



3ème édition du
**Forum éducation
et innovation pédagogique**

PROGRAMME



19 . 20 . 21
MARS 2025

 26 RUE DE L'ALMA 59200 TOURCOING

 WWW.FORUMEDUCEIC.FR

 WWW.LECUBEEIC.FR

#RENCONTRES

#PRESENTATIONS

#ATELIERS

#CONFERENCES

#INTERVIEWS

#ANIMATIONS



Tourcoing



VOYAGE EN 2044

8H30 > 10H30 - Espace **B2 - B3**

L'Ecole change demain : venez imaginer le futur de l'Ecole !

Conférences

Conférence 1

11H00 > 12H30 - Espace **K**

Enseigner au XXIème siècle, un changement de posture

Conférence 2

11H00 > 12H30 - Espace **A**

Explorer les super pouvoirs des serious games.

Conférences

Atelier 1

9h > 10h30 - Espace **F**

QUIZEO / Créer et partager des supports de cours augmentés !

Atelier 2

9h > 10h30 - Espace **G**

Prendre en compte le fonctionnement de l'attention chez les apprenants

Atelier 3

9h > 10h30 - Espace **C**

Au cœur de mes émotions, j'apprends à mieux les vivre, mieux me connaître

Atelier 4

9h > 10h30 - Espace **D**

ARCHIPEL / Et si vous preniez le large avec votre classe ?

Atelier 5

9h > 10h30 - Espace **H**

Des jeux de société dans ma classe, par quoi commencer ?

Atelier 6

9h > 10h30 - Espace **E**

Développer la connaissance de soi pour mieux s'orienter

Atelier 7

11h > 12h30 - Espace **L**

Média Lab / Je conçois une capsule vidéo

Atelier 8

11h > 12h30 - Espace **F**

SCollectif / Production d'écrits - Produire des écrits courts entre classes francophones...

Atelier 9

11h > 12h30 - Espace **E**

CORNEILLE / Apprendre à lire en s'amusant

Atelier 10

11h > 12h30 - Espace **D**

CANTOO / Le numérique comme levier pour la différenciation pédagogique

Atelier 11

11h > 12h30 - Espace **H**

Des jeux de société dans ma classe, par quoi commencer ?

Atelier 12

11h > 12h30 - Espace **G**

C.MOUGIN - Accessibilité numérique et formation multimodale : vers une pédagogie inclusive.

Atelier 101

11h > 12h30 - Espace **C**

DREAMMAKERS - Moi, Gaspard, 10 ans et entrepreneur

Atelier 102

11h > 12h30 - Espace **B2**

Jérémie GOALES - Twictée

JOUR 1

Conférences

Conférence 3

13H30 > 15H00 - Espace K

Maximiser la rétroaction pour favoriser la neuroplasticité et la réussite

Conférence 4

13H30 > 15H00 - Espace A

Éduquer à l'incertitude : une réponse aux défis du monde actuel.

Ateliers

Atelier 13

13h30>15h - Espace L

Média Lab / Je conçois un podcast

Atelier 14

13h30>15h - Espace B2

Développer des esprits créatifs pour répondre avec agilité aux changements

Atelier 15

13h30>15h - Espace C

J'apprends à avoir confiance en moi, je me sens plus fort.

Atelier 16

13h30>15h - Espace F

ARCHIPEL / Et si vous preniez le large avec votre classe ?

Atelier 17

13h30>15h - Espace E

CORNEILLE / Apprendre à lire en s'amusant

Atelier 18

13h30>15h - Espace D

CANTOO / Le numérique comme levier pour la différenciation pédagogique

Atelier 19

13h30>15h - Espace H

Suzon BEAUSSANT / Créer pour vous un jeu de A à Z : création, la conception et l'édition du Serious Game.

Atelier 20

13h30>15h - Espace B1

Fédération Française de bridge / Petit Bridge et Mathématiques - 1er degré

Atelier 21

14h > 15h - Espace G

Valoriser l'engagement, les projets avec les Open badges en établissement.

Atelier 103

13h30 > 15h - Espace B3

Jérémie GOALES - Bâisseur de possibles
Accompagner vos élèves dans un projet coopératif où ils ont un rôle central – Ecole/Collège/Lycée

Les Trophées de L'ÉDUCATION INNOVANTE



Les **Trophées de l'Éducation Innovante** récompensent les projets qui transforment l'éducation, favorisent les apprentissages, connectent écoles, entreprises et territoires. Cet événement est une chance de faire connaître votre projet, d'échanger avec des experts et de rencontrer des acteurs clés de l'innovation pédagogique.



FONDS DE DOTATION EIC
www.fondsdedotationeic.fr

QUI PEUT CANDIDATER ?

