



Programme

Strasbourg - 29 et 30 mars 2023

Odyssée des espaces

Leviers des rencontres et des transformations

Jour 1

- 14h **Embarquement**
- 15h **Table ronde des explorateurs.rices** - Odyssée des espaces, leviers des rencontres et des transformations
- 16h30 **Explorations spatiales** - Visites et démonstrations inspirantes
- ◆ Steelcase
 - ◆ Studium - Université de Strasbourg
 - ◆ Showroom partenaires
 - ◆ Réalité virtuelle
- 19h30 **Rencontre du 3ème type** - Soirée de gala

Jour 2

- 9h **Mise en orbite** - 2 ateliers au choix - L'inscription aux ateliers se fera lors du colloque.
- 12h30

Space BarCamp : amenez votre grain de salle.

Vous avez suivi la plénière et des questions restent en suspens ? Vous avez une expérience à partager ou une question à poser sur l'usage des espaces ? Venez mettre votre grain de salle !

Labellisation Quésako

Le dispositif de labellisation des espaces vous questionne ? Venez découvrir les différents badges et leurs critères d'attribution au cœur d'un espace labellisé !

Expérimentez la LLN-Box des espaces

Testez une boîte à outils de fiches pratiques pour scénariser votre formation en mobilisant l'espace pour engager activement les enseignant.es et les apprenant.es.

Alignez intentions pédagogiques et design spatial

A partir de situations pédagogiques données, imaginez des aménagements grâce à des supports ludiques. Venez pitcher votre espace !

Hackez votre espace - s'affranchir des contraintes d'une salle

Comment mettre en œuvre des activités collaboratives/créatives/actives dans une salle conventionnelle ? Venez dépasser les contraintes spatiales !

Expérimentez et questionnez un protocole d'observation

A partir de la grille d'observation publiée dans le livre blanc [«Protocoles d'observation des espaces physiques d'apprentissage»](#), les participant.es seront amené.es, par groupes, à s'auto-positionner sur un cas pratique de situation pédagogique et à engager un travail critique et réflexif.

- 12h30 **Déjeuner**

- 14h30 **Conférence prospective**

Apprendre en environnement immersif avec la réalité virtuelle - **Sylvain Fleury** chercheur en réalité virtuelle à l'École Nationale Supérieure Arts et Métiers

- 15h30 **Conclusion**

- 16h00 **Fin**