.
Atelier 1	<b>Lee Sheldon</b> – Game Writer/Designer/Professor - Worcester Polytechnic Institute	<p><i>Persuasion Games</i></p> <p>There is power in games to engage both the heart and the mind. With the help of two case studies of games begun at the "Immigration, Integration, and Self-Esteem Restoration: The Power of Videogames" day last June, you will see how, whatever the subject matter, to use challenging gameplay, engaging characters and a compelling narrative to sharpen critical thinking and create empathy to immerse players in games to tackle any social issue.</p>
Atelier 2	<b>Catherine Rolland</b> - Chef de Programme Code - Tralalère	<p><i>Ateliers Code-Decode : En apprenant à coder, on apprend à décoder le monde du numérique.</i></p> <p>Avec GameCode, codez et découvrez la logique du GameDesign en créant votre propre jeu de plateforme!        Avec DataDecode, jouez avec la data, taguez, mettez les mots en action et créer votre oeuvre littéraire augmentée!        Et devenez bêta-testeur du kit déconnecté pour apprendre à coder en jouant et sans écran!</p>
Atelier 3	<b>Youssef Saadani</b> - Créateur du jeu éducatif Learn For Glory	<p><i>Qu'est-ce qu'un être humain cultivé au 21ème siècle ? Une tentative de réponse avec le jeu éducatif Learn for Glory.</i></p> <p>Les participants à cet atelier pourront tester la version bêta de Learn For Glory, un jeu éducatif pour mobile qui vise à transmettre une culture humaniste classique à travers une démarche ludique. Une discussion s'ouvrira ensuite avec le créateur du jeu durant laquelle les participants pourront exprimer leur avis, faire part de leurs attentes en matière d'apprentissage de la culture générale et formuler des propositions d'amélioration.</p>
Atelier 4	<b>Thomas Planques</b> - Creative director / Game design teacher - Sorbonne University <b>Myriam Gorsse</b> – Executive producer / Training Manager - Université Pierre et Marie Curie (UPMC)	<p><i>Se former à l'esprit critique avec le jeu vidéo !</i></p> <p>Avec le jeu Hellink, entraînez les étudiants à l'analyse critique de l'information, démarche fondamentale autant pour un travail universitaire et professionnel que pour une construction de soi en tant que citoyen. Voyons ensemble les multiples manières pour le formateur de s'emparer du jeu comme base pour aborder des sujets complexes et créer une discussion riche avec le groupe d'étudiants !</p>



## ATELIERS

Atelier 5	<b>Alexandre Vaugoux</b> - CRI Gamelab manager et GLASS manager- Center for Research and Interdisciplinarity (CRI) Gamelab Alexandre Vaugoux sera accompagné de Vincent Roger	<i>Comment créer un jeu pour résoudre une problématique scientifique?</i>  Nous allons revenir sur l'expérience GLASS 2016 avec les participants de la journée Education et Jeux Vidéo, puis nous expérimentons la méthode de brainstorming utilisé lors du GLASS (CRI Gamelab Summer School) pour faire réfléchir étudiants en développement de jeu vidéo et étudiants en science.
Atelier 7	<b>Claude Terosier</b> - Fondatrice et Présidente - Magic Makers	<i>Design &amp; Code ton propre jeu : Comment accompagner les enfants dans la création de bout en bout d'un jeu vidéo</i>  Venez découvrir et expérimenter en accéléré comment accompagner des enfants de 12 à 15 ans dans la création de bout en bout de leur propre jeu vidéo, de la conception à la programmation, en passant par le pitch.
Atelier 8	<b>Jill Hodges</b> - Fondatrice et CEO - FireTechCamp <b>Angela Brennan</b> - Director of Education and Operations - FireTechCamp	<i>Savoir s'adapter aux besoins de l'élève, enseigner la programmation Python avec Minecraft.</i>  A Fire Tech Camp, nous pensons que l'apprentissage de la programmation doit permettre aux jeunes gens d'élaborer un projet qui leur tient à coeur et qu'il sauront faire partager. Dans cet atelier nous nous entraînerons avec des exercices Python utilisant Minecraft Py. De plus, nous vous présenterons comment nous utilisons Minecraft pour enseigner différents langages de programmation mais aussi de l'électronique ainsi que du design 3D. Merci d'apporter votre ordinateur portable pour participer à cet atelier.
Atelier 9	<b>Jean-Baptiste Huynh</b> - co-founder and CEO - We Want To Know	<i>Repousser les frontières du game design dans les jeux éducatifs</i>  Cet atelier offrira l'opportunité de découvrir et de mieux comprendre la philosophie de design qui se cache derrière les produits Dragonbox. Une mini-session de game design jam permettra de mettre en oeuvre ces principes.
Atelier 10	<b>Jean-Colas Prunier</b> - consultant	<i>Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la "Réalité Virtuelle" (avant que des enfants ne vous l'expliquent)</i>  Jean-Colas propose une introduction à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée. Si vous n'avez pas encore eu l'occasion de mettre un casque de réalité virtuelle sur la tête c'est le moment ! Avec quelques exemples simples, nous testerons les possibilités de différents systèmes : Oculus, HTC Vive et Google Cardboard. A vous d'imaginer comment les enfants et l'école pourront mettre à profit ce nouvel outil.
14h45 > 15h00	Pause	

