

BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



Académie de : *Lille*

Groupe composé de 5 professeures documentalistes (3 collèges et 2 lycées) et 1 professeur de Lettres-Histoire

Nom du projet : *Se construire et construire sa citoyenneté par la créativité numérique*

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

Comment encourager la créativité numérique des élèves afin de les mobiliser dans leur scolarité, de les former aux nouvelles modalités d'enseignement à distance, voire de télétravail dans leur future vie professionnelle, et de les accompagner dans leurs engagements citoyens ?



BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

LIEN AVEC LE CRCN

Compétences numériques du CRCN particulièrement travaillées dans ces TraAM :

Compétence :

3.3 Adapter les documents à leur finalité

- Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection...) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...).
- Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles
- Niveau 3 : Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne – Convertir un document numérique en différents formats – Utiliser des fonctionnalités simples pour permettre l'accessibilité d'un document – Appliquer les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles
- Niveau 1 : Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion

Compétence :

3.2 Développer des documents multimédia

- Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).
- Niveau 3 : Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques – Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia
- Niveau 1 : Produire ou numériser une image ou un son
- Niveau 2 : Produire et enregistrer un document multimédia

Compétence :

5.2 Evoluer dans un environnement numérique

- Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice où des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...).
- Niveau 3 : Personnaliser un environnement numérique – Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique
- Niveau 4 : Prendre conscience de l'évolution des matériels et des logiciels pour développer sa culture numérique – Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets
- Niveau 2 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique
- Niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique – Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE



BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

11 scénarios pédagogiques (3 ont été mis en œuvre mais leur publication tardive ne permet pas de les comptabiliser), deux articles réflexifs interacadémiques « Jeu numérique et pédagogie créative » et « Musée virtuel et exposition virtuelle ».

OUTILS MOBILISÉS :

- Genial.ly
- Learning apps
- Photofiltre
- Audacity
- Madmagz
- Padlet
- Framapad
- Bookcreator
- Scratch
- LibreOffice Draw
- Artsteps
- Bouletmaton
- Face.co
- Plickers

- Canva
- Wordart
- Inkscape
- Tindercad
- Youcut
- Windows Movie Maker
- Silhouette Studio
- ENT Néo : Pad, Mur collaboratif, messagerie
- Teams

- Zoom (Kit de Webradio)
- Téléphone portable
- Appareil photo numérique
- Fond vert
- Machine Silhouette
- Plotter de découpe
- Découpeuses au laser

**PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES**

BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

11 scénarios pédagogiques (3 ont été mis en œuvre mais leur publication tardive ne permet pas de les comptabiliser), deux articles réflexifs interacadémiques « Jeu numérique et pédagogie créative » et « Musée virtuel et exposition virtuelle ».

RESSOURCES MOBILISÉS :

- Margarido Romero. Usages pédagogiques des TIC : de la consommation à la cocréation participative. Vt éducation <https://www.vteducation.org/fr/articles/collaboration-avec-les-technologies/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la>
- Lumni
- Les Clés des médias
- Un jour, une question
- 1 jour, 1 actu
- CNRS. Le journal. Des makers aux fablabs, la fabrique du changement par Laure Cailloce. 19.04.2018
- Fondation Maif pour la recherche. Qu'est-ce qu'un nudge ?. Créé le 21/10/2017, modifié le 05/03/21 <https://www.fondation-maif.fr/article-10-794.html>
- Le groupe OGIC. Une nouvelle nature de ville. Nudge : une théorie pour révolutionner nos changements. 12 mai 2021 <https://www.groupe-ogic.fr/nudge/>

- Site ledefi.eco : <https://www.ledefi.eco>
- Nausicaá : <https://www.nausicaa.fr>
- Plastique à la loupe : <https://plastiquealaloupe.fondationtaraocean.org>
- TARA Océan : <https://fondationtaraocean.org>

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES



BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

LIENS VERS ÉDUBASE :

Scénario 1 : Écocitoyenneté et créativité
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20921>

Scénario 2 : Concevoir et réaliser un média scolaire sur le web
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20922>

Scénario 3 : Jeu numérique sur le réchauffement climatique et les océans
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20941>

Scénario 4 : Modélisation créative d'un jeu de tri des déchets
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20929>

Scénario 5 : Les incitations douces au service de l'écocitoyenneté
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20926>

Scénario 6 : Jeu d'évasion sur le compost
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20925>

