

#ATELIERS

#PRESENTATIONS

#ANIMATIONS

#RENCONTRES

#CONFERENCES

#INTERVIEWS

PROGRAMME

4ème édition du
Forum *éducation*
et innovation pédagogique

18, 19 ET 20 MARS 2026

26 RUE DE L'ALMA, 59200 TOURCOING

WWW.LECUBEEIC.FR

WWW.FORUMEDUCEIC.FR



Conférences

Conférence 1

9H00 > 10H30 - Espace A

Anne-Françoise Rouvet - Il n'y a que celui qui se plante qui pousse.

Conférence 2

9H00 > 10H30 - Espace K

Jean-Charles Cailliez - Comment hybrider intelligences collaboratives et artificielles pour engager ses élèves en cours ?

Conférences

Conférence 3

11h > 12h30 - Espace K

Denis Cristol - Du sachant au facilitateur – Histoire, enjeux et défis de la posture de facilitation : quel impact sur l'ingénierie et l'animation de formation ?

Conférence 4

11h > 12h30 - Espace A

Anthony Godin - Fonctions exécutives et métacognition.

Atelier 1

9H00 > 10H30 - Espace D

ARCHIPEL - Et si vous preniez le large avec votre classe ? Découvrez un jeu vidéo pédagogique.

Atelier 2

9H00 > 10H30 - Espace E

Bâtisseur des possibles - développer le pouvoir d'agir des élèves.

Atelier 3

9H00 > 10H30 - Espace G

Linguish - La méthode où les élèves parlent vraiment.

Atelier 4

9H00 > 10H30 - Espace L

Le Cube / Média Lab - Je conçois une capsule vidéo.

Atelier 5

11h > 12h30 - Espace D

ARCHIPEL - Et si vous preniez le large avec votre classe ? Découvrez un jeu vidéo pédagogique.

Atelier 6

11h > 12h30 - Espace E

Bâtisseur des possibles - développer le pouvoir d'agir des élèves.

Atelier 7

11h > 12h30 - Espace G

Linguish - La méthode où les élèves parlent vraiment.

Atelier 8

11h > 12h30 - Espace F

Trézorium - Atelier Exp IA : Venez expérimenter l'Intelligence Artificielle générative pour les enseignants, et l'adaptation de votre contenus à des publics en difficulté (dys, FALC ...)

Atelier 9

11h > 12h30 - Espace H

Isabelle Lermytte - Découvrez des outils pour apprendre à s'apaiser, mieux vivre ses émotions, et renforcer la confiance en soi.

JOUR 1

Conférences

Conférence 5

9H00 > 10H30 - Espace K

Pierre Mathiot - Le système éducatif face aux transformations sociétales.

Conférence 6

9H00 > 10H30 - Espace A

Dorothée Cavignaux-Bros et Maud Delevaux - Apprendre par corps.

Conférences

Conférence 7

11h > 12h30 - Espace K

Mickaël Bertrand - J'enseigne avec l'IA

Table ronde 1

11h > 12h30 - Espace A

Table ronde : Les sciences cognitives dans l'apprentissage numérique.

Atelier 10

Raphaël GRASSET - Formation à l'animation de la Fresque des IA Pédagogiques – atelier apprenant. L'atelier apprenant de la FIAP vous permet d'animer un atelier clé en main de 2 heures qui pose un cadre d'échange avec vos élèves sur leurs usages de l'IA. Vous expérimenterez d'abord cet atelier en tant qu'apprenant avant d'être formé à l'animer.

Atelier 11

9H00 > 10H30 - Espace B3

Alice Latimier - Et si les sciences cognitives couplées aux outils numériques offraient des opportunités concrètes pour soutenir la réussite des apprenants ?

Atelier 12

9H00 > 10H30 - Espace G

Trézorium - Charte de l'IA : Cet atelier propose un temps de réflexion sur les risques et les enjeux liés à l'usage de l'IA en milieu scolaire.

Atelier 13

9H00 > 10H30 - Espace B2

Bénédicte Dalmasso - Canva niv1 - Créer des supports pédagogiques en toute simplicité.

Atelier 14

9H00 > 10H30 - Espace C

Sagesse des peuples premiers, quelles inspirations pour l'éducation aujourd'hui ? Un atelier immersif et poétique pour questionner nos approches éducatives, grâce à la sagesse ancestrale de...

Atelier 15

9H00 > 10H30 - Espace B1

8Gamelearn - Lorsque les choix et décisions s'exploront ? Le labyrinthe 3D.