## CONFERENCES

<b>CONFERENCES</b>		
15h00 > 15h20	Game Design Keynote	<b>Jean-Baptiste Huynh</b> - Co-fondateur & CEO - We Want To Know <b>Rémi Brissiaud</b> - Conseiller scientifique en pédagogie et en didactique des mathématiques - We Want To Know <i>Le livre de classe du futur, maintenant.</i> <i>Origines ? Pourquoi ? Comment ? Risques et opportunités.</i>
15h25 > 15h45	Game Design Conférence	<b>Laetitia Grail</b> - CEO & Co-fondatrice - myBlee Math <i>Comment le game design contribue à l'apprentissage dans myBlee Math</i>
15h50 > 16h10	Game Design Conférence (Skype)	<b>François Boucher Genesse</b> - Co-fondateur - Ululab. <i>Les 4 principes de game design à retenir lorsqu'on construit un jeu éducatif</i>
16h15 > 16h35	Game Design Conférence	<b>Phil Stuart</b> - Creative Director- Preloaded <i>How to design games kids want?</i>
16h40 > 17h00	Game Design Conférence (Skype)	<b>Chaim Gingold, Ph.D.</b> - Researcher - Y Combinator Research (YCR) / Human Advancement Research Community (HARC) <i>Design insights gleaned from the creation of Earth: A Primer</i>
17h00 > 17h15	Pause	
17h15 > 17h35	Jeux Educatifs et Activisme Keynote	<b>Michael Angst</b> - CEO et Fondateur - E-Line Media (Skype) <i>The Power of Games to Help Youth Understand and Shape Their World</i>
17h40 > 18h00	Apprentissage du Code Conférence (Skype)	<b>David S. Bennahum</b> - Maker Founder - Ready <i>How to help kids to create their own apps without programming</i>
18h05 > 18h25	Apprentissage du Code Conférence	<b>Catherine Rolland</b> - Chef de Programme Code - Tralalère <i>Apprendre à coder en créant son jeu vidéo, une expérience à vivre en classe avec GameCode</i>
18h30 > 19h00	Apprentissage de la programmation <i>Table Ronde</i>	Modérateur : <b>Sébastien Beck</b> - Directeur de Projets - KTM Advance <b>Catherine Pons-Lelardeux</b> - Directeur de projet - ingénieur de recherche en informatique - Université Champollion <b>Pierre Lagarrigue</b> - Professeur d'université en Génie Mécanique - Institut National Universitaire Champollion. Directeur - Serious Game Research Network <b>Yann Woehrlé</b> - Professeur Certifié en Sciences Industrielles de l'ingénieur option Ingénierie mécanique - Lycée Polyvalent Frédéric Fays à Villeurbanne <i>Retours d'expérience en classes de seconde, première et terminale pro, d'utilisation de Mecagenius, SG d'apprentissage du génie mécanique</i>
19h00	Clôture de la conférence	<b>Jean-Michel Blottière</b> - Président - Games for Change Europe <i>Clôture de la conférence et présentation de la journée "Les objets communicants dans l'écologie des enfants de 0 à 12 ans" et de la journée "Décodex le code"</i>
<b>COCKTAIL DE CLOTURE</b>		