- Être en région Hauts-de-France
- Établissements scolaires et équipes éducatives
- Entreprises du territoire engagées dans des projets éducatifs
- Associations ou collectifs d'élèves proposant des initiatives remarquables

CATÉGORIES

- **Innovation pédagogique** : Projets introduisant de nouvelles méthodes d'enseignement.
- **Technologies éducatives** : Utilisation innovante des technologies pour l'apprentissage.
- **Territoire apprenant** : Initiatives impliquant le territoire dans l'éducation.

CRITÈRES DE SÉLECTION

- **Impact éducatif** : Nombre de bénéficiaires et amélioration des pratiques.
- **Innovation** : Originalité des idées et des pratiques mises en œuvre.
- **Durabilité** : Potentiel de reproduction et d'application à d'autres contextes.
- **Impact territoire** : Mobilisation de divers acteurs (partenaires, entreprises...).

PROCESSUS DE SÉLECTION

- **Dépôt des candidatures** : Soumission d'un dossier détaillé présentant le projet, ses objectifs, ses résultats obtenus ou attendus, ses impacts sur l'éducation et des supports visuels ou multimédias.
- **Évaluation** : Un comité d'experts examine les dossiers selon les critères établis.
- **Pitch des finalistes** : Les candidats sélectionnés présentent leur projet devant un jury lors d'une session dédiée.
- **Remise des trophées** : Les lauréats sont annoncés lors d'une soirée spéciale, recevant une reconnaissance officielle et une dotation pour soutenir leur projet. Cet événement sera également une occasion unique de réseautage et d'inspiration.

CALENDRIER

- **Lancement de l'appel à candidatures** : 20 décembre 2024
- **Clôture des candidatures** : Vendredi 21 février 2025
- **Annnonce des finalistes** : Vendredi 7 mars 2025

En lien avec le Forum Education & Innovation Pédagogique au Cube EIC :

- **Pitch des finalistes** : Mercredi 19 mars 2025 après-midi
- **Soirée de remise des trophées** : Jeudi 20 mars 2025, en soirée

RÉCOMPENSES

Les lauréats recevront une dotation financière par le Fonds de Dotation EIC pour soutenir le développement de leur projet, ainsi qu'une visibilité accrue auprès des acteurs de l'éducation et de l'innovation.

ENGAGEMENT DES LAURÉATS

Les lauréats s'engagent à promouvoir leur statut de récipiendaire des Trophées de l'Éducation Innovante et à participer à des actions de communication liées à l'événement.

CONTACT

Pour plus d'informations ou pour soumettre votre candidature, veuillez contacter Bertrand LERMYTTE - Fonds de dotation EIC : blermytte@eic-tourcoing.fr

LES TROPHÉES DE L'ÉDUCATION



Conférences

Conférence 5

9H00 > 10H30 - Espace A

Enseigner avec les sciences cognitives.
Quelles sont les stratégies efficaces pour aider tous les élèves à mieux apprendre ?

Conférence 6

9H00 > 10H30 - Espace K

François Taddei - President and co-founder of the Learning Planet Institute

Conférence 7

11H00 > 12H30 - Espace K

Les mythes autour de l'intelligence et son évaluation.

Conférence 8

11H00 > 12H30 - Espace A

Pédagogie active et hybridation : inspiration des classes collaboratives.

Ateliers

Atelier 22

9h > 12h - Espace F

Fresque des IA pédagogiques. Explorer les opportunités et enjeux de l'utilisation de l'IA de manière pérenne et systémique

Atelier 23

9h > 10h30 - Espace B3

Améliorer l'apprentissage grâce à la neuro éducation

Atelier 24

9h > 10h30 - Espace D

TABULEO / Comment faire des manuels numériques un atout ?

Atelier 25

9h > 10h30 - Espace C

DREAMMAKERS / La Fresque de l'esprit d'entreprendre

Atelier 26

9h > 10h30 - Espace B1

fédération française de Bridge / Bridge et Mathématiques - 2nde Degré

Atelier 27

9h > 10h30 - Espace E

SOPHIAE - Crée ta musique avec l'IA : de l'idée à la chanson

Atelier 28

9h > 10h30 - Espace L

Média Lab / Je conçois un podcast

Atelier 29

9h > 10h30 - Espace H

C.MOUGIN - Accessibilité numérique et formation multimodale : vers une pédagogie inclusive.

Atelier 30

9h > 10h30 - Espace I

Fab Lab / je fabrique mon matériel pédagogique

Atelier 31

9h > 10h30 - Espace G

Créer des bandes dessinées éducatives en classe

Atelier 32

11h > 12h30 - Espace G

Laurie MEZARD - La place des émotions dans l'apprentissage...