Atelier 16

9H00 > 10H30 - Espace H

Sam Lefebvre - "Jouer à débattre" Pour initier les adolescents au débat citoyen sur des questions sciences société d'actualité.

Atelier 17

9H00 > 10H30 - Espace D

Trézorium - Découvrez et partagez sur Comment l'IA peut augmenter vos projets de reconnaissance ?

Atelier 18

9H00 > 10H30 - Espace E

IA & CapCut en classe - Découvrez comment utiliser CapCut et l'intelligence artificielle pour créer des vidéos interactives où enseignant, IA et élèves dialoguent ensemble. Un format pratique et créatif

Atelier 19

11h > 12h30 - Espace B2

Tabuleo - Comment faire des manuels numériques un atout ?

Atelier 20

11h > 12h30 - Espace H

Bénédicte Dalmasso - Vivre et concevoir un escape game.

Atelier 21

11h > 12h30 - Espace G

Trézorium - Atelier Exp IA : Venez expérimenter l'Intelligence Artificielle générative pour les enseignants, et l'adaptation de votre contenus à des publics en difficulté (dys, FALC ...)

Atelier 22

11h > 12h30 - Espace B3

Olivia Rolin - Comment organiser votre salle de classe pour mieux apprendre ? À la croisée entre design, pédagogie et neurosciences, cet atelier vous propose de découvrir différentes configurations.

Atelier 23

11h > 12h30 - Espace C

Virginie Delattre - Parcours International & Erasmus + dans un établissement scolaire.

Atelier 24

11h > 12h30 - Espace D

NOLEJ - Créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes.

Atelier 25

11h > 12h30 - Espace E

Pauuse.fr - Créez des prototypes et des applications pédagogiques grâce au vibe coding.

JOUR 2

Conférences

Conférence 8

13h30 > 15h - Espace K

Delphine Le Serre - Éducation à l'Ère de l'IA : la grande transition

Conférence 9

13h30 > 15h - Espace A

Mélyne Nieuwjaer - Être apprenti(e) chercheur(euse) : réveiller la curiosité enfouie

Conférences

Conférence 10

15h30 > 17h - Espace K

Anthony GODIN - Réseaux sociaux et jeunes, de l'interdiction à l'éducation

Conférence 11

15h30 > 17h - Espace A

Petit Bambou - Reprendre le fil de notre attention : un enjeu éducatif (et pas que...)

Atelier 27

13h30 > 15h - Espace B3

Adequatmot - Anais Pires - Initiation au co-développement.

Atelier 28

13h30 > 15h - Espace I

Le Cube / FabLab - Thomas Delbergue - Je fabrique mon matériel pédagogique.

Atelier 29

13h30 > 15h - Espace D

Anthony Godin - Intelligence artificielle et neuroéducation : utiliser les ressources numériques dans sa pratique pédagogique pour aider les élèves à apprendre durablement.

Atelier 30

13h30 > 15h - Espace C

La cogniclasse - Lycée EIC - Comment utiliser les sciences cognitives pour favoriser l'apprentissage des élèves.

Atelier 31

13h30 > 15h - Espace B1

8gamelearn - Comment créer un escape game 3D d'apprentissage en 1h ?

Atelier 32

13h30 > 15h - Espace B2

Isabelle Chevènement - Découvrez comment ancrer durablement les apprentissages avec iizenglish.

Atelier 33

13h30 > 15h - Espace H

Isabelle Lermytte - Découvrez des outils pour apprendre à s'apaiser, mieux vivre ses émotions, et renforcer la confiance en soi.

Atelier 34

13h30 > 15h - Espace E

ELIOTT - Une aide pour les révisions et exercices des collégiens, lycéens et étudiants.

Atelier 35

13h30 > 15h - Espace G

l'Université de Lille, Les sciences infusent - Un serious game immersif sur la recherche universitaire

Atelier 36

13h30 > 17h - Espace F

Raphaël GRASSET - Formation à l'animation de la Fresque des IA Pédagogiques – atelier apprenant. L'atelier apprenant de la FIAP vous permet d'animer un atelier clé en main de 2 heures qui pose un cadre d'échange avec vos élèves sur leurs usages de l'IA. Vous expérimenterez d'abord cet atelier en tant qu'apprenant avant d'être formé à l'animer.

Atelier 37

15h30 > 17h - Espace M

Quizeo - Créer et partager des supports de cours augmentés

Atelier 38

15h30 > 17h - Espace H

Coralie Vancopenolle - Comment innover pédagogiquement avec LEGO® SERIOUS PLAY® METHOD ?

