

Les projets AIR et GAMEland en vitrine au BIP "Enhancing Internationalisation through Digitalisation" à Nice

Du 16 au 20 juin 2025, les équipes des projets européens AIR Demoes (Augmenter les Interactions à Rennes) et GAMEland ont pris une part active à la [Digital Week \(Semaine Digitale\)](#) et au [Blended Intensive Programme \(BIP\) organisés par l'Université Côte d'Azur à Nice](#). Cette édition, placée sous le signe de la transformation numérique au service de l'internationalisation de l'enseignement supérieur, a réuni plus de 250 participants venus de 35 universités pour échanger autour de projets innovants, de pratiques pédagogiques immersives et de coopérations transnationales.

Une conférence pour contextualiser deux projets européens ambitieux

Le mercredi 18 juin au matin, l'équipe de l'Université Rennes 2 a présenté une conférence intitulée "The Challenges of Internationalization at Home and Behind the Scenes of Two European Projects (AIR and GAMEland)". Christine Evain et Élisabeth Richard ont mis en lumière les dynamiques d'internationalisation à domicile ainsi que les défis concrets rencontrés lors de la mise en œuvre de ces projets européens. Cette intervention a permis de poser un cadre clair pour mieux comprendre les synergies entre AIR et GAMEland, deux initiatives complémentaires centrées sur l'usage du numérique, de l'IA et de la gamification pour favoriser l'apprentissage et les échanges interculturels.



Christine Evain présentant sa conférence le 18 Juin

Un atelier interactif autour des mondes virtuels et du jeu

L'après-midi du 18 juin, Madelyn Lines et Dolly Ramella ont co-animé un atelier immersif intitulé "*Beyond Borders: Engaging International Audiences in Virtual Worlds*", réunissant les équipes AIR et GAMEland. Les participants ont pu découvrir le monde virtuel développé dans le cadre du projet AIR, peuplé de bots conversationnels conçus pour stimuler l'interaction. Ensuite, les deux livrables principaux du projet GAMEland ont été présentés : l'escape game numérique "*Alice in GAMEland*" et les "*Talking Map Scenarios*", deux outils ludiques et interactifs visant à renforcer la compétence interculturelle et la collaboration entre apprenants.

L'atelier, à la fois théorique et pratique, a suscité un vif intérêt de la part des participants, notamment grâce aux démonstrations en direct et aux échanges sur les méthodes de conception d'environnements pédagogiques immersifs.



Photo extraite de l'atelier co-animé par Madelyn Lines et Dolly Ramella

Une visibilité accrue lors de la session de posters

Le jeudi matin, AIR et GAMEland ont été à nouveau mis à l'honneur lors de la session de posters numériques, aux côtés d'autres projets innovants. Cette session a permis aux visiteurs de (re)découvrir les objectifs, les résultats et les perspectives d'évolution des deux projets, dans un format interactif propice à l'échange d'idées et au réseautage.



Elisabeth Richard, Christine Evain et Madelyn Lines devant le poster GAMEland.

Une expérience enrichissante et collaborative

Les équipes AIR et GAMEland tiennent à exprimer leur profonde gratitude envers les organisateurs du BIP, en particulier Djibril Dieng, Chandan Atreya et Virginie Oddo, pour leur accueil chaleureux et la qualité de l'organisation. Elles saluent également la richesse du programme, la pertinence des interventions – notamment celles sur la virtualisation des échanges, les COIL (Collaborative Online International Learning) ou encore la gamification de l'apprentissage – ainsi

que les nombreuses opportunités de collaboration identifiées tout au long de l'événement.

Ce BIP a constitué une formidable plateforme d'échanges, de réflexion et de co-construction autour des enjeux de l'éducation internationale à l'ère numérique. Les équipes AIR et GAMEland repartent de Nice inspirées, motivées, et prêtes à poursuivre leur mission : rendre l'apprentissage plus accessible, engageant et connecté au monde.



Djibril Dieng, Christine Evain et Madelyn Lines.

Pour en savoir plus sur le projet AIR, n'hésitez pas à consulter l'article rédigé par Dolly Ramella.

Pour en savoir plus sur le projet GAMEland, jetez un œil à son site en cliquant sur [le lien suivant](#).