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

Scénario 1 : Écocitoyenneté et créativité
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/enseigner/scenarios-mutualises-2/mutualisation-education-aux-medias-et-a-linformation/creation-dun-jeu-sur-le-bois-et-la-menuiserie>

Scénario 2 : Concevoir et réaliser un média scolaire sur le web
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/creer-un-magazine-numerique-avec-madmagz>

Scénario 3 : Jeu numérique sur le réchauffement climatique et les océans
<http://profdoc.discipline.ac-lille.fr/enseigner/scenarios-mutualises-2/mutualisation-education-aux-medias-et-a-linformation/creation-dun-jeu-sur-le-rechauffement-climatique-occeans>

Scénario 4 : Modélisation créative d'un jeu de tri des déchets
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/modelisation-d2019un-jeu-de-tri-des-dechets-avec-scratch>

Scénario 5 : Les incitations douces au service de l'écocitoyenneté
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/une-signaletique-pour-faire-evoluer-notre-impact-environnemental>

Scénario 6 : Jeu d'évasion sur le compost
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/escape-game-numerique-sur-le-compost>

**PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES**



BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

LIENS VERS ÉDUBASE :

Scénario 7 : Une démarche créative solidaire
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20927>

Scénario 8 : Faciliter la lecture et la compréhension d'une œuvre longue et d'une période historique
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20852>

Scénario 9 : Partager savoirs, compétences et outils
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20924>

Scénario 10 : Des capsules web littéraires pour développer la créativité
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20923>

Scénario 11 : Un musée virtuel sur l'univers manga
<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20928>

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

Scénario 7 : Une démarche créative solidaire
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/creation-d2019affiches-pour-un-defi-ecosystem-recyclum>

Scénario 8 : Faciliter la lecture et la compréhension d'un œuvre longue et d'une période historique
<http://profdoc.discipline.ac-lille.fr/ouvrir-leple/pratiques-mutualisees/creation-de-musees-virtuels>

Scénario 9 : Partager savoirs, compétences et outils
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/les-mercredis-creatifs-introduction-au-mouvement-maker>

Scénario 10 : Des capsules web littéraires pour développer la créativité
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/des-booktubes-pour-liberer-la-parole-et-les-visages>

Scénario 11 : Un musée virtuel sur l'univers manga
<https://pedagogie.ac-lille.fr/profdoc/traam/traam-emi/creation-d2019un-musee-virtuel-sur-l2019univers-manga>

Articles collaboratifs avec l'académie de Nice :

Jeu numérique et pédagogie créative
<http://profdoc.discipline.ac-lille.fr/traam/traam-emi/jeu-numerique-et-pedagogie-creative>

Musée virtuel et exposition virtuelle
<http://profdoc.discipline.ac-lille.fr/traam/traam-emi/article-collaboratif-musee-virtuel-et-exposition-virtuelle>

**PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES**



BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

Au premier abord, cette thématique de la créativité numérique peut être perçue comme simple si elle est traduite par toute situation d'apprentissage dans laquelle la créativité des élèves est recherchée d'une part et l'utilisation du numérique pour réaliser une production est recommandée d'autre part. Or, en dépassant ce premier stade, la lecture de recherches et de publications en la matière révèle que cette assertion est plus complexe.

- ✓ *Enseigner la créativité Cahiers pédagogiques, n°569, mai 2021*
- ✓ *ROMERO, Margarida, LILLE, Benjamin, PATINO, Azeneth. Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXIe siècle. Québec : PU Québec, 2018, 186p.*
- ✓ *ROMERO, Margarida. Usages pédagogiques des TIC de la consommation à la cocréation participative, le 4 décembre 2015 : <https://www.vteducation.org/fr/articles/collaboration-avec-les-technologies/usages-pedagogiques-des-tic-de-la-consommation-a-la>*
- ✓ *CAPRON PUOZZO, Isabelle. La créativité en éducation et en formation. Perspectives théoriques et pratiques. Louvain-la-neuve : De Boeck Supérieur, 2016, coll. Pédagogie en développement, 192p.*
- ✓ *BRESSOUD, Etienne. Nudge et autres coups de pouce pour mieux apprendre. Paris : Pearson France, 2020, 260 p.*

En établissement, nous constatons que solliciter la créativité des élèves n'est pas une tâche si évidente : les expérimentations montrent que lorsque vous demandez de résoudre un problème à des enfants de 3 ans, ils sont capables de trouver une trentaine de solutions dont certaines irréalisables mais c'est une partie intégrante de la créativité. Quand vous reprenez ces mêmes enfants quelques années plus tard vers 6, 8 ou 10 ans, le nombre de solutions qu'ils vont trouver va être plus faible. Et ce phénomène va croissant. Le système éducatif a une part de responsabilité dans ce facteur mais il évolue pour répondre à des exigences nouvelles, comme les compétences pour le 21ème siècle.