Atelier 39

15h30 > 17h - Espace E

Magali Renou - "Correction audio de copies" : optimiser l'attention et l'engagement des élèves lors des corrections via les capsules audio.

Atelier 40

15h30 > 17h - Espace B3

Univ Catho Lille - Les pédagogies plurielles : comment s'adapter à chacun sans perdre le collectif.

Atelier 41

15h30 > 17h - Espace D

NOLEJ - Créez vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes.

Atelier 42

15h30 > 17h - Espace B2

Pauuse.fr - Une méthode et des outils pour concevoir un parcours multimodal centré sur l'apprenant en s'amusant.

Atelier 43

15h30 > 17h - Espace B1

Suzon Beaussant - Anatomie d'un jeu : s'outiller pour créer de bons serious games

Atelier 44

15h30 > 17h - Espace C

Olivia Rolin - Comment organiser votre salle de classe pour mieux apprendre ? À la croisée entre design, pédagogie et neurosciences...

JOUR 2

12h30 > 13h30
Pause

13h30

15h > 15h30

Pause

17h

CONVERSATION

"APPRENDRE QUAND LE TRAVAIL DEVIENT INCERTAIN"

IA, travail, éducation : repenser les fondements de notre contrat social.

#IntelligenceArtificielle #Travail #Éducation #Incertitude
#CompétencesHumaines #ContratSocial #Territoires #ChoixCollectifs

« Le véritable enjeu du XXI^e siècle n'est pas l'Intelligence Artificielle, mais l'Intelligence Humaine. »

Delphine LE SERRE

Chercheuse internationale - Intelligence humaine, IA & futurs de l'éducation. Fondatrice d'EdHu2050 (Canada) et du sommet HUMANES, elle accompagne gouvernements et institutions éducatives dans la transformation des systèmes d'apprentissage à l'ère de l'IA.



Lien d'inscription

<https://forms.gle/arFC07kftbb56o766>



Jeudi 19 Mars 2026
18H15 - Le Cube EIC
26 rue de l'Alma
59200 TOURCOING

Conférences

Conférence 12 9H00 > 10H30 - Espace K
Suzon Beaussant - Serious game: miracle ou mirage pédagogique ?

Conférence 13 9H00 > 10H30 - Espace A
Frédéric Guilleray - Enseigner avec les sciences cognitives.

Conférences

Conférence 14 11h > 12h30 - Espace K
Philippe Silberzahn - Tracer sa voie dans l'incertitude : Les 8 règles de votre création ultime

Conférence 15 11h > 12h30 - Espace A
Gabrielle Halpern - Education, et si l'hybridation était la grande tendance du monde qui vient ?

Atelier 46 9H00 > 10H30 - Espace F
Réseaux sociaux et jeunes, de l'interdiction à l'éducation SOPHIAE

Atelier 47 9H00 > 10H30 - Espace B1
Anthony Dassonville - QUIZEO - Créer et partager des supports de cours augmentés

Atelier 48 9H00 > 10H30 - Espace H
Coralie Vancoppenolle - Comment innover pédagogiquement avec Lego Serious Play Method ?

Atelier 49 9H00 > 10H30 - Espace E
ELIOTT - Aide pour les révisions et exercices des collégiens, lycéens et étudiants

Atelier 50 9H00 > 10H30 - Espace B2
Denis Desmet - 8gamelearn - Un campus virtuel pour motiver et engager vos apprenants

Atelier 51 9H00 > 10H30 - Espace B3
Miche Gouy - Utiliser le Bridge pour donner du sens aux enseignements et pas seulement aux mathématiques

Atelier 52 9H00 > 10H30 - Espace G
Isabelle Chevènement - Découvrez comment ancrer durablement les apprentissages avec iizenglish.

Atelier 53 9H00 > 10H30 - Espace C
Stéphane Duplaa - Démarrer un projet eTwinning – mode d'emploi

Atelier 54 9H00 > 10H30 - Espace D
Grace Leblanc - IA et évaluations : accompagner le développement de l'esprit critique chez les étudiants, du secondaire au supérieur

Atelier 55 9H00 > 10H30 - Espace M
Marie Bardaille - Dreamakers

Atelier 56 11h > 12h30 - Espace B1
l'Université de Lille, Les sciences infusent - Un serious game immersif sur la recherche universitaire

Atelier 57 11h > 12h30 - Espace M
Marie Bardaille - Dreamakers

Atelier 58 11h > 12h30 - Espace F
Bénédicte Dalmasso - Canva niv2 - Créer des supports pédagogiques en toute simplicité

Atelier 59 11h > 12h30 - Espace D
Frédéric Guilleray

Atelier 60 11h > 12h30 - Espace G
Marie Caroline Messir - Vers le Haut - IA et Éducation : quels usages pédagogiques et quelle éthique partagée ?

