

#ATELIERS

#PRESENTATIONS

#ANIMATIONS

#RENCONTRES

#CONFERENCES

#INTERVIEWS

# PROGRAMME

## 4<sup>ème</sup> édition du Forum éducation et innovation pédagogique

18, 19 ET 20 MARS 2026

📍 26 RUE DE L'ALMA, 59200 TOURCOING

🌐 [WWW.LECUBEEIC.FR](http://WWW.LECUBEEIC.FR)

🌐 [WWW.FORUMEDUCEIC.FR](http://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 contenu 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

9H00 > 12h30 - 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 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'explorent ? 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 - Créer vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes.

### Atelier 25

11h > 12h30 - Espace E

Pause.fr - Créer 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 - Créer vos activités pédagogiques interactives en quelques minutes.

### Atelier 42

15h30 > 17h - Espace B2

Pause.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



# 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<sup>e</sup> 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/arFCo7kftbb56o766>



**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'IA : 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)



## 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

## 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 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 GOSSELIN 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

### 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 - Pause.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

