

PROGRAMME

2ème Edition du

Forum éducation et innovation pédagogique

20 . 21 . 22
Mars 2024

Edito...

L'école n'est pas un lieu d'apprentissage à l'épreuve **du changement !**

Elle doit en **être l'incubateur...**

L'éducation, ou la manière dont nous organisons l'enseignement et l'apprentissage tout au long de la vie, joue un rôle fondamental dans le processus de transformation de notre société. Elle nous relie au monde et les uns aux autres, nous ouvre de nouveaux horizons et renforce notre capacité à dialoguer et à agir. Mais pour pouvoir bâtir des futurs pacifiques, justes et durables, il nous appartient de transformer l'éducation elle-même.

Le métier d'enseignant est complexe et requiert des capacités d'adaptation, de la résilience et de l'imagination...

Il est essentiel pour chaque enseignant de **porter un regard réflexif** sur ses pratiques ; de **prendre conscience** de ce qui l'influence dans sa manière d'enseigner ; de **lire et échanger** sur la pédagogie pour innover et expérimenter de nouvelles pratiques ; **d'être** dans une posture d'exploration, de doute positif ; de **construire** une communauté apprenante...

La 2^e Edition du Forum Education et Innovation Pédagogique permettra à chacun une prise de recul, une ouverture d'esprit...

Trois jours d'expérience au Cube EIC de Tourcoing, avec des conférences inspirantes, des ateliers, des rencontres...dans un cadre de contribution pour construire ensemble et apprendre les uns des autres.

Merci...

Le Cube EIC

 26 RUE DE L'ALMA 59200 TOURCOING

 WWW.FORUMEDUCEIC.FR

 WWW.LECUBEEIC.FR

#FEIP





JOUR 1

Accueil

Conférences

Conférence 1

9h > 10h30 - Espace **K**
« L'évaluation au service des élèves et de leurs apprentissages »

Conférence 2

9h > 10h30 - Espace **A**
« Intelligence personnelle et intelligence artificielle : quelle posture dans un monde porté par l'hyper-automatisation »

Conférence 3

11h > 12h30 - Espace **K**
« Pédagogie active et hybridation : inspiration des classes collaboratives »

Conférence 4

11h > 12h30 - Espace **A**
« Inspiration nordique "Great ideas grow better below zero" »

Conférences

Conférence 5

13h30 > 15h00 - Espace **A**
« Les pédagogies coopératives comme moyen possible d'émancipation ? De la théorie à la pratique. »

Conférence 6

13h30 > 15h00 - Espace **K**
« Les enjeux et défis de l'intelligence artificielle générative dans les rapports aux savoirs »

Ateliers expérimentiels

Atelier 1

9h00 > 10h30 - Espace **E**
« BABA00 / Une app pour aider les élèves de cycles 2 et 3 à améliorer leur attention et leur inhibition, en s'amusant »

Atelier 2

9h00 > 10h30 - Espace **D**
« CORNEILLE / Apprendre à lire en s'amusant »

Atelier 3

9h00 > 10h30 - Espace **G**
« CANTOO / Le numérique comme levier pour la différenciation pédagogique »

Atelier 4

9h00 > 10h30 - Espace **F**
« QUIZEO / Créer et partager des supports de cours augmentés ! »

Atelier 5

11h00 > 12h30 - Espace **H**
« Bâisseurs de possibles - Accompagner vos élèves dans un projet coopératif »

Atelier 6

11h00 > 12h30 - Espace **D**
« CORNEILLE / Apprendre à lire en s'amusant »

Atelier 7

11h00 > 12h30 - Espace **E**
« ARCHIPEL / Et si vous preniez le large avec votre classe ? Découvrez un jeu vidéo pédagogique »

Atelier 8

11h00 > 12h30 - Espace **L**
« Le Cube / Je conçois un podcast »

Atelier 9

11h00 > 12h30 - Espace **G**
« Chemins d'apprentissages / Donner du Feedback au service de l'apprentissage. »

Pause

Ateliers expérimentiels

Atelier 10

13h30 > 15h00 - Espace **H**
« Bâisseurs de possibles - Accompagner vos élèves dans un projet coopératif »

Atelier 11

13h30 > 15h00 - Espace **D**
« BABA00 / Une app pour aider les élèves de cycles 2 et 3 à améliorer leur attention et leur inhibition, en s'amusant »

Atelier 12

13h30 > 15h00 - Espace **F**
« ALGORA / Apprendre à coder avec des robots »