Atelier 61 11h > 12h30 - Espace B3
Mélyne Nieuwjaer - L'IAG : le coach personnel de vos élèves (ou étudiants)

Atelier 62 11h > 12h30 - Espace H
Nicolas Tondeur - Roule ta bille : faire vivre aux élèves les enjeux de la coopération et du travail collectif.

Atelier 63 11h > 12h30 - Espace C
Stéphane Duplaa - Démarrer un projet eTwinning – mode d'emploi

Atelier 64 9H00 > 10H30 - Espace B2
Jérôme Hubert - Cet atelier présente des outils scientifiques pour apprendre à apprendre.

Atelier 65 9H00 > 10H30 - Espace E
Diane Lenne - Participer à une nouvelle expérience d'apprentissage entre pairs (avec la méthode we are peers)

JOUR
3

Conférences

Conférence 16

13H30 > 15H00 - Espace K

Jean Pierre Goux - Le pouvoir des rêves : et si l'humanité était capable du meilleur ?

Conférence 17

13H30 > 15H00 - Espace A

Stéphan Lipiansky - Ecole et familles, toujours au défi de l'alliance

Atelier 66

13H30 > 15H00 - Espace I

Thomas Delbergue - Je fabrique mon matériel pédagogique

Atelier 67

13H30 > 15H00 - Espace B1

Anthone Dassonville - Tabuleo - Comment faire des manuels numériques un atout

Atelier 68

13H30 > 15H00 - Espace B3

Frédéric Guilleray

Atelier 69

13H30 > 15H00 - Espace M

Sophie Gosselin - Petit Bambou - Sophie GOSELIN Cultiver l'attention au service des compétences psychosociales des élèves et des enseignants

Atelier 70

13H30 > 15H00 - Espace E

Diane Lenne - Participer à une nouvelle expérience d'apprentissage entre pairs (avec la méthode we are peers)

Atelier 71

13H30 > 15H00 - Espace C

Laurie Mezard - Évaluer ce qui est difficilement observable

Atelier 72

13H30 > 15H00 - Espace F

Marie Wasilewski - Atelier Exp IA : Venez expérimenter l'Intelligence Artificielle générative pour les enseignants

Atelier 73

13H30 > 15H00 - Espace H

Grace Leblanc - IA et évaluations : accompagner le développement de l'esprit critique chez les étudiants, du secondaire au supérieur

Atelier 74

13H30 > 15H00 - Espace B2

Bénédicte Duprez - Un autre sens pour vivre l'EMC autrement

Atelier 75

13H30 > 15H00 - Espace D

Magali Renou - Mixap, un outil pour créer des activités en réalité augmentée

Conférences

Conférence 18

15h30 > 17h00 - Espace K

Steeve Masson - Comprendre le contrôle inhibiteur pour mieux apprendre et enseigner

Conférence 19

15h30 > 17h00 - Espace A

Geoffrey Martinache - Former ou déprogrammer : l'éducation face au choc de l'IA

Atelier 76

15h30 > 17h00 - Espace L

Le Cube Média - Lab - Je conçois un podcast

Atelier 77

15h30 > 17h00 - Espace B2

Bénédicte Dalmasso - Fresque de l'information

Atelier 78

15h30 > 17h00 - Espace E

Coralie Vancoppenolle - Bataille de l'IA

Atelier 79

15h30 > 17h00 - Espace G

Anthony Godin - Elèves à besoins éducatifs particuliers : comment la co-régulation peut-elle soutenir les apprentissages de nos élèves avec TND ?

Atelier 80

15h30 > 17h00 - Espace H

Nicolas Tondeur - La grille de programmation solidaire (GPS) est un serious game permettant aux participants de se rendre compte de l'impact de la distraction sur l'atteinte des objectifs.