Atelier 33

11h > 12h30 - Espace M

Jouer à débattre - Thème : Intelligence artificielle

Atelier 34

11h > 12h30 - Espace C

Initiation au co développement

Atelier 35

11h > 12h30 - Espace D

NOLEJ IA / Créer vos activités pédagogiques interactives

Atelier 36

11h > 12h30 - Espace B1

Quelles sont les stratégies efficaces pour favoriser la mémoire des élèves

Atelier 37

11h > 12h30 - Espace H

La ludo pédagogie ? Enseignons par le jeu !

Atelier 38

11h > 12h30 - Espace E

Comment l'IA impacte les apprentissages

Atelier 39

11h > 12h30 - Espace B2

Créer des supports pédagogiques en toute simplicité - CANVA

Atelier 40

11h > 12h30 - Espace B3

L.MESSINGER - La conception pédagogique pour la réalité virtuelle.

Conférences

Conférence 9

13H30 > 15H00 - Espace K

Comprendre la mémoire de travail pour mieux apprendre et enseigner.

Conférence 10

13H30 > 15H00 - Espace A

Imaginer les espaces d'apprentissage d'aujourd'hui et de demain.

Conférence 11

15H30 > 17H00 - Espace A

Enseigner avec les sciences cognitives. Quelles sont les stratégies efficaces pour aider tous les élèves à mieux apprendre ?

Table ronde

15H30 > 17H00 - Espace K

Les enjeux de l'IA dans l'éducation et la formation

Ateliers

Atelier 41

13h30>15h - Espace F

QUIZEO / Créer et partager des supports de cours augmentés !

Atelier 42

13h30>15h - Espace D

NOLEJ IA / Créer vos activités pédagogiques interactives

Atelier 43

13h30>15h - Espace I

Fab Lab / Je fabrique mon matériel pédagogique

Atelier 44

13h30>15h - Espace M

Enseigner autrement : Classe autonome et ceintures de compétences

Atelier 45

13h30>15h - Espace L

Média Lab / Je conçois une capsule vidéo

Atelier 46

13h30>15h - Espace B1

Quelles sont les stratégies efficaces pour favoriser la mémoire des élèves

Atelier 47

13h30>15h - Espace B2

Intégrer une rétroaction orale lors des évaluations

Atelier 48

13h30>15h - Espace G

Découvrir l'univers des OpenBadge et de la reconnaissance ouverte

Atelier 49

13h30>15h - Espace E

Comment l'IA impacte les apprentissages

Atelier 50

13h30>15h - Espace B3

Université Lille / Les sciences infusent / Serious Game « Mission recherche »

Atelier 51

15h30>17h - Espace D

TABULEO / Comment faire des manuels numériques un atout ?

Atelier 52

15h30>17h - Espace M

Jouer à débattre - Thème : Intelligence artificielle

Atelier 53

15h30>17h - Espace G

Erasmus + : Quelles actions dans nos établissements ? Comment s'impliquer ?

Atelier 54

15h30>17h - Espace B1

Plan de travail et classe puzzle

Atelier 55

15h30>17h - Espace C

Construire une posture d'ajustement : retour d'expériences

Atelier 56

15h30>17h - Espace E

Créer des vidéos interactives

Atelier 57

15h30>17h - Espace F

Et si vos pratiques pédagogiques inspiraient la prise d'initiative de vos élèves ?

Atelier 58

15h30>17h - Espace B3

Université Lille / Les sciences infusent / Serious Game « Mission recherche »

Atelier 59

15h30>17h - Espace B2

Be my media / L'Education aux Médias et à l'Information avec la Fresque de l'information

Atelier 60

15h30>17h - Espace H

Comment innover avec Lego Serious Play Method ?

Conférences

Conférence 12

9H00 > 10H30 - Espace K

Développer le désir d'apprendre à apprendre ensemble.

Conférence 13

9H00 > 10H30 - Espace A

démystification de l'IA: « Mythes, Limites, Elites »

Conférence 14

11H00 > 12H30 - Espace K

Quel est le secret d'un apprentissage engageant ?

Conférence 15

11H00 > 12H30 - Espace A

Un sérieux besoin de confiance, ce que nous devons à la jeunesse.

Ateliers

Atelier 61

9h > 10h30 - Espace B3

Jérémie GOALES - Bâtitteur de possibles
Accompagner vos élèves dans un projet coopératif où ils ont un rôle central – Ecole/Collège/Lycée

Atelier 62

9h > 10h30 - Espace G

Laurie MEZARD - Pourquoi et comment engager le corps pour faciliter le transfert des apprentissages ?

