

LudoNum



invente, crée, joue



JOURNÉE ACADÉMIQUE LUDONUM



ACADÉMIE
DE LIMOGES

Liberté
Égalité
Fraternité

4ème édition

12 mai 2026

Hôtel du département de la Haute-Vienne - Limoges

Un concours de projets pluridisciplinaires

Mathématiques, technologie,
lettres, langues vivantes, ...

Cycle 3, collège et lycée des voies générales, technologiques et professionnelles

Travail en équipe, création, imagination,
programmation

9 équipes 150 élèves

Des élèves et des enseignants
des trois départements de
l'académie

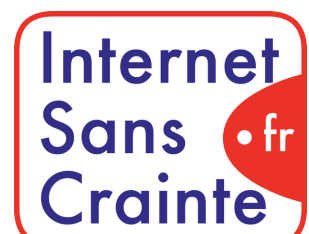
Développer la culture numérique et ludique : conférences, ateliers

Sobriété numérique, intelligence artificielle, réalité augmentée,
escape game, codage, spécialité NSI, orientation, ...

Partenaires institutionnels :



Partenaires éditoriaux
et commerciaux :



Partenaires associatifs :



PROGRAMME

18 partenaires pour animer des ateliers, faire manipuler, présenter des ressources, développer la culture numérique et ludique des élèves et enseignants !



Catalogue de plus de 1500 vidéos, sur toutes les disciplines scolaires, de l'école primaire au lycée. Fonctionnalités pour apprendre une langue étrangère. Outils de personnalisation des vidéos.



Encyclopédie généraliste de langue française. Plus de 60000 articles pluridisciplinaires, 31000 médias, 38000 podcasts et 1500 cartes. Outil de création de cartes mentales.

Accès Educ'Arte et Universalis financés par la Région Nouvelle-Aquitaine pour tous les lycées via l'ENT Lycée connecté.

Atelier : jeu d'énigmes nécessitant l'utilisation des deux plateformes.



Spécialiste du D.I.Y électronique, distributeur officiel Raspberry Pi, Micro:bit et Arduino.

Conférence : Sarah Lacaze, médiatrice scientifique spécialisée en programmation et robotique.

Manipuler (stand) : Matériel pédagogique d'électronique et programmation.



Association limougeaude qui encourage l'accès aux jeux pour tous, de 0 à 99 ans. Interventions possibles auprès du public scolaire.

Manipuler (stand) : jeux collaboratifs.



Calculatrices scientifiques (collège) et graphiques (lycée) conformes aux programmes scolaires. Application Python intégrée. Émulateur en ligne et application mobile gratuits, accessibles à tous.

Atelier : défi codage.



Sensibilise, informe et éduque à la prévention des risques via l'animation d'ateliers de prévention. Accompagne les collectivités, associations, enseignants et familles.

Atelier : Sensibilisation à la sécurité routière à l'aide de casques de réalité augmentée.



Entreprise spécialisée dans la vente d'objets connectés à usages pédagogiques.

Manipuler (stand) : matériel pédagogique.



Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle (CCSTI) du Limousin ayant pour mission de rendre accessible toutes les sciences sous toutes ses formes auprès de tous les publics.

Manipuler (stand) : Fablab.



Opérateur de la formation continue du monde éducatif.

Atelier : Escape game sur la laïcité.



Cartamaths est un jeu de plateau développé par un enseignant de mathématiques de l'académie de Limoges.

Atelier : jeu Cartamaths en équipe animé par l'enseignant créateur du jeu et ses élèves.



Jeu pédagogique de sensibilisation à la cybersécurité destiné aux 11-14 ans créé par le fonds de dotation Advens for People and Planet.

Atelier : jeu de la Fresque en équipe.



Programme national d'éducation au numérique porté par Tralalere et soutenu par la Commission européenne.

Manipuler (stand) : ressources du programme.



Association d'éducation populaire qui initie aux démarches scientifiques, expérimentales et raisonnées.

Atelier : Tournois de pong numérique + jeu sur des commandes en binaire.



Association visant à favoriser l'autonomie, l'initiative, l'accès aux droits, l'engagement et la mobilité des jeunes.

Atelier : sobriété numérique et IA.

Stand : présentation des actions de l'association.



Collectif qui s'engage pour plus de mixité dans les filières technologiques.

Atelier : Intelligence artificielle.



Atelier : présentation de la spécialité "Numérique et Sciences Informatiques" proposée en classe de 1ère en lycée général.



École publique d'ingénieurs de Limoges proposant 7 spécialités : céramique industrielle, génie civil, électronique et télécommunication, génie de l'eau et de l'environnement, matériaux, mécatronique et photonique.

Manipuler (stand) : jeu créé par les étudiants.

Conférence : présentation de la mécatronique, de l'électronique et du métier d'ingénieur.



Atelier : Escape card sur la Sobriété numérique "Le bal de la dernière chance" réalisé par les élus au CAVL de Limoges 2023-2024.

Animation du jeu : représentants lycéens du lycée de Saint Léonard de Noblat et leur CPE.