Atelier 81

15h30 > 17h00 - Espace D

Clément Cahagne - Pauuse.fr - Une méthode et des outils pour concevoir un parcours multimodal centré sur l'apprenant en s'amusant

Atelier 82

15h30 > 17h00 - Espace F

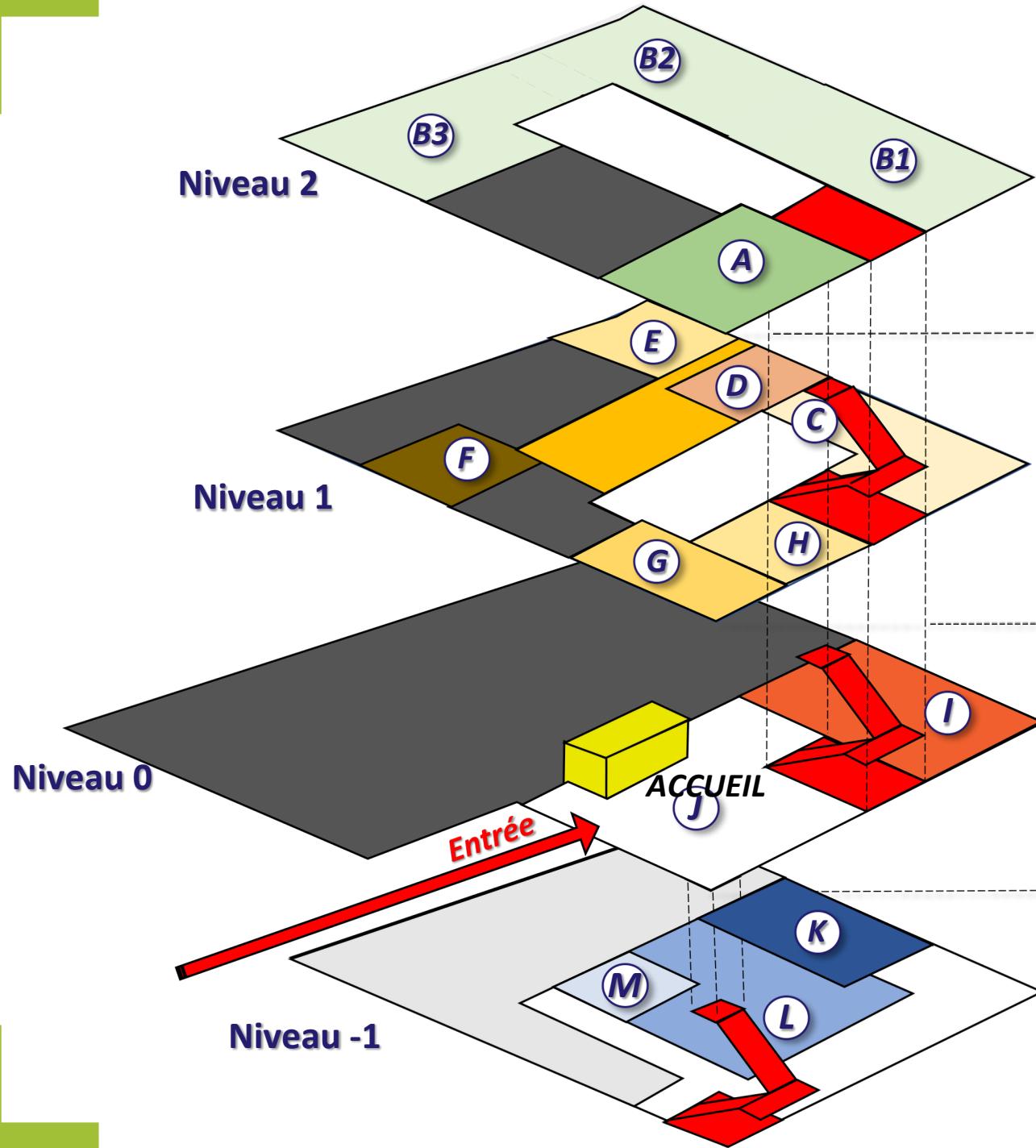
Sophiae

Atelier 83

15h30 > 17h00 - Espace B3

Jérôme Hubert - Cet atelier présente des outils scientifiques pour apprendre à apprendre (attention, mémoire, inhibition, émotions) afin de réduire les inégalités entre les élèves accompagnés dans ces méthodes à la maison et ceux qui ont besoin d'un enseignement explicite

3 JOUR



A Design Studio –Conférences

B1

Espaces enjeux sociétaux -Ateliers

B2

B3

C Espace Coworking –Ateliers

D Espace Info 1 –Ateliers

E Espace Info 2 –Ateliers

F Espace Projets –Ateliers

H Espace Ludo pédagogique –Ateliers

G Espace Relations Internationales –Ateliers

I FabLab –Ateliers

J ACCUEIL –Exposants EdTech-Bibliothèque

K Espace de projection –Conférences

L MediaLab – Ateliers

M Espace réunion –Ateliers