Même si nos jeunes sont considérés comme des « digital natives », la connaissance des outils pour mettre en œuvre leur créativité n'est pas si développée que nous pourrions l'imaginer. Dans leur usage du numérique, ils sont surtout dans des pratiques de l'ordre de la consommation passive ou de la consommation interactive selon la typologie émise par Margarida Romero. La fracture numérique présente dans le contexte familial de nos élèves engendre la nécessité pour l'école de s'emparer de ces enjeux, afin de leur permettre de s'adapter et de s'insérer dans un environnement social et professionnel, connu et en pleine évolution. En formation professionnelle, ils manquent souvent des compétences nommées « soft skills », si importantes dans la vie de tous les jours et en entreprise : autonomie, prise d'initiatives, travail de groupe, ...



BILAN ACADÉMIQUE DES TRAAM

Education aux médias et à l'information

PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

La créativité numérique nécessite un pas de côté pour les élèves mais aussi pour les enseignants avec tout ce que cette action engendre : un cadre plus flottant, flexible, plus d'imprévus, la sensation d'être moins dans la maîtrise, un volume horaire plus important. D'ailleurs, le constat établi, encore plus particulièrement en lycée, c'est que le temps de la créativité n'est pas le temps scolaire avec ses contraintes de 55 minutes de cours.

Ce qui est très enrichissant dans cette démarche de créativité numérique, c'est l'importance donnée au processus plutôt qu'au produit final. Le design thinking permet le développement de cette créativité mais cette démarche nécessite un temps long pour observer des évolutions chez les élèves. Le nudge, ou coup de pouce pour faire évoluer nos comportements, constitue un excellent moyen pour susciter la créativité des apprenants.

Penser l'accompagnement de nos élèves au plus tôt, de manière continue et avec un degré de difficulté et d'exigence progressif favoriser une propension à être créatif chez eux. Confrontés à des démarches diverses au cours de leur cursus scolaire, leur part créative sera d'autant plus riche et spontanée. Ce sont des impulsions qui doivent être proposées au niveau académique au niveau des propositions de formations mais également au niveau des districts, notamment lors des réunions des professeurs documentalistes, espaces d'échange et de mutualisation.

Ainsi, au cours de ces TraAM EMI 2021-2022, 11 scénarios pédagogiques ont été expérimentés et publiés, 2 articles collaboratifs ont été produits avec l'académie de Nice, l'un sur le jeu numérique et la pédagogie créative et l'autre sur le musée virtuel et l'exposition virtuelle. La production de jeu, parcours ludifié ou jeu d'évasion a été plébiscité. L'enjeu citoyen et plus particulièrement éco-citoyen a parcouru de nombreux projets. L'autre axe concernait la dimension artistique. Deux scénarios mettent en lumière des expériences d'inclusion scolaire. Plusieurs projets ont été développés au sein d'un dispositif ou d'un partenariat (Challenge Cube.S, Défi ecosystem, Plastique à la loupe, Génération mer, Nausicaá). Un scénario présente un lieu de créativité numérique, un microFabLab.

Les TraAM permettent, au niveau académique, d'impulser davantage de communication, de mutualisation, de se sentir entouré et se stimuler les uns les autres. Ils permettent ainsi d'alimenter le site académique et les édubases. Au niveau professionnel, en établissement, ils permettent de davantage se questionner, ce qui pousse à faire évoluer ses pratiques, de découvrir une thématique, de mettre à jour ses connaissances, d'échanger avec les collègues de l'académie mais aussi des autres académies, de formaliser les projets... Ces travaux donnent tout son sens au CRCN et à PIX. Même si les contraintes étaient fortes, l'envie de poursuivre la réflexion est apparue naturelle en faisant le choix de postuler pour l'année 2 des TraAM 2022-2023.

PLUS-VALUES
PÉDAGOGIQUES
DES TRAVAUX

