Education et formation face aux enjeux démocratiques et citoyens

publié le 08/01/2024

Descriptif :

C'est le thème transversal du Créathon 2024, organisé par le laboratoire Techné et Canopé. Participez au concours le 31 janvier 2024 par équipe de trois à cinq personnes, à distance ou dans l'Atelier Canopé le plus proche de chez vous, pour relever un défi pédagogique de votre choix. Inscriptions jusqu'au 28 janvier.

Sommaire :

- Le créathon, qu'est-ce que c'est ?
- Pourquoi participer ?
- Pour qui et comment participer ?
- Comment se déroule le Créathon ?
- Que doit-on produire ?
- A la clé ?

Ce **concours** pédagogique est organisé par le laboratoire Techné et Canopé.
Le 31 janvier 2024, en équipes de trois à cinq personnes, relevez un défi de votre choix. La participation peut se faire à distance ou dans l'Atelier Canopé le plus proche de chez vous. Inscriptions jusqu'au 28 janvier.

Le créathon, qu'est-ce que c'est ?

Un concours pédagogique pendant lequel les participants ont jusqu'à 24h pour imaginer un projet mêlant éducation et numérique.

Pourquoi participer ?

1 Pour relever un défi pédagogique d'actualité

Réfléchir à la façon dont le numérique peut contribuer au **développement démocratique** et **citoyen** dans un contexte scolaire, et ce pour l'ensemble des acteurs de l'éducation.

Se pencher de manière ludique et créative sur une question qui interroge votre **établissement** ou votre **réseau Eclore**, afin de proposer une solution pour y répondre.

2 Pour participer à une aventure collective et créative

Vivre un Créathon, c'est vivre une aventure humaine unique ! Composez votre équipe avec des personnalités aux compétences et talents variés. La collaboration, l'émulation et les échanges entre participants sont sans conteste une des clés de réussite de l'expérience.

3. Monter en compétences

Participer au Créathon est un moyen d'appréhender des méthodes de travail différentes basées sur le design thinking[1]. et les méthodes agiles[2] pouvant être remobilisées par la suite dans l'établissement.

Pour qui et comment participer ?

Peuvent s'inscrire aussi bien les personnes enseignantes titulaires ou stagiaires, étudiantes, élèves, professionnelles de l'ingénierie pédagogique ou du développement, intéressées par l'éducation ou la formation. Constituez une équipe de trois à cinq personnes. Vous pouvez participer entièrement en ligne à distance ou dans les espaces de travail mis à disposition dans les Ateliers Canopé en France (retrouvez la liste ici).

Comment se déroule le Créathon ?

Étape 1. Inscriptions et préparation

Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au **28 janvier 2024** inclus. Les équipes sont accompagnées et bénéficient de ressources pour se familiariser avec la thématique et ainsi se préparer au mieux au concours.

Étape 2. Le **31 janvier 2024**, les équipes ont jusqu'à 24 heures pour imaginer et proposer leur projet. Des facilitateurs et des mentors les aident en présence et /ou via la page Facebook.

Le 8 février 2024 à 16h un jury désigne les équipes lauréates.

Étape 3. Accompagnement des équipes primées à distance

Entre mars et juin 2024, les équipes retenues ont quatre mois pour faire mûrir leur projet, toujours accompagnées par leurs facilitateurs et leurs mentors.

En parallèle, les productions de toutes les équipes seront analysées et présentées dans un cahier de Tendances (voir les éditions passées 2019, 2020, 2021, 2022, et 2023)

Que doit-on produire ?

Scénario pédagogique, jeu, projet d'établissement / de classe, application… Les équipes choisiront la meilleure solution selon leur problématique. Les livrables attendus seront en revanche les mêmes pour tous et seront dévoilés le jour J.

A la clé ?

Un temps de formation unique aux méthodes de créativité et de collaboration et un accompagnement personnalisé de projet afin que celui-ci puisse directement enrichir et contribuer à la réflexion des partenaires de l'événement.

En juin 2024, les équipes gagnantes sont invitées à Poitiers pour participer à une semaine d'accélération organisée par Réseau Canopé et ses partenaires afin de développer leur projet.

Le réglement du concours

(1) Méthode de conception créative et de gestion de l'innovation élaborée à l'université Stanford dans les années 1980

(2) Méthodes agiles : pratiques de développement basées sur la collaboration entre des équipes auto-organisées et pluridisciplinaires et les usagers de leurs productions. Ces méthodes reposent sur un cycle de développement itératif, incrémental et adaptatif.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.