#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

VersLeHaut EdTech Tourcoing Région Hauts-de-France ministère éducation nationale enseignement catholique formiris eic

Plus d'informations sur le site web
www.forumeduceic.fr

MERCREDI 18 MARS
Matin

JOUR 1

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 84 *9H00 >10H30 - Espace C*
Le jeu comme outil pédagogique pour promouvoir le passage à l'action des jeunes –
Ma petite planète

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.

Atelier 85 *11h >12h30 - Espace C*
Le jeu comme outil pédagogique pour promouvoir le passage à l'action des jeunes –
Ma petite planète

8H30>9H00
Accueil

9H00

10H30 > 11h00
Pause

12H30

Plus d'informations sur le site web
www.forumeduceic.fr

JEUDI 19 MARS
Matin

JOUR 2

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 & Eramus + 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*
Pauuse.fr - Créer des prototypes et des applications pédagogiques grâce au vibe coding.

8H30>9H00
Accueil

9H00

10H30 > 11h00
Pause

12H30

Plus d'informations sur le site web
www.forumeduceic.fr

JEUDI 19 MARS
Après-midi

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 excercies 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 37 *15h30 >17h - Espace M*
Quizeo : Comment créer du contenu avec de l'IA maitrisée ? – Anthony DASSONVILLE

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*
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...

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.

12h30>13h30
Pause

13h30

15h > 15h30
Pause

17h

Le cube

Jeudi19 MARS 2026

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 XXIe 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***

VersLeHaut · EdTech · Tourcoing · Région Hauts-de-France · ministère éducation nationale · enseignement catholique · formiris · eic

Plus d'informations sur le site web
www.forumeduceic.fr

VENDREDI 20 MARS
Matin

JOUR 3

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*
Quizeo : Comment créer du contenu avec de l'IA maitrisée ? – Anthony DASSONVILLE

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*
Rêves d'enseignants, rêves des élèves : quand la classe devient fabrique de futurs - 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*
Rêves d'enseignants, rêves des élèves : quand la classe devient fabrique de futurs - 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 MIssir - 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 *11h>12h30 - Espace B2*
Jérôme Hubert - Cet atelier présente des outils scientifiques pour apprendre à apprendre.

Atelier 65 *11h >12h30 - Espace E*
Diane Lenne - Participer à une nouvelle expérience d'apprentissage entre pairs (avec la méthode we are peers)

8H30>9H00
Accueil

9H00

10H30 > 11h00
Pause

12H30

Plus d'informations sur le site web
www.forumeduceic.fr

VENDREDI 20 MARS
Après-midi

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

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

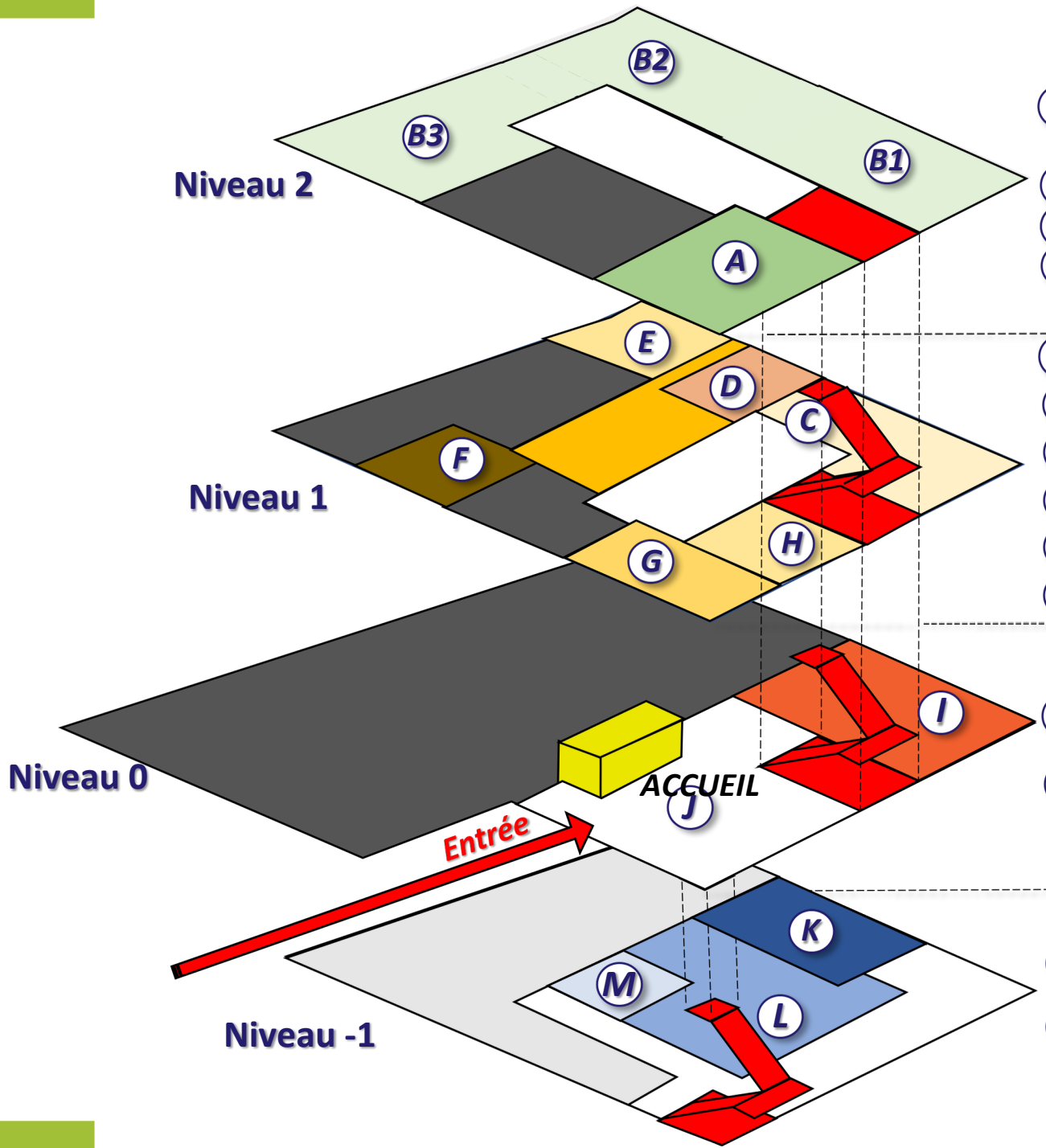
Atelier 83 *15h30 > 17h00 - Espace B3*
Jérôme Hubert - Cet atelier présente des outils scientifiques pour apprendre à apprendre (attention, mémoire, inhibition, émotions) afin de réduire les inégalités entre les élèves accompagnés dans ces méthodes à la maison et ceux qui ont besoin d'un enseignement explicite

12h30>13h30
Pause

13h30

15h > 15h30
Pause

17h



A Design Studio –Conférences

B1
B2 Espaces enjeux sociétaux -Ateliers
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