

## Colloque scientifique Ludovia 2017

### Partage, échange, contribution, participation

-----

Les documents s'ouvrent dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

-----

#### **BARRANTES Karina**

Réseaux Sociaux, Communautés de Pratique et Apprentissage Informel et Collaboratif en entreprise : quels enjeux de partage ? Étude de cas comparative chez AXA France et AXA Mexique

[Présentation](#)

#### **BEBEY Danielle**

La contribution des apprenants à la construction de scénarios pédagogiques : simulation d'un Facebook live audio pour pratiquer l'argumentation

[Présentation](#)

**CANET Florence**

Offrir sa veille en partage, Quelles pratiques pour le veilleur 2.0 ?

[Présentation](#)

**CECI Jean-François**

Analyse des interactions numériques formelles et informelles, du collège à l'université : Cas de Pau

[Présentation](#)

**EPSTEIN Muriel, FERRANT Julien**

Partager sa musique et faire contribuer l'auditeur à la création de son œuvre : un vœu pieux du transmedia participatif ?

[Présentation](#)

**KARSENTI Thierry**

Propositions pour lutter contre la passivité numérique en éducation des apprenants

[Présentation](#)

**LANGLOIS Bénédicte**

Partager ou échanger, contribuer ou participer en TPE

[Présentation](#)

**LEBRUN Marcel**

Quels apprentissages pour une « école toute la vie durant » à l'ère numérique ?

[Présentation](#)

**LEDE Stephen, PELISSIER Chrysta**

Entre engagement volontaire et souscription imposée en FOAD : un partage des connaissances propre au dispositif de formation

[Présentation](#)

**LOISEL Jean-François**

L'intégration de la « cité par projet » dans le contexte scolaire : quelle adaptation, quelles limites ?

[Article](#)

**SOULIER Virginie, GOBERT Thierry**

Conception d'un programme éducatif en partenariat entre plusieurs acteurs et apprenants en photojournalisme et patrimoine

[Présentation](#)

**TADDEI François**

Partager pour construire une société apprenante

[Présentation](#)

**WEBER Marie-Laure, CHOLLET Antoine**

Réflexion sur le rôle de l'enseignant-chercheur à l'ère de la pédagogie immersive via les casques de réalité virtuelle

[Article](#)