Atelier 13

13h30 > 15h00 - Espace **E**
« ARCHIPEL / Et si vous preniez le large avec votre classe ? Découvrez un jeu vidéo pédagogique »

Atelier 14

13h30 > 15h00 - Espace **G**
« Chemins d'apprentissages / Donner du Feedback au service de l'apprentissage. »

Atelier 15

15h30 > 17h00 - Espace **L**
« Le Cube / Je conçois une capsule vidéo »

Atelier 16

15h30 > 17h00 - Espace **G**
« CANTOO / Le numérique comme levier pour la différenciation pédagogique »

Atelier 17

15h30 > 17h00 - Espace **F**
« ALGORA / Apprendre à coder avec des robots »

Atelier 18

15h30 > 17h00 - Espace **D**
« Tabuleo / Comment faire des manuels numériques un atout. »

8H30>9H

9H00

10H30

11H

12H30

12H30>13H30

13H30

15H

15H30

17H



JOUR 2

Accueil

Conférences

Conférence 7

9h > 10h30 - Espace **(K)**
« Une humanité numérique à construire entre promesses et nécessités, entre urgence et patience. »

Conférence 8

9h > 10h30 - Espace **(A)**
« Nourrissons l'étincelle de créativité à chaque étape de l'éducation. »

Conférence 9

11h > 12h30 - Espace **(A)**
« Enseigner comment apprendre, un enjeu pour la réussite éducative de tous les élèves »

Conférence 10

11h > 12h30 - Espace **(K)**
« Apprendre pour s'adapter à l'accélération de la société... »

Ateliers expérimentiels

Atelier 19

9h00 > 10h30 - Espace **(B2)**
« Les cartes de mémorisation / Outiller les élèves pour mieux ancrer leurs apprentissages »

Atelier 20

9h00 > 10h30 - Espace **(C)**
« Livre numérique / Utiliser et personnaliser des manuels scolaires numériques collaboratifs »

Atelier 21

9h00 > 10h30 - Espace **(G)**
« APPRENANCE DIGITAL / La neuro éducation, une clé pour réaliser des apprentissages durables »

Atelier 22

9h00 > 10h30 - Espace **(H)**
« DREAMAKER / Pédagogie de projet »

Atelier 23

9h00 > 10h30 - Espace **(F)**
« SOPHIAE / Utiliser une IA générative en classe ! »

Atelier 24

9h00 > 10h30 - Espace **(D)**
« NOLEI IA / Créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes. »

Atelier 25

9h00 > 10h30 - Espace **(B1)**
« Tabuleo / Comment faire des manuels numériques un atout. »

Atelier 79

9h00 > 10h30 - Espace **(E)**
« EvidenceB / Comment l'IA, les sciences cognitives et les systèmes de tuteurs intelligents impactent les apprentissages ».

Atelier 26

11h00 > 12h30 - Espace **(B1)**
« Être enseignant au XXIème siècle / Dispositif expérimental « Grandir Ensemble »

Atelier 27

11h00 > 12h30 - Espace **(D)**
« CANVA / Optimiser des documents déjà existants. Intégrer de l'IA. »

Atelier 28

11h00 > 12h30 - Espace **(C)**
« ADEQUAMOT / Initiation au Co développement »

Atelier 29

11h00 > 12h30 - Espace **(G)**
« Bâtisseurs de possibles - Accompagner vos élèves dans un projet coopératif »

Atelier 30

11h00 > 12h30 - Espace **(H)**
« Concevoir un Escape Game / Découvrir les ingrédients d'un Escape Game Pédagogique »

Atelier 31

11h00 > 12h30 - Espace **(F)**
« TREZORIUM / Explorer les Open Badges. Un atelier interactif pour découvrir l'univers des Open Badges et de la Reconnaissance Ouverte. »

Atelier 32

11h00 > 12h30 - Espace **(M)**
« Comment mettre en place une pédagogie inclusive ? »

Atelier 80

11h00 > 12h30 - Espace **(E)**
« EvidenceB / Comment l'IA, les sciences cognitives et les systèmes de tuteurs intelligents impactent les apprentissages ».

Conférences

Conférence 11

13h30 > 15h00 - Espace **(A)**
« Enseigner comment apprendre, un enjeu pour la réussite éducative de tous les élèves. »

Conférence 12

14h30 > 15h30 - Espace **(K)**
« Comprendre le cerveau pour mieux enseigner. »

Conférence 13

15h30 > 17h00 - Espace **(K)**
« Pourquoi et comment créer une expérience d'apprentissage ? »

Conférence 14

15h30 > 17h00 - Espace **(A)**
« Intelligence personnelle et intelligence artificielle : quelle posture dans un monde porté par l'hyper-automatisation ? »

Ateliers expérimentiels

Atelier 33

13h30 > 15h00 - Espace **(F)**
« Livre numérique / Utiliser et personnaliser des manuels scolaires numériques collaboratifs »

Atelier 34

13h30 > 15h00 - Espace **(G)**
« Découverte de la communication non violente »

Atelier 35

13h30 > 15h00 - Espace **(E)**
« Travailler autrement : Plan de travail et classe puzzle / Comment favoriser la coopération ? »

Atelier 36

13h30 > 15h00 - Espace **(C)**
« THINK + / Se définir un avenir aligné dans un monde en transitions. »

Atelier 37

13h30 > 15h00 - Espace **(L)**
« Le Cube / Je conçois une capsule vidéo »

Atelier 38

13h30 > 15h00 - Espace **(B1)**
« QUIZEO / Créer et partager des supports de cours augmentés ! »

Atelier 39

13h30 > 15h00 - Espace **(D)**
« NOLEI IA / Créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes »

Atelier 40

13h30 > 15h00 - Espace **(H)**
« Pour l'apprentissage profond avec les pratiques narratives. »

Atelier 41

15h30 > 17h00 - Espace **(I)**
« Le Cube / Je fabrique mon matériel pédagogique »

Atelier 42

15h30 > 17h00 - Espace **(G)**
« Découverte de la communication non violente »

Atelier 43

15h30 > 17h00 - Espace **(C)**
« THINK + / Se définir un avenir aligné dans un monde en transition »

Atelier 44

15h30 > 17h00 - Espace **(D)**
« Aide à la mémorisation / Retour d'expérience - Outil pour nos élèves. »

Atelier 45

15h30 > 17h00 - Espace **(F)**
« DREAMAKER / La posture du pilote de projet »

Atelier 46

15h30 > 17h00 - Espace **(E)**
« TREZORIUM / Explorer les Open Badges. Un atelier interactif pour découvrir l'univers des Open Badges et de la Reconnaissance Ouverte. »

Atelier 47

15h30 > 17h00 - Espace **(B1)**
« Outils pour animer une séance d'approche orientante. Retour d'expérience. »

Atelier 78

15h30 > 17h00 - Espace **(H)**
« Concevoir un Escape Game / Découvrir les ingrédients d'un Escape Game Pédagogique »

8H30>9H

9H00

10H30

11H

12H30

12H30>13H30

13H30

15H

15H30

17H

Vendredi 22 MARS
Matin



Vendredi 22 MARS
Après-midi

Conférences

Conférence 15

9h > 10h30 - Espace **(A)**
« Enseigner avec les sciences cognitives. »

Conférence 16

9h > 10h30 - Espace **(K)**
« Le sens de l'autorité ? Comment l'éducation répond-elle aux besoins de l'enfant ? »

Conférence 17

11h > 12h30 - Espace **(K)**
« La force de la réciprocité pour apprendre et transmettre, se relier et se reconnaître, agir et être citoyen.. »

Conférence 18

11h > 12h30 - Espace **(A)**
« Une jeunesse en quête de confiance. »

Conférences

Conférence 19

13h30 > 15h00 - Espace **(K)**
« S'ajuster au cœur de l'activité d'enseignement-apprentissage. Construire une posture d'ajustement. »

Conférence 20

13h30 > 15h00 - Espace **(A)**
« L'avantage stratégique de l'Organisation Apprenante : sa finalité et ses principes de mise en œuvre. »

Conférence 21

15h30 > 17h00 - Espace **(A)**
« Enseigner avec les sciences cognitives. »

Conférence 22

15h30 > 17h00 - Espace **(K)**
« La Réforme des lycées professionnels »

Ateliers expérimentiels

Atelier 48

9h00 > 10h30 - Espace **(H)**
« Start Up Design Week / Retour d'expériences pédagogiques »

Atelier 49

9h00 > 10h30 - Espace **(E)**
« Méthode Agile / Initiation à la méthode Agile en classe. »

Atelier 50

9h00 > 10h30 - Espace **(L)**
« Le Cube / Je conçois une capsule vidéo »

Atelier 51

9h00 > 10h30 - Espace **(B1)**
« QUIZEO / Créer et partager des supports de cours augmentés ! »

Atelier 52

9h00 > 10h30 - Espace **(F)**
« APPRENANCE DIGITAL / La neuro éducation, une clé pour réaliser des apprentissages durables. »

Atelier 53

9h00 > 10h30 - Espace **(G)**
« Relations Internationales & Erasmus + »

Atelier 54

9h00 > 10h30 - Espace **(C)**
« ADEQUAMOT / Initiation au Co développement »

Atelier 55

9h00 > 10h30 - Espace **(D)**
« Pour l'apprentissage profond avec les pratiques narratives. »

Atelier 56

11h00 > 12h30 - Espace **(M)**
« Aider les élèves à mieux mémoriser. Comment fonctionne la mémoire humaine ? »

Atelier 57

11h00 > 12h30 - Espace **(G)**
« Organiser son temps et ses apprentissages »

Atelier 58

11h00 > 12h30 - Espace **(H)**
« Concevoir un Escape Game / Découvrir les ingrédients d'un Escape Game Pédagogique »

Atelier 59

11h00 > 12h30 - Espace **(F)**
« LearningApps / Créer des activités ludiques et rendre visible des vidéos youtube interactives »

Atelier 60

11h00 > 12h30 - Espace **(E)**
« Enseigner par le jeu / Comment favoriser l'engagement des élèves par la gamification ? »

Atelier 61

11h00 > 12h30 - Espace **(B1)**
« TABULEO / Comment faire des manuels numériques un atout. »

Atelier 62

11h00 > 12h30 - Espace **(D)**
« NOLEJ IA / Créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes »

Atelier 81

11h00 > 12h30 - Espace **(B2)**
« Exploitation de la plateforme eTwinning »

Pause

Ateliers expérimentiels

Atelier 63

13h30 > 15h00 - Espace **(H)**
« Fresque de l'information / Un atelier pour prendre conscience des enjeux des médias et de l'info »

Atelier 64

13h30 > 15h00 - Espace **(G)**
« Créer et développer des échanges réciproques de savoirs, en réseaux. »

Atelier 65

13h30 > 15h00 - Espace **(E)**
« Méthode Agile / Initiation à la méthode Agile en classe »

Atelier 66

13h30 > 15h00 - Espace **(B1)**
« Organiser son temps et ses apprentissages »

Atelier 67

13h30 > 15h00 - Espace **(D)**
« Ladigitale.dev / Des petits outils qui peuvent grandement augmenter la pédagogie »

Atelier 69

13h30 > 15h00 - Espace **(M)**
« Aider les élèves à mieux mémoriser. Comment fonctionne la mémoire humaine ? »

Atelier 70

13h30 > 15h00 - Espace **(F)**
« WOONOZ / Speech Lab & Projet Voltaire Les coachs numériques pour l'oral et l'écrit ! »

Atelier 71

15h30 > 17h00 - Espace **(L)**
« Cube / Je conçois une capsule vidéo »

Atelier 72

15h30 > 17h00 - Espace **(I)**
« Le Cube / Je fabrique mon matériel pédagogique »

Atelier 73

15h30 > 17h00 - Espace **(E)**
« SOPHIAE / Utiliser une IA générative en classe ! »

Atelier 74

15h30 > 17h00 - Espace **(F)**
« WOONOZ / Speech Lab & Projet Voltaire Les coachs numériques pour l'oral et l'écrit ! »

Atelier 75

15h30 > 17h00 - Espace **(D)**
« NOLEJ IA / Créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes »

Atelier 76

15h30 > 17h00 - Espace **(G)**
« Hub éducatif – Qu'est-ce qu'un hub éducatif ? Quels sont ses avantages et comment le mettre en place ? »

Atelier 77

15h30 > 17h00 - Espace **(H)**
« Quentin SALLOU / Former à l'Escape Game pédagogique – Les 6 clés pour relever le défi »

Atelier 82

15h30 > 17h00 - Espace **(B2)**
« Exploitation de la plateforme eTwinning »

8H30>9H

9H00

10H30

11H

12H30

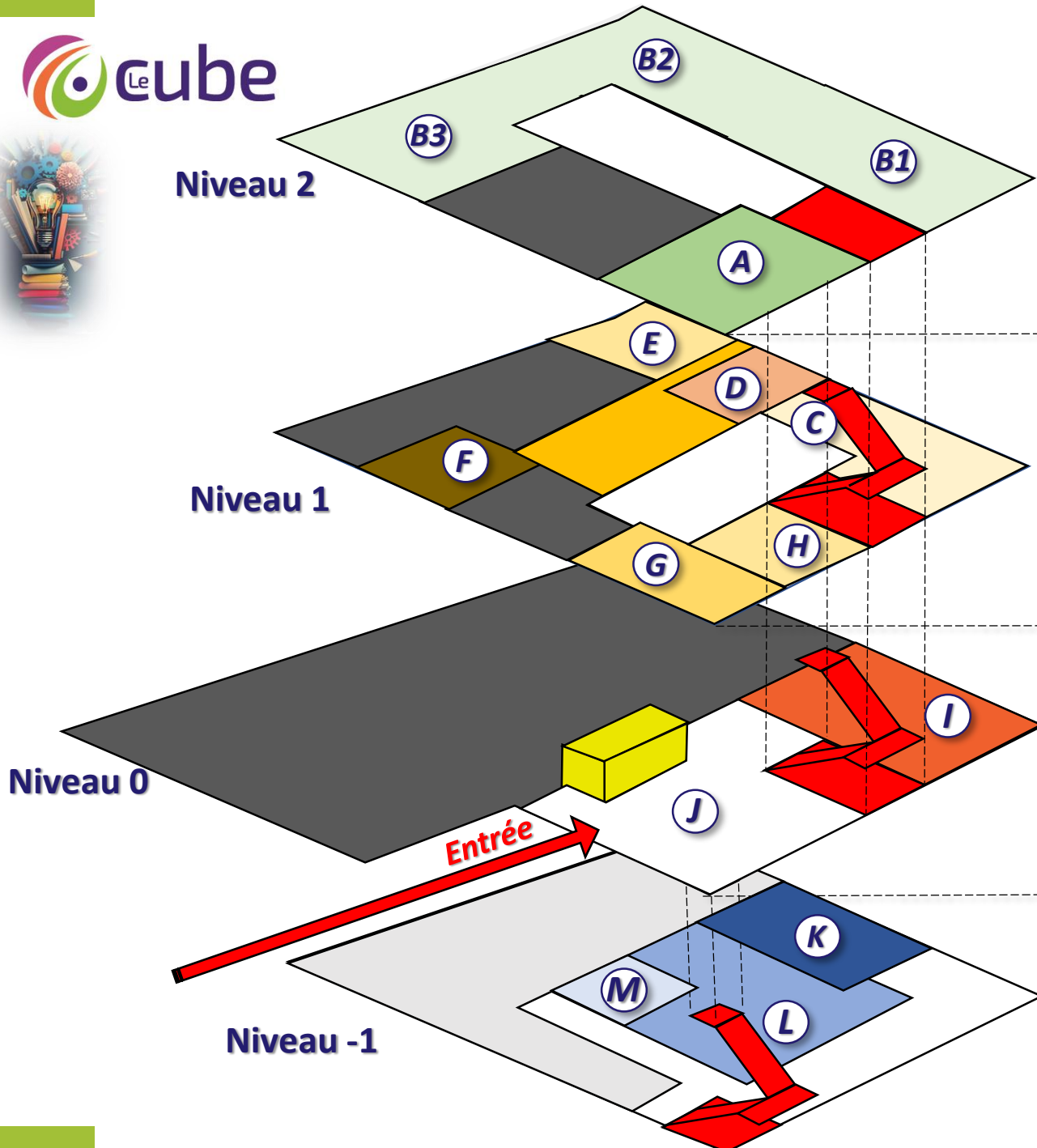
12H30>13H30

13H30

15H

15H30

17H



- (A)** Design Studio – Conférences
- (B)** Espaces enjeux sociétaux - Ateliers
- (C)** Espace Coworking – Ateliers
- (D)** Espace Info 1 – Ateliers
- (E)** Espace Info 2 – Ateliers
- (F)** Espace Projets – Ateliers
- (G)** Espace Ludo pédagogique – Ateliers
- (H)** Espace Relations Internationales – Ateliers
- (I)** FabLab – Ateliers
- (J)** ACCUEIL – Exposants EdTech - Bibliothèque
- (K)** Espace de projection – Conférences
- (L)** MediaLab – Ateliers
- (M)** Espace réunion – Ateliers



2ème édition du Forum éducation et innovation pédagogique

20 . 21 . 22
MARS 2024

📍 26 RUE DE L'ALMA 59200 TOURCOING

🌐 WWW.FORUMEDUCEIC.FR

🌐 WWW.LECUBEEIC.FR

#RENCONTRES

#ATELIERS

#INTERVIEWS

#PRESENTATIONS

#CONFERENCES

#ANIMATIONS

