

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE

Organisée par l'ÉSPÉ LNF en collaboration avec la DANE / Académie de Lille



2^{ème}
édition

CRÉATIVITÉ & NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE ET EN FORMATION



CONFÉRENCES, ATELIERS D'EXPÉRIMENTATION, ATELIERS D'ÉCHANGES DE PRATIQUES

Mercredi
23 mai
2018
8h30-16h30

ARRAS / SITE ÉSPÉ LNF
7 bis rue Raoul François
AMPHI DERISBOURG

Les appels à la créativité sont très présents dans de nombreux secteurs professionnels. Cette notion, souvent liée au concept d'innovation, fait l'objet d'une réflexion au sein des organisations internationales comme l'OCDE ou la Commission européenne, qui l'identifient comme un enjeu majeur pour la société de demain.

La créativité constitue à présent une notion clé dans le champ de l'éducation, notamment pour ce qui concerne l'enseignement scolaire, à travers le nouveau socle commun et les nouveaux programmes.

Les enjeux des injonctions à la créativité, et donc les définitions de la notion, varient. Elle peut être clairement liée à la performance économique, être pensée comme la condition du développement d'une société démocratique ou relever du développement personnel. En éducation, s'il s'agit dans les textes de former des individus créatifs dans leur pensée comme dans leurs attitudes, la créativité est encore couramment associée aux seuls enseignements visant les apprentissages artistiques.

Nous avons choisi d'ouvrir notre questionnement à toutes les disciplines, autour d'une définition de la créativité centrée sur la capacité que possède un individu ou un groupe d'individus d'inventer, de créer, de construire quelque chose de nouveau ou une solution inédite à un problème. Nous tenterons également de donner une place à l'imaginaire et aux émotions dans le processus de créativité.

Sur ces bases, nous nous demanderons quelle peut être la place du numérique dans une pédagogie de la créativité qui s'insère dans les programmes, et quels usages du numérique peuvent favoriser la créativité des élèves et les apprentissages.

8h30 / 8h45

ACCUEIL

8h45 / 9h

INTRODUCTION

Philippe LECLERCQ, DANE de l'Académie de Lille et Anne MIDENET, chargée de mission à l'ÉSPÉ LNF

9h / 9h45

C'EST QUOI POUR MOI LA CRÉATIVITÉ ?

Approches croisées participants / chercheurs sur la créativité

Cindy DE SMET, maître de conférences en sciences de l'éducation à l'ÉSPÉ de Nice – Université Sophia Antipolis, membre du Laboratoire d'Innovation et numérique pour l'Éducation (LINE)

Julian ALVAREZ, docteur en sciences de l'information et de la communication, professeur associé à l'ÉSPÉ LNF, membre du laboratoire DeVISU (Université de Valenciennes)

Cindy DE SMET et Julian ALVAREZ commenteront les représentations collectées parmi les participants, permettant une première approche de la créativité dans les apprentissages et la formation.

9h45 / 10h

PAUSE

10h / 11h45

ATELIERS D'ÉCHANGE DE PRATIQUES POUR DÉVELOPPER ET UTILISER LA CRÉATIVITÉ AFIN DE FAVORISER LES APPRENTISSAGES

Des enseignants ou experts en créativité présenteront des pratiques d'enseignement (premier ou second degré) ou de formation en créativité, échangeront avec les participants sur les possibilités de transfert dans d'autres situations d'enseignement. Ils pourront également proposer des situations d'activité et de découverte.

11h45 /
12h30

COMMENT ÇA C'EST PASSÉ POUR MOI ?

Paroles croisées participants / chercheurs sur les ateliers

Cindy DE SMET et Julian ALVAREZ recueilleront les impressions et analyses des participants sur leur expérience en atelier. Ils réagiront à chaud et en donneront leur analyse.

12h30 /
13h30

DÉJEUNER

13h30
15h

ATELIERS D'ÉCHANGE DE PRATIQUES POUR DÉVELOPPER ET UTILISER LA CRÉATIVITÉ AFIN DE FAVORISER LES APPRENTISSAGES

Des enseignants ou experts en créativité présenteront des pratiques d'enseignement (premier ou second degré) ou de formation en créativité, échangeront avec les participants sur les possibilités de transfert dans d'autres situations d'enseignement. Ils pourront également proposer des situations d'activité et de découverte.

15h
15h15

PAUSE

15h15
16h30

QU'EST-CE QUE JE PEUX EN FAIRE ?

Regards croisés participants / chercheurs sur les expériences et les perspectives ouvertes par la journée

Cindy DE SMET et Julian ALVAREZ, à partir de ce qu'ils auront vu des ateliers d'échange de pratiques, mettront en évidence des notions, des processus, des démarches afin de faciliter la poursuite, après la journée, de la réflexion et des expérimentations des participants dans leur classe.

Julian ALVAREZ



Extraits de sa bibliographie

Julian Alvarez, Damien Djaouti, Olivier Rampnoux « *Apprendre avec les Serious Games ?* ». Réseau Canopé, 2016.

Julian Alvarez, Jean-Yves Plantec, Mathieu Vermeulen, Christophe Kolski « *RDU Model dedicated to evaluate needed counsels for Serious Game projects* » Computers & Education Volume 114, November 2017, Pages 38-56, mis en ligne le 15/06/2017, 2017.

Cindy DE SMET



Thèmes de recherche

L'apprentissage assisté par la technologie

Usages créatifs du numérique, les compétences du 21^e siècle et le jeu en pédagogie



<http://twitter.com/drsmetty>