Atelier 63

9h > 10h30 - Espace D

Utiliser et personnaliser des manuels scolaires numériques et collaboratifs

Atelier 64

9h > 10h30 - Espace H

Expérimenter par le jeu : éviter les pièges pour une meilleure efficacité

Atelier 65

9h > 10h30 - Espace E

Améliorer l'apprentissage grâce à la neuro éducation

Atelier 66

9h > 10h30 - Espace B2

eTwinning / Exploitation de la plateforme

Atelier 67

9h > 10h30 - Espace M

Découvrir l'univers des OpenBadge et de la reconnaissance ouverte

Atelier 68

9h > 10h30 - Espace I

Fab Lab / Je fabrique mon matériel pédagogique

Atelier 69

9h > 10h30 - Espace C

Parcours initiatique : Retour d'expériences

Atelier 70

9h > 10h30 - Espace F

8GAMELEARN - Concevoir un escape game en quelques heures parfaitement adapté à votre cours.

Atelier 71

11h > 12h30 - Espace G

TABULEO / Comment faire des manuels numériques un atout ?

Atelier 72

11h > 12h30 - Espace E

Créer des flashes art avec Wooflash et son IA intégrée

Atelier 73

11h > 12h30 - Espace B1

Prendre en compte le fonctionnement de la mémoire de travail

Atelier 74

11h > 12h30 - Espace H

Expérimenter par le jeu : éviter les pièges pour une meilleur efficacité

Atelier 75

11h > 12h30 - Espace C

La cogni classe : Aides nos élèves à mieux mémoriser

Atelier 76

11h > 12h30 - Espace B2

eTwinning / Exploitation de la plateforme

Atelier 77

11h > 12h30 - Espace M

Mieux communiquer pour mieux transmettre

Atelier 78

11h > 12h30 - Espace F

Comment développer l'esprit critique des apprenants grâce aux dessins moches.

Atelier 79

11h > 12h30 - Espace B3

C.MOUGIN - Accessibilité numérique et formation multimodale : vers une pédagogie inclusive.

Atelier 80

11h > 12h30 - Espace D

NOLEJ IA /Créer vos activités pédagogiques interactives

Conférences

Conférence 16

13H30 > 15H00 - Espace A

Les immersions en entreprise, une école des compétences humaines.

Conférence 17

13H30 > 15H00 - Espace K

Plongez dans l'univers des réseaux sociaux.

Conférence 18

15H30 > 17H00 - Espace A

5 futurs possibles pour l'Humain au travail après l'IA

Conférence 19

15H30 > 17H00 - Espace K

Professionaliser les pédagogies de l'alternance.

Ateliers

Atelier 81

13h30>15h - Espace E

QUIZEO / Créer et partager des supports de cours augmentés !

Atelier 82

13h30>15h - Espace F

Lucie DHORNE - Art du prompt - texte "Les mains dans le cambouis de l'IA texte"

Atelier 83

13h30>15h - Espace L

Média Lab / Je conçois une capsule vidéo

Atelier 84

13h30>15h - Espace C

Initiation au co développement

Atelier 85

13h30>15h - Espace G

Le livre scolaire / Utiliser et personnaliser des manuels scolaires numériques

Atelier 86

13h30>15h - Espace D

SOPHIAE / Balance ton post IA sur les réseaux sociaux

Atelier 87

13h30>15h - Espace H

Concevoir un escape game pédagogique

Atelier 88

13h30>15h - Espace B1

Mieux communiquer pour mieux transmettre

Atelier 89

13h30>15h - Espace B2

Comprendre son environnement de travail : une étape clé pour réussir une pédagogie par projet !

Atelier 90

13h30>15h - Espace B3

Découvrez le parcours Expression Orale "Octave" - Tuteur virtuel pour s'entraîner à la prise de parole.

Atelier 91

15h30>17h - Espace C

Plan de travail et classe puzzle

Atelier 92

15h30>17h - Espace D

INOLEJ IA / Créer vos activités pédagogiques interactives

Atelier 93

15h30>17h - Espace M

Le contrôle inhibiteur dans les apprentissages & les compétences

Atelier 94

15h30>17h - Espace H

Innovater avec Lego Serious Play Method

Atelier 95

15h30>17h - Espace E

Samsung Notes pour optimiser l'usage de la tablette

Atelier 96

15h30>17h - Espace B3

Ludovic MESSINGER / 3E INNOVATION - La conception pédagogique pour la réalité virtuelle

Atelier 97

15h30>17h - Espace F

CANVA / Créer des supports pédagogiques en toute simplicité

Atelier 98

15h30>17h - Espace G

IA et Education, vous avez les cartes en mains. Ressortir avec des outils directement utilisables

Atelier 99

15h30>17h - Espace B1

Déployer le potentiel de vos espaces d'apprentissage.

Atelier 100

15h30>17h - Espace B2

Les compétences psychosociales - Un focus sur les forces